

COLINE PIGNAT

SIMON GABILLAUD

KNIGHT

CARRIÈRE AU KNIGHT

ANTRE
MONDE

GAGNANTS DU CONCOURS DE CRÉATION DE PERSONNAGES *KNIGHT*

Ce codex est formé des personnages des cinq gagnants du concours de création

de personnages *Knight* qui a eu lieu en 2018 :

- 1^{ère} place : Michaël Marie et Mathieu Grasset
- 2^e place : Clément Quimbre
- 3^e place ex-aequo : Stéphanie Noulaud et Sébastien Grieu
- 4^e place : Damien Poulet
- 5^e place : Richard Hawkes

Un grand merci à eux pour leur participation !

*Les capacités gemellaires et ultimes d'armure sont une série de règles développées dans l'*Atlas* de la campagne *Knight La Geste de la fin des temps*. Leurs détails ne sont pas développés dans ce codex (durée, PE nécessaires, etc.) et sont donc à la discrétion du MJ.

CRÉDITS

Auteurs	Coline Pignat et Simon Gabillaud
Maquette et mise en page	William Bonhotal et Coline Pignat
Relectures	Coline Pignat, Simon Gabillaud et Cédric Lameire
Illustrations	Nicolas « Aper » Dujols et William Bonhotal
Édition	Guillaume Herlin, Simon Gabillaud et Coline Pignat

EXTRAIT DU DISCOURS D'ARTHUR LORS D'UN HOMMAGE AUX MORTS ET PERDUS DU KNIGHT

« Il y a un an jour pour jour, l'Anathème s'apprêtait à porter de nouveau un coup fatal à l'Humanité. Au sein de la ville de Dublin, des milliers d'innocents étaient sur le point de mourir sans que personne sache pourquoi.

Il y a un an jour pour jour, notre histoire a basculé. De victimes des événements, incapables de nous défendre, nous sommes devenus une force à même de montrer les dents et de faire reculer l'ennemi.

Il y a un an jour pour jour, la légende du Knight a débuté.

Des hommes et des femmes du monde entier sont venus rejoindre notre organisation. Parfois déjà réputés pour leur courage ou leur savoir-faire, parfois inconnus. Parfois entraînés face à la menace, parfois venant de se découvrir un don ou une hargne hors du commun. Parfois abandonnant leurs proches, parfois cherchant à les retrouver. Parfois en quête de gloire, parfois en quête de rédemption.

Qu'ils soient tout juste entrés dans la vie d'adulte ou qu'ils soient vétérans, ces héros ont agi pour l'Humanité et contre les ténèbres, ils ont eu la force de lutter.

Notre organisation leur a fourni les moyens de faire peser leurs actions dans la balance, les moyens d'entrer en guerre.

Car c'est une guerre que nous vivons aujourd'hui. Une guerre pour la sauvegarde de l'Humanité, de la lumière et de l'art. Une guerre pour l'amour de ceux qui nous sont proches, pour la vengeance de ceux que nous avons perdus.

Chaque chevalier est un bouclier dressé pour protéger les innocents. Chaque chevalier est une épée prête à pourfendre notre ennemi. Chaque chevalier est un étendard ramenant l'espoir et la clarté sur le monde.

Qu'ils tuent l'un de nous et un autre viendra prendre sa place, plus glorieux et déterminé. Que la mémoire de ceux qui nous précèdent nous donne la détermination pour avancer jusqu'à ce que nos successeurs prennent notre place. »

CONNEXION CASQUE RA

CONDENSÉ INFORMATIONS KNIGHT ET HUMANITÉ

13 OCTOBRE 2037

INAUGURATION DU PREMIER ORPHELINAT DU KNIGHT

Vous êtes cordialement invité à l'inauguration de l'orphelinat du Knight situé au bord du lac Dozmary Pool en Cornouailles le 16 octobre prochain.

Merci de répondre dans les plus brefs délais. Des vectors du Knight se tiendront à votre disposition pour assurer le transport aller et retour.

PLUS DE VOLS AU-DESSUS DE ROME

Ce matin, l'immortel de l'arche de Naples, Marco Tonini, a décrété une interdiction totale des vols au-dessus de la ville de Rome suite à des attaques terroristes de rebuts sur plusieurs appareils de la milice.

« Tant que ces chefs autoproclamés n'accepteront pas notre aide bienveillante, notre arche bien-aimée ne sera pas en mesure de les protéger. » disait encore l'immortel dans son annonce officielle de ce matin.

UN CHEVALIER RENÉGAT REPÉRÉ AU SEIN DE LA FORÊT-NOIRE

Une méta-armure porteuse de bois de cerf a été remarquée à plusieurs reprises en Allemagne, aux abords de communautés de rebuts. Le Knight a indiqué dans un communiqué officiel qu'aucune de leurs armures ne correspondait à cette description et qu'il s'agissait certainement d'une ruse des ténèbres envahissant l'Europe.

ALERTE DE LA GARDE

Des feux follets nous ont indiqué d'étranges disparitions d'enfants au sein de plusieurs communautés du sud de l'Allemagne et de l'Autriche. Merci de mobiliser vos contacts pour obtenir plus d'informations sur ces événements. Nous devons savoir s'il s'agit de manifestations des ténèbres ou d'actes purement humains.

ATTAQUE AU CŒUR DE LONDRES

« Ici Janis Sigurson, envoyée spéciale de Channel#4 Chicago à l'arche de Londres.

Hier, lors d'un vernissage organisé par sa galerie dans la conforteresse 181, Monsieur Pendulum, célèbre mécène de l'art à Humanité, aurait échappé de justesse à la mort. L'agresseur était un citoyen échelon 9 de la conforteresse, connu par les services de la milice. Sous l'effet de la drogue penombra, l'homme s'est jeté sur Monsieur Pendulum armé d'un couteau et l'a frappé à plusieurs reprises à l'abdomen avant d'être tué par le service de sécurité de la conforteresse.

Le mécène londonien a pu rassurer tout Londres en apparaissant ce matin, affaibli mais bien vivant. Le mystère reste néanmoins entier sur la façon dont le meurtrier a réussi à arriver jusqu'à lui. Était-il désespéré ? Y a-t-il des failles dans la protection de nos conforteresses ?

Je reviendrai vers vous pour plus de détails concernant cette facheuse affaire. »

SYLVIO ABARS

« PHARI LUX »

Méta-armure : Bard**Section d'origine :** Korrigan**Blason :** Lion**Archétype :** Artiste**Haut fait :** Porteur de lumière**Avantages : Vrai artiste :** Le PJ peut influencer l'attitude des hostiles et salopards de l'Anathème par l'usage de son art.**Inconvénients : Présomptueux :** Le PJ peut se mettre en danger en attaquant des créatures trop fortes et vante ses exploits.**Toujours un doute :** Le PJ subit un malus de 3D lors des entraides, ne peut regagner de points d'espoir grâce à un allié.**Motivation majeure : Reconquérir sa villa de Dali :** Sylvio vivait dans l'ancienne villa de Dali lors de l'arrivée de l'Anathème. Il y choyait sa propre collection privée et n'a pas pu tout emporter lors de sa fuite. 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.**Langues parlées :** Anglais, italien**Arcanes :** I. Le Bateleur - IV. L'Empereur - XVIII. La Lune - XIX. Le Soleil - 0. Le Fou**Biographie :** 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, en atteste son ancienne carrière de comédien. Fantasque 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 sa confiance.

Lors de l'arrivée de l'Horreur, on raconte que Sylvio 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 comédiens n'étant plus à prouver, c'est tout naturellement qu'il arbore une méta-armure Bard.**Tactique de combat :** Sylvio souhaite avant tout protéger les innocents mais son tempérament le pousse aussi à s'attaquer aux créatures de l'Anathème les plus dangereuses, les salopards ou les colosses, généralement en style agressif.**IA**

Ermite – Soleil – Bateleur – Sans nom – Diable

Nom : ATMOS**Surnom :** Calliope**Personnalité :** Flamboyante, mais qui, par moment, est agacée par les paroles de Sylvio.**Atouts :** Lueur d'espoir, créative**Handicap :** Silence

ENTRÉE AU KNIGHT - 0 PG - 0 PX

CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
2		2		2		6 <i>Enjôleur</i>		4	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discretion	OD
2	1	2		1		6	1	4	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
1		1		2		5	1	3	1
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
1		2		2		4		4	

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
22	2	2	4	6	50

ACHAT ARSENAL

SECTION KORRIGAN	ARMEMENT	MODULES
Relais satellite nv1 Drone d'espionnage Caméraman	Pistolet de service Marteau-épieu 30 PG - Épée bâtarde	10 PG - Saut nv1 10 PG - Wingsuit 10 PG - Fumigène

100 PG - 50 PX

CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
3		3		2		6 <i>Enjôleur</i>		4	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discretion	OD
2	1	3		2		6	1	4	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
2		2		2		5	1	3	1
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
1		2		2		4		4	

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
22	3	2	4	6	53

ACHAT ARSENAL

AUTRE

ARMEMENT	MODULES	BLASON ET ARMURE
40 PG - Fusil de précision	10 PG - Vue alternative nv1 (thermique) 10 PG - Vue alternative nv2 (prédatrice) 30 PG - Déploiement moto steed 10 PG - Attaque non-létale	Armure dorée et lion sur l'épaulière gauche + 3 PEs

Sylvio se lance à l'assaut de l'Anathème sur le terrain et sauve beaucoup de personnes. Il s'équipe pour mieux repérer ses ennemis, attaquer à distance et n'omet pas de toujours tuer ses adversaires. Il se renforce physiquement.

200 PG - 100 PX									
C A R A C T É R I S T I Q U E S									
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
3		3		3		6 <i>Enjôleur</i>		4	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
2	1	3		3		6	1	4	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
3	1	3		2		5	1	4	1
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
1		2		2		4		4	

V A L E U R S D É R I V É E S					
POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
28	3	3	4 (5)	6	53

A C H A T A R S E N A L	
ARMEMENT	MODULES
70 PG - Shotgun automatique 10 PG - Amélioration fusil de précision - Chargeur de munitions explosives	10 PG - OD Force nv1 10 PG - Déplacement silencieux

Sylvio commence à envisager l'infiltration, même s'il aime toujours monter au combat. Il devient plus méticuleux et analytique.

300 PG - 150 PX									
C A R A C T É R I S T I Q U E S									
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
3		3		3		7 <i>Enjôleur, fantasque</i>		5	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
2	1	3		3		6	2	4	1
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
3	1	3		2		5	1	4	1
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
1		2		2		4		4	1

V A L E U R S D É R I V É E S					
POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
28	3	3	4 (5)	6	81

A C H A T A R S E N A L		A U T R E
ARMEMENT	MODULES	BLASON ET ARMURE / SECTION / MOTIVATION
10 PG - Amélioration shotgun automatique - Chargeur et balles grappes	30 PG - OD Aura nv2 10 PG - OD Discrétion nv1 10 PG - OD Perception nv1 10 PG - Banner 30 PG - Blindage amélioré nv1	Cape au col de fourrure + 3 PEs Levée du désavantage Toujours un doute Accomplissement motivation majeure + 25 PEs Nouvelle motivation : Traquer et détruire le Collectionneur : Celui-ci aspire les dons artistiques. Il est à la poursuite de Sylvio pour le défaire de ses talents.

Sylvio est envoyé en mission diplomatique, d'infiltration et de négociation. Il améliore son armure, au détriment de sa puissance de feu. Il devient encore plus grandiloquent sur le champ de bataille et s'améliore en tant que combattant. Tout le monde au Knight a entendu parler de lui.

500 PG - 250 PX
ACCÈS À LA TABLE RONDE

Nom de chevalier de la Table Ronde : Yvain, le chevalier-lion

Section : Nué, spécialisée dans la récupération d'œuvres d'art.

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

Action d'éclat : Sylvio a repéré les activités du Collectionneur et a décidé de s'utiliser lui-même comme appât afin de récupérer l'œuvre de Rembrandt « *Lion se reposant* » qui était au Louvre.

Le tableau en sa possession, il a découvert qu'une faille de ténèbres avait été ouverte et que des créatures du Masque en sortaient à l'infini et le traquaient pour l'asservir. Seul et se servant de l'énergie contenue dans la peinture, il a repoussé les entités à ses trousses jusqu'à atteindre l'accès des ténèbres et le refermer. Ce faisant, il aurait brièvement tenu tête aux neuf Masques vivants.

Il est ensuite revenu à Camelot, à l'article de la mort mais avec l'œuvre toujours en parfait état.

Méta-armure : Némée

L'armure d'Yvain est finement ciselée, d'une couleur jaune-dorée qui n'est pas sans rappeler la fourrure d'un lion ou la couleur du soleil. L'épaulette gauche représente une gueule de lion stylisée alors que son bras droit figure les gravures de ses faits d'arme, notamment les patrons de l'Anathème qu'il a pu vaincre. Dans son dos, on peut voir une représentation du *Lion se reposant* de Rembrandt. Sur sa cape, blanche sur l'extérieur, bleue à l'intérieur, son blason couleur gueule représente un phare avec à son sommet une tête de lion diffusant de la lumière. Le haut de sa cape se termine par une fourrure qui rappelle la crinière d'un lion.

L'armure est légère, diffuse de la musique et des œuvres d'art. Son IA se veut plus rassurante.

Sa moto steed prend la forme stylisée d'un lion que Sylvio chevauche pour faucher ses ennemis.

Capacité gemellaire : Mode Oriflamme

Capacité ultime : Proie du lion

Effet : Yvain désigne un patron lors d'une phase de conflit. Jusqu'à la fin de la phase de conflit ou jusqu'à ce que son ennemi soit éliminé, ses dégâts contre le patron désigné sont toujours à leur maximum.

Énergie	15 PE
Activation	Action de déplacement
Durée	Une phase de conflit

Arme de prestige : Griffes de Sekhmet

Sekhmet, déesse lionne de l'Égypte antique, incarnait la fureur vengeresse de Rê, à la fois soleil destructeur, mais également lumière chaleureuse et réconfortante.

L'arme est une main griffue se déployant sur le bras droit, se prolongeant sur l'avant-bras et l'extrémité du coude. Les trois griffes centrales sont en élément alpha et deux griffes extérieures peuvent apparaître dans une gerbe de flammes continues.

Les griffes sont tranchantes et perforantes et s'enfoncent dans les chairs des créatures en libérant une salve de flammes à même de dévorer les organes de l'ennemi. Le prolongement de l'avant-bras offre une protection de la même manière qu'un pavois. Ainsi, il peut planter ses griffes dans le sol et se cacher derrière, ignorant les effets choc. L'arme brille de mille feux.

L'arme peut entièrement s'enflammer grâce à de petits cristaux de carburant intégrés qui, lorsqu'ils sont libérés à l'air libre, prennent feu. Yvain se sert de ce panache quand il charge l'ennemi, à l'image d'un phare dans la nuit, pour redonner espoir et attirer l'attention.

Cette arme a été conçue afin de détruire les créatures de l'Anathème et inflige bien moins de dégâts aux humains, brillant intensément pour guider hors des ténèbres les âmes égarées.

G R I F F E S D E S E K H M E T	
Dégâts	15D6 + 12 + Force + Dextérité
Violence	2D6
Portée	Contact
Effets	Ténébricide / espérance / lumière 6 / anti-Anathème / orfèverie

Contacts : Yvain est sincèrement ami avec le chevalier Dagonnet et garde une relation de franche camaraderie avec Gauvain qu'il appelle « le p'tit génie ». Il est pleinement en accord avec le combat de Lancelot pour sauver l'Humanité. Il aime beaucoup œuvrer pour Palomydès car, selon lui, l'information permet d'anticiper le danger. Il admire Kay pour son courage. Il a un faible pour Bohort avec qui il a déjà roulé. M. Pendulum, d'abord son allié, est devenu un ami proche. Ils ont testé ensemble les effets de l'art.

C A R A C T É R I S T I Q U E S									
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
3		5		3		7 <i>Enjôleur, fantasque</i>		5	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
2	1	4		3		7	2	4	1
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
3	1	5		2		5	1	4	1
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
2		3		2		4		4	1

V A L E U R S D É R I V É E S					
POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
28	5	3	4 (5)	7	85

A C H A T A R S E N A L			A U T R E
ARMEMENT	MODULES	MODULES DE PRESTIGE	BLASON ET ARMURE
100 PG - Lance-flammes 5 PG - Amélioration épée bâtarde - Bouclier gravé	15 PG - CdF portatif 60 PG - Camouflage optique 20 PG - Amplification de frappe	100 PG offerts 50 PG - Férocité du lion 30 PG - Courage du lion 20 PG - Assurance du lion	Représentation du <i>Lion se reposant</i> sur le dos + 4 PEs

Sylvio, au cours de ses missions, s'est attiré les foudres du Collectionneur, celles-ci l'entraînant à aider beaucoup d'artistes ou à récupérer des œuvres d'art.

7 5 0 P G - 3 2 5 P X C A R A C T É R I S T I Q U E S									
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
3		6 <i>Prédateur</i>		3		7 <i>Enjôleur, fantasque</i>		5	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
3	1	5		3		7	2	4	1
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
3	1	5		3		5	2	5	1
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
2		4		2		5		4	2

V A L E U R S D É R I V É E S					
POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
28	5	3	5 (6)	7	85

A C H A T A R S E N A L	
ARMEMENT	MODULES
80 PG - Ceste de fracture 5 PG - Amélioration ceste de fracture - Lumineux 5 PG - Amélioration griffes de Sekhmet - +1D6 à la violence	30 PG - OD <i>Perception</i> nv2 30 PG - OD <i>Parole</i> nv2 30 PG - Blindage amélioré nv2 50 PG - Interception nv1 20 PG - Vue alternative nv3 (heartbeat)

Yvain poursuit sa recherche du Collectionneur. Il commence à envisager de s'aventurer au Proche-Orient. Peut-être que là-bas il affrontera une créature ressemblant à un dragon et qu'il sauvera un lion, faisant de lui non plus Yvain, le chevalier-lion, mais le chevalier au lion.



THOMAS MAUPERTUIS

« PROMÉTHÉE »

Méta-armure : Wizard**Section d'origine :** Dragon**Blason :** Lion**Archétype :** Artiste**Haut fait :** Artiste protecteur**Avantages :** **Rayonnement :** Les alliés du PJ gagnent un bonus d'1D lorsqu'ils l'aident, même en mode héroïque.**Créateur-né :** Le PJ s'ajoute la motivation majeure « réaliser une œuvre ».**Inconvénients :** **Trouble mental :** Le PJ souffre du syndrome de Peter Pan.**Humaniste :** La capacité *desespérant* fait perdre 1D6 + 6 PE au PJ.**Motivation majeure :** **Faire disparaître la penombra :** À l'origine de la chute de Neverland, 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**Langues parlées :** Anglais, français**Arcanes :** VI. L'Amoureux - VII. Le Chariot - XIX. Le Soleil - XXI. Le Monde - 0. Le Fou**Biographie :** 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.Neverland 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 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.**Tactique de combat :** Prométhée s'occupe généralement des bandes, préférant attirer l'attention sur lui-même pour mieux semer la discorde.**IA :** SPANCH

Bateleur – Diable – Étoile – Tempérance – Monde

Surnom : Rhapsody**Personnalité :** Curieuse, 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**Nom de chevalier de la Table Ronde :** Hector des Mares**Action d'éclat :** Lors d'un raid à Venise, il sauvegarde les *Visions de l'Au-delà* de Jérôme Bosch.**Section :** Phoenix, liée au recrutement des artistes**Devise :** « Rien n'arrête un peuple qui danse. »**Méta-armure :** Orchestra

Prométhée, en s'associant à la section Giant, n'a pas hésité à bidouiller son armure afin d'optimiser la création musicale au cœur de l'action. Son dos se compose de tuyaux semblables aux orgues de cathédrale. De nombreux knobs et faders (boutons de contrôle des volumes, saturations, des aigus et des graves, etc.) ainsi que plusieurs pads colorés se trouvent sur ses avant-bras et ses cuisses. De base argentée, les lignes de l'armure sont soulignées de LED puissantes aux effets stroboscopiques. Le casque possède une grande vitre d'un noir impénétrable et sa structure laisse deviner deux mini-enceintes au niveau des oreilles. Généré par son IA en réalité augmentée, il arrive qu'un grand clavier se déploie devant Prométhée.



Arme de prestige : Baguette du maestro

La baguette du maestro est une merveille de nanotechnologie. Longue de 40cm, un réacteur d'énergie alpha miniature sert à stabiliser un concentré de plasma mis en réaction avec de la poudre de magnésium. Dague de lumière, sa température est si élevée qu'elle est particulièrement efficace contre l'Anathème. Extrêmement maniable, ses mouvements sont accompagnés d'un son cristallin qui fait reculer le désespoir.

BAGUETTE DU MAESTRO

Dégâts	13D6 + 6 + Force + Dextérité
Violence	5D6
Portée	Contact
Effets	Orfèvrerie / anti-Anathème / en chaîne / espérance

ENTRÉE AU KNIGHT - 0 PG - 0 PX

CARACTÉRISTIQUES

CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
3	4	2	5	2
Déplacement OD	Hargne OD	Tir OD	Aura OD	Discrétion OD
3	4	1	5	2
Force OD	Combat OD	Savoir OD	Parole OD	Dextérité OD
2	3	1	4	2
Endurance OD	Instinct OD	Technique OD	Sang-Froid OD	Perception OD
1	4	2	4	2

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
28	4 (5)	2	2	5	50

ACHAT ARSENAL

SECTION DRAGON	ARMEMENT	MODULES
Fusées éclairantes Flash Attaque non létale nv1	Pistolet de service Marteau-épieu	10 PG - Saut nv1 20 PG - Course nv1 10 PG - Lame de bras nv1 20 PG - Relais TacCom

100 PG - 50 PX

CARACTÉRISTIQUES

CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
3	4	2	5	3
Déplacement OD	Hargne OD	Tir OD	Aura OD	Discrétion OD
3	4	2	5	3
Force OD	Combat OD	Savoir OD	Parole OD	Dextérité OD
2	4	1	4	3
Endurance OD	Instinct OD	Technique OD	Sang-Froid OD	Perception OD
1	4	2	4	3

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
28	4 (5)	2	3	5	53

ACHAT ARSENAL

AUTRE

ARMEMENT	MODULES	BLASON ET ARMURE
25 PG - Pistolet mitrailleur 10 PG - Amélioration pistolet mitrailleur - Chargeur et balles grappes 15 PG - Couteau de combat	20 PG - Saut nv2 20 PG - Course nv2 10 PG - Lame de bras nv2	Armure argentée et lion stylisé sur l'épaulette gauche + 3 PEs

200 PG - 100 PX									
CARACTÉRISTIQUES									
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
3		4		2		6 <i>fantasque</i>		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
3		4		2		6	1	3	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
2		4	1	1		5		3	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
1		4	1	2		4	1	3	

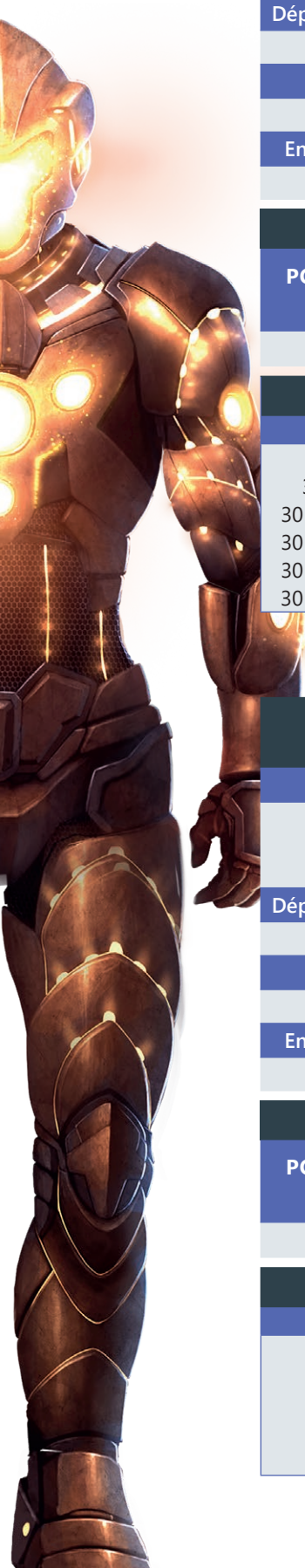
VALEURS DÉRIVÉES					
POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
28	4 (5)	2	3	6	53

ACHAT ARSENAL	
ARMEMENT	MODULES
5 PG - Amélioration couteau de combat - Flammes stylisées	10 PG - Banner
5 PG - Amélioration couteau de combat - Lumineux	10 PG - Déplacement silencieux
	20 PG - Diffuseur nanoM nv1
	10 PG - Diffuseur nanoM nv2

300 PG - 150 PX									
CARACTÉRISTIQUES									
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
3		5		2		6 <i>fantasque</i>		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
3	1	4		2		6	2	3	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
3		5	1	1		5		3	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
1		5	1	2		4	1	3	

VALEURS DÉRIVÉES					
POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
28	5 (6)	2	3	6	53

ACHAT ARSENAL		AUTRE
ARMEMENT	MODULES	BLASON ET ARMURE / SECTION
15 PG - Amélioration d'ornement lame de bras - Chromée avec lignes lumineuses et colorées	30 PG - Blindage amélioré nv1	Led formant des crocs stylisés +1 réussite aux interactions avec les alliés du Knight Levée de l'inconvénient Humaniste
	15 PG - Champ de force portatif	
	30 PG - OD Aura nv2	
	10 PG - OD Déplacement nv1	



500 PG - 250 PX									
ACCÈS À LA TABLE RONDE									
CARACTÉRISTIQUES									
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
4		5		2		6 <i>fantasque</i>		4	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
4	1	5		2		6	2	3	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
4		5	1	1		5		4	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
3		5	1	2		5	1	4	
VALEURS DÉRIVÉES									
POINTS DE SANTÉ		DÉFENSE		RÉACTION		INITIATIVE		POINTS DE CONTACT	
34		5 (6)		2		4		6	
ACHAT ARSENAL					AUTRE				
MODULES			MODULES DE PRESTIGE			BLASON ET ARMURE / ARMURE			
50 PG - OD <i>Aura</i> nv3			100 PG offerts 30 PG - Courage du lion 20 PG - Assurance du lion 40 PG - Lumière du Faucon			Tuyaux d'orgues dans le dos +4 PEs			
30 PG - Lame de bras nv3						Méta-armure de légende			
30 PG - Énergie améliorée nv1						Gémellaire : Psion : Discord			
30 PG - Énergie améliorée nv2						Ultime : Mur du son : Les alliés à portée courte gagnent +5 CdF et +40 PE			
30 PG - Énergie améliorée nv3									
30 PG - Blindage amélioré nv2									

7 5 0 P G - 3 2 5 P X									
C A R A C T É R I S T I Q U E S									
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
4		5		3		7 <i>fantasque émotif</i>		4	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
4	1	5		2		7	5	3	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
4		5	2	2		5		4	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
3		5	2	3		5	2	4	
V A L E U R S D É R I V É E S									
POINTS DE SANTÉ		DÉFENSE		RÉACTION		INITIATIVE		POINTS DE CONTACT	
34		5 (7)		3		4		7	
								57	
A C H A T A R S E N A L									
ARMEMENT					MODULES				
10 PG - Amélioration baguette du maestro - Effet <i>pénétrant</i> 10					70 PG - OD <i>Aura</i> nv4 100 PG - OD <i>Aura</i> nv5 30 PG - OD <i>Combat</i> nv2 30 PG - OD <i>Instinct</i> nv2 30 PG - OD <i>Sang-Froid</i> nv2				

COLOMBE NIELSEN

« HAPER »

Méta-armure : Priest

Section d'origine : Giant

Blason : Aigle

Archétype : Voyageur

Haut fait : Création du Knight

Avantages : **Mémoire efficace :** Une fois par partie, le PJ peut demander au MJ de lui fournir un savoir ou un souvenir.

Magnétique : Le PJ bénéficie de +1 réussite automatique sur ses tests d'*Aura* avec des humains.

Inconvénients : **Trop prudent :** Le PJ lance 2D6 au lieu de 3D6 pour déterminer son *initiative*.

Rat d'atelier : Le PJ 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 des innocents, apaiser des conflits

Langues parlées : Anglais, norvégien, japonais, espagnol

Arcanes : I. Le Bateleur - III. L'Impératrice - IV. L'Empereur - VIII. La Justice - XVII. L'Étoile

Biographie : 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 chamailliers. 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.

Tactique de combat : Colombe a plutôt tendance à rester en arrière pour protéger à distance le reste de son équipe. Mais elle n'hésite pas à s'avancer si des innocents sont en danger.

IA : CHUDEV

Amoureux – Fou – Monde – Empereur – Lune

Surnom : Hvit

Personnalité : 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

Nom de chevalier de la Table Ronde : Yseut

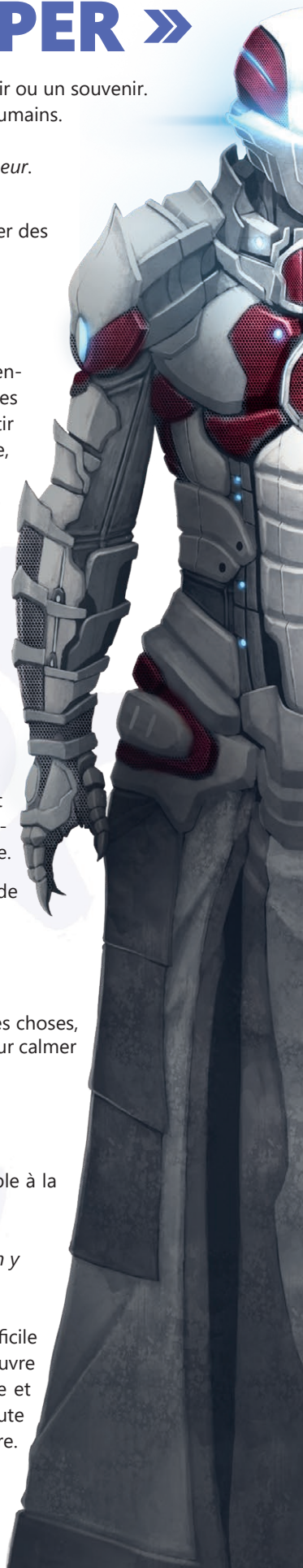
Action d'éclat : A permis de signer des accords avec le Nodachi et la NAU afin de travailler ensemble à la lutte contre l'Anathème.

Section : Sleipnir, créée afin de gérer les conflits humains face à l'Anathème.

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

Méta-armure : Tristan

La méta-armure d'Yseut est au premier abord d'une totale simplicité. Grise aux reflets bleutés, il est difficile d'imaginer l'intelligence et le charisme de sa porteuse. Pourtant, lorsqu'on s'en approche, on en découvre toute la beauté et la complexité. De fines stries se meuvent sur toute la surface de la méta-armure et laissent apparaître tour à tour des runes nordiques, des serres d'aigle ou les continents terriens. Toute l'histoire et la renommée de Colombe sont inscrites sur sa peau de métal pour qui est capable de la lire.



Arme de prestige : ørn

Cette arbalète se forme grâce aux nanomachines directement dans les mains. Ressemblant à un aigle stylisé déployant ses ailes, elle envoie des dards lumineux et silencieux capables d'éviter les obstacles pour toucher leur cible. Lorsqu'elle est utilisée contre une bande, une dizaine de carreaux sont propulsés simultanément et se transforment en éclairs éblouissants capables de désorienter les créatures abyssales ou de ramener les désespérés vers la lumière.

ØRN	
Dégâts	10D6 + 6
Violence	10D6
Portée	Courte
Effets	Deux mains / espérance / désignation / lumière 6 / assistance à l'attaque / artillerie / silencieux

ENTRÉE AU KNIGHT - 0 PG - 0 PX									
C A R A C T É R I S T I Q U E S									
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
2		2		5		5		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
2		1		3		4		1	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
1	1	1		4	1	4		3	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
1	1	1		5	2	3		3	
V A L E U R S D É R I V É E S									
POINTS DE SANTÉ		DÉFENSE		RÉACTION		INITIATIVE		POINTS DE CONTACT	
22		1		5 (7)		3		4	
A C H A T A R S E N A L									
SECTION GIANT				ARMEMENT			MODULES		
OD <i>Technique</i> nv2				Pistolet de service Marteau-épieu			30 PG - Canon Balder 20 PG - Grappin 10 PG - Attaque sur casque nv1		

1 0 0 P G - 5 0 P X									
C A R A C T É R I S T I Q U E S									
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
2		2		5		5		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
2		2		3		5		2	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
1	1	1		5	2	5	2	3	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
2	2	1		5	2	4		3	
V A L E U R S D É R I V É E S									
POINTS DE SANTÉ		DÉFENSE		RÉACTION		INITIATIVE		POINTS DE CONTACT	
22		2		5 (7)		3		5	
22		2		5 (7)		3		5	
A C H A T A R S E N A L						A U T R E			
MODULES						BLASON ET ARMURE			
10 PG - OD <i>Parole</i> nv1 30 PG - OD <i>Parole</i> nv2 30 PG - OD <i>Savoir</i> nv2 30 PG - OD <i>Endurance</i> nv2						Armure gris clair et aigle stylisé sur l'épaulière gauche +1 réussite aux interactions avec les alliés du Knight			

200 PG - 100 PX

C A R A C T É R I S T I Q U E S

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
2		2		5		6 <i>méprisant</i>		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
2		2		4	1	5		2	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
1	1	1		5	2	5	2	3	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
2	2	1		5	2	5		3	

V A L E U R S D É R I V É E S

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
22	2	5 (7)	3	5	50

A C H A T A R S E N A L

MODULES

10 PG - OD *Tir* nv1
 10 PG - Attaque sur casque nv2
 10 PG - Voyager
 30 PG - Interface sensitive RIGG
 20 PG - Drone d'espionnage
 20 PG - Diffuseur nanoM nv1

300 PG - 150 PX

C A R A C T É R I S T I Q U E S

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
2		2		6 <i>calculateur</i>		6 <i>méprisant</i>		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
2		2		4	1	5		3	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
1	1	1		5	3	5	2	3	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
2	2	1		6	3	5		3	

V A L E U R S D É R I V É E S

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
22	2	6 (9)	3	5	50

A C H A T A R S E N A L

A U T R E

MODULES

BLASON ET ARMURE / SECTION

50 PG - OD *Savoir* nv3
 50 PG - OD *Technique* nv3

Discrètes gravures représentant des runes
 +1 réussite aux interactions avec les alliés du Knight
 Levée de l'inconvénient
 Rat d'atelier

500 PG - 250 PX ACCÈS À LA TABLE RONDE CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
2		2		7 <i>calculateur opiniâtre</i>		7 <i>méprisant dominant</i>		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discretion	OD
2		2		5	2	6	2	3	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
1	1	1		6	3	5	2	3	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
2	2	1		6	3	5		3	

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
22	2	6 (9)	3	6	50

ACHAT ARSENAL

AUTRE

ARMEMENT	MODULES	MODULES DE PRESTIGE	BLASON ET ARMURE
70 PG - Arbalète magnétique	30 PG - Diffuseur nanoM nv2 10 PG - OD <i>Aura</i> nv1 30 PG - OD <i>Aura</i> nv2 30 PG - OD <i>Tir</i> nv2 30 PG - Vol nv1	100 PG offerts 30 PG - Présence du taureau 30 PG - Meute du loup 40 PG - Autorité du cerf	Discrètes gravures représentant la Terre +2 réussites aux interactions avec les alliés du Knight Méta-armure de légende Gémellaire : Warmaster : Warlord Ultime : Symbole de paix : En combat face à des humains, le PJ peut faire en sorte qu'il cesse.

750 PG - 325 PX CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
2		2		7 <i>calculateur opiniâtre</i>		7 <i>méprisant dominant</i>		4	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discretion	OD
2		2		5	2	6	2	3	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
1	1	1		6	3	7	2	4	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
2	2	2		7	4	5		3	

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
22	2	7 (11)	4	7	50

ACHAT ARSENAL

MODULES	MODULES DE PRESTIGE
50 PG - Thunder security 70 PG - OD <i>Technique</i> nv4 30 PG - OD <i>Force</i> nv2 30 PG - Vol nv2	40 PG - Vivacité de l'aigle 30 PG - Œil de l'aigle

Méta-armure : Warrior

Section d'origine : Gargoyle

Blason : Cheval

Archétype : Survivant

Haut fait : Renouveau de l'espoir

Avantages : **Dur à cuire :** Le PJ dispose de 5 PS supplémentaires.

Chevalier véritable : Le PJ peut déclencher son mode héroïque dès qu'il possède 4 points d'héroïsme, toutefois, tout acte de malveillance est puni par la perte d'un point d'héroïsme.

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

Surprotecteur : Si le sénéchal de sa coterie est à l'agonie, le PJ perd 1D6+3 PEs. S'il meurt, il perd 2D6+6 PEs.

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

Arcanes : VI. L'Amoureux - X. La Roue-de-Fortune - XI. La Force - XVII. L'Étoile - 0. Le Fou

Biographie : 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 que 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.

Tactique de combat : Shun traverse les ennemis pour atteindre leur chef et le défaire.

IA : GINBT

Impératrice – Maison-Dieu – Tempérance – Papesse – Ermite

Surnom : IA

Personnalité : 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

Nom de chevalier de la Table Ronde : Perceval

Haut fait : Lors de plusieurs missions, Shun a opéré, seul, le sauvetage d'Arthur et de ses accompagnants

Section : Pas de section, car Shun ne veut que pouvoir continuer à servir Arthur et à le protéger

Devise : « *Moi, c'est Arthur qui compte. Je ne suis pas un as de la stratégie ou du tir, mais je peux me vanter de savoir ce que c'est que d'aimer quelqu'un.* »

Armure : Warrior

Perceval continue d'appeler son armure « Warrior » malgré son accès à la Table Ronde. Elle est uniformément grise avec inscrit plusieurs données sur la ceinture telles que « mettre à la taille », « gauche / droite » ainsi que diverses informations sur le Knight visibles même lorsqu'il est en Guardian. Avec les améliorations, sa méta-armure est devenue moins massive et pourtant plus résistante. Sa simplicité est à l'image de son porteur même si elle reste reconnaissable parmi toutes et que son aura a largement passé les murs du Knight.

SHUN O'BRIAN

« L'ÉGARÉ »



Arme de prestige : Mauvais présage

L'arme de Perceval est faite à son image. Présentant un pommeau à tête de cheval et une lame droite à bout pointu, elle ne s'embarrasse pas de systèmes complexes et a été créée pour transpercer tous ses ennemis sans difficulté. Sur la garde, il est gravé « tenir ».

MAUVAIS PRÉSAGE

Dégâts	15D6
Violence	2D6
Portée	Contact
Effets	Ignore armure / anti-véhicule / anti-Anathème

ENTRÉE AU KNIGHT - 0 PG - 0 PX

CARACTÉRISTIQUES

CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
4	5	2	2	3
Déplacement OD	Hargne OD	Tir OD	Aura OD	Discretion OD
3 1	5	1 1	2	1
Force OD	Combat OD	Savoir OD	Parole OD	Dextérité OD
3	5 1	1	1	3 1
Endurance OD	Instinct OD	Technique OD	Sang-Froid OD	Perception OD
4	5	1	2	3

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
39	5 (6)	1 (2)	3 (4)	2	50

ACHAT ARSENAL

SECTION GARGOYLE	ARMEMENT	MODULES
Banner Relais TacCom	Pistolet de service Marteau-épieu 20 PG - Bouclier amovible 30 PG - Épée bâtarde	10 PG - Saut nv1

100 PG - 50 PX

CARACTÉRISTIQUES

CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
5	5	2	3	3
Déplacement OD	Hargne OD	Tir OD	Aura OD	Discretion OD
3 1	5	1 1	3	1
Force OD	Combat OD	Savoir OD	Parole OD	Dextérité OD
3	5 2	1	1	3 1
Endurance OD	Instinct OD	Technique OD	Sang-Froid OD	Perception OD
4	5	1	2	3

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
39	5 (7)	1 (2)	3 (4)	3	53

ACHAT ARSENAL

AUTRE

MODULES	BLASON ET ARMURE
20 PG - Course nv1 15 PG - Flash 10 PG - Lame de bras nv1 30 PG - OD Combat nv2 20 PG - Module d'accompagnement tactique	Armure et cheval stylisé sur l'épaulière gauche +3 PE

200 PG - 100 PX

C A R A C T É R I S T I Q U E S

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
5		5		2		4		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
4	1	5		1	1	4		1	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
4		5	2	1		1		3	1
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
5		5		1		2		3	

V A L E U R S D É R I V É E S

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
45	5 (7)	1 (2)	3 (4)	4	53

A C H A T A R S E N A L

MODULES

30 PG - Blindage amélioré
30 PG - Énergie améliorée
40 PG - Champ de force amélioré

300 PG - 150 PX

C A R A C T É R I S T I Q U E S

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
5		5		2		5		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
4	1	5		2	1	4		1	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
4		5	2	2		1		3	1
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
5		5		1		4		3	

V A L E U R S D É R I V É E S

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
45	5 (7)	2 (3)	3 (4)	4	56

A C H A T A R S E N A L

A U T R E

MODULES

BLASON ET ARMURE / SECTION

10 PG - Wolfpack
20 PG - Nova nv1
20 PG - Nova nv2
50 PG - Accélérateur

Code d'honneur du Knight gravé
+3 PEs
Levée de l'inconvénient
Surprotecteur

500 PG - 250 PX ACCÈS À LA TABLE RONDE CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
5		6 <i>insouciant</i>		2		5		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discretion	OD
5	1	6		2	1	5		1	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
5		5	2	2		1		3	1
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
5		6		1		5		3	

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
45	5 (7)	2 (3)	3 (4)	5	60

ACHAT ARSENAL

AUTRE

ARMEMENT	MODULES	MODULES DE PRESTIGE	BLASON ET ARMURE
70 PG - Épée cinétique 20 PG - Amélioration épée cinétique - Sur mesure 10 PG - Amélioration épée cinétique - Protectrice 60 PG - Pavois	10 PG - Wingsuit 30 PG - OD <i>Dextérité</i> nv2	100 PG offerts 40 PG - Puissance de l'ours 30 PG - Endurance de l'ours 30 PG - Rage de l'ours	« Perceval » gravé +4 PEs Méta-armure de légende Gémellaire : Paladin : CdF Shrine Ultimate : Nice : Le PJ est insensible aux effets <i>domination</i> , <i>Anathème</i> , <i>choc X</i> , <i>parasitage X</i> , <i>barrage X</i> ainsi qu'à la règle « se confronter aux Seigneurs » (passif)

750 PG - 325 PX CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
5		7 <i>insouciant/hargneux</i>		2		5		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discretion	OD
5	1	7	1	2	1	5		2	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
5		6	3	2		1		3	1
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
5	2	7		1		5		3	

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
45	6 (9)	2 (3)	3 (4)	5	60

ACHAT ARSENAL

MODULES

50 PG - OD <i>Combat</i> nv3 10 PG - OD <i>Hargne</i> nv1 10 PG - OD <i>Endurance</i> nv1 30 PG - OD <i>Endurance</i> nv2	40 PG - Champ de force amélioré nv2 20 PG - Diffuseur nanoM nv1 30 PG - Diffuseur nanoM nv2 30 PG - Module drone pour nœuds 30 PG - Module d'analyse des adversaires
--	--

ANASTÁZIE KOVÁŘOVÁ

« HEL »

Méta-armure : Rogue

Section d'origine : Ogre

Blason : Sanglier

Archétype : Survivant

Haut fait : Torturé dans les ténèbres / en territoire ennemi

Avantages : **Dur à cuire :** Le PJ dispose de 5 PS supplémentaires.

Trompe la mort : Une fois par mission, lorsque mis à l'agonie, ignore le résultat « mort » des blessures graves.

Inconvénients : **Immunité déficiente :** Si maladie, poison ou toxines, le PJ subit le maximum de dégâts.

Marqué par les ténèbres : Malus de 2D aux interactions sociales en dehors de la coterie et de la 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 Tchéquie

Motivations mineures : Accomplir les objectifs coûte que coûte, protéger un innocent, détruire de puissantes créatures

Langues parlées : Anglais, tchèque

Arcanes : X. La Roue-de-Fortune - XI. La Force - XIII. L'Arcane sans nom - XIV. La Tempérance - XV. Le Diable

Biographie : Originaire d'un village tchèque d'une pauvreté absolue, survivre a été la première chose qu'Anastázie a appris. 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 Ghost 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.

Tactique de combat : Hel s'infiltré au milieu de ses adversaires puis élimine en premier l'ennemi effectuant le plus de dégâts. Usant de fumigènes, de ses billes sonar et de son module saut, elle bondit de cible en cible sans leur laisser un instant de répit.

IA : ZVOLCH

Amoureux - Chariot - Pendu - Soleil - Monde

Surnom : Sokol

Personnalité : 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 mache pas ses mots et n'hésite pas à montrer son désaccord.

Atouts : Impétueuse, à l'unisson

Handicap : Orgueilleux

Nom de chevalier de la Table Ronde : Garanwyn

Haut fait : A sacrifié les derniers indices lui permettant de retrouver sa famille afin de sauver une communauté de rebuts et de repousser une attaque du Prédateur contre l'arche de Naples.

Section : Pas de section, mais Garanwyn est la conseillère officielle de Kay

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

Armure : Dravec

Cette méta-armure noir mat associant une Rogue à la vision de la Ranger est lourdement renforcée pour s'accorder à son style de combat brutal. Le symbole du sanglier est discrètement gravé sur son épaulière gauche. Elle porte un foulard noir noué autour du bras droit. Elle ne l'enlèvera qu'après avoir accompli sa motivation majeure : retrouver sa famille.



Arme de prestige : Tesák et Skleník

Ces deux dagues jumelles possèdent une lame légèrement incurvée et un anneau permettant d'y insérer l'index pour assurer la prise et faire pivoter si besoin. Tesák est gravée d'une griffure stylisée tandis que Skleník montre des lignes et des flèches.

TESÁK		SKLENÍK	
Dégâts	10D6 +12 + Dextérité	Dégâts	10D6
Violence	2D6	Violence	2D6
Portée	Contact	Portée	Contact
Effets	Jumelé (akimbo) / ignore armure / silencieux / orfèvrerie	Effets	Jumelé (akimbo)

ENTRÉE AU KNIGHT - 0 PG - 0 PX									
CARACTÉRISTIQUES									
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
4		6 <i>imprudent</i>		2		2		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
3	1	6		1		1		2	1
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
4		6	1	1		1		3	1
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
3		3		1		1		1	
VALEURS DÉRIVÉES									
POINTS DE SANTÉ		DÉFENSE		RÉACTION		INITIATIVE		POINTS DE CONTACT	
39		6 (7)		1		3 (4)		1	
ACHAT ARSENAL									
SECTION OGRE			ARMEMENT			MODULES			
Fumigène Vue alternative nv1 (prédatrice) Déplacement silencieux nv1			Pistolet de service Marteau-épieu 15 PG - Couteau de combat			10 PG - Saut nv1 10 PG - Attaque sur casque nv1 15 PG - Flash 10 PG - Voyager			
100 PG - 50 PX									
CARACTÉRISTIQUES									
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
4		6 <i>Imprudent</i>		2		2		4	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
3	1	6		1		1		3	1
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
4		6	1	1		1		4	1
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
4		3		1		2		2	
VALEURS DÉRIVÉES									
POINTS DE SANTÉ		DÉFENSE		RÉACTION		INITIATIVE		POINTS DE CONTACT	
39		6 (7)		1		4 (5)		2	
ACHAT ARSENAL									
ARMEMENT			MODULES			BLASON ET ARMURE			
15 PG - Couteau de combat			20 PG - Saut nv2 20 PG - Attaque sur casque nv2 10 PG - Pod fusées éclairantes nv1 10 PG - Désignation nv1 20 PG - Désignation nv2			Armure noir mat et sanglier discrètement gravé sur l'épaulière +3 PEs			

200 PG - 100 PX									
C A R A C T É R I S T I Q U E S									
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
4		7 <i>imprudent abrupt</i>		2		2		4	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
3	1	6		1		1		3	1
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
4		7	1	1		1		4	1
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
4		3		1		2		2	
V A L E U R S D É R I V É E S									
POINTS DE SANTÉ		DÉFENSE		RÉACTION		INITIATIVE		POINTS DE CONTACT	
39		7 (8)		1		4 (5)		2	
								53	
A C H A T A R S E N A L									
ARMEMENT					MODULES				
40 PG - Matraques électriques 40 PG - Dague 10 PG - Amélioration dague - Barbelée 5 PG - Amélioration d'ornement dague - Sillons					10 PG - OD Force nv1				

3 0 0 P G - 1 5 0 P X										
C A R A C T É R I S T I Q U E S										
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE		
4		7 imprudent abrupt		2		3		4		
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD	
3	1	7		2		2		3	1	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD	
4		7	1	1		1		4	1	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD	
4		4		1		3		2		
V A L E U R S D É R I V É E S										
POINTS DE SANTÉ		DÉFENSE		RÉACTION		INITIATIVE		POINTS DE CONTACT		POINTS D'ESPOIR
39		7 (8)		2		4 (5)		3		56
A C H A T A R S E N A L										
ARMEMENT				MODULES			BLASON ET ARMURE / SECTION			
60 PG - Fusil anti-matériel				20 PG - Adhérence nv1 20 PG - Billes sonar			Panache en forme d'iroquoise sur heaume de l'armure +3 PEs Levée de l'inconvénient Marqué par les ténèbres			

500 PG - 250 PX ACCÈS À LA TABLE RONDE CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
4		8 <i>imprudent abrupt brut</i>		2		3		5	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discretion	OD
3	1	7	1	2		3		4	1
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
4		8	1	1		2		4	1
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
4		4		1		3		2	

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
45	8 (9)	2	3 (4)	5	60

ACHAT ARSENAL A U T R E

ARMEMENT	MODULES	MODULES DE PRESTIGE	BLASON ET ARMURE
40 PG - Dague 10 PG - Amélioration dague - Jumelle	30 PG - Blindage amélioré nv1 40 PG - CdF amélioré nv1 20 PG - Déplacement silencieux nv2 20 PG - Amplification de frappe nv1 30 PG - Fusées éclairantes nv2 10 PG - OD <i>Hargne</i> nv1	100 PG offerts 60 PG - Hargne du sanglier 40 PG - Obstruction du sanglier	Gravure d'un corps brisé et de larmes +4 PEs Méta-armure de légende Gémellaire : Ranger : Vision Ultime : Spectre : Le mode Ghost ne se désactive plus lors des attaques (passif)

750 PG - 325 PX CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
4		8 <i>imprudent abrupt brut</i>		2		3		5	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discretion	OD
3	1	8	1	2		3		5	2
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
4		8	1	1		3		5	1
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
4		5		1		3		5	

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
39	8 (9)	2	5 (7)	3	60

ACHAT ARSENAL

ARMEMENT	MODULES	
10 PG - Amélioration d'ornement dague - Grifures gravées	20 PG - Amplification de frappe nv2 50 PG - Masse de contrôle nv1 50 PG - Accélérateur nv1 30 PG - Blindage amélioré nv2	30 PG - Toucher du serpent 30 PG - Peau du serpent 30 PG - OD <i>Discretion</i> nv2

Méta-armure : Warmaster
Section d'origine : Dragon
Blason : Sanglier
Archétype : Survivant
Haut fait : Renouveau de l'espoir

BAO DINH QUI LONG TUONG

« SILVER »

Avantages : **Code moral :** Le PJ bénéficie de la motivation mineure « respecter le code : protéger les chevaliers du Knight ». **Instinct animal :** 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 a établi une liste exhaustive des êtres chers qu'il a perdus dans les ténèbres et dont il cite les noms à chaque fois qu'il doit reprendre le contrôle de ses émotions.

Humaniste : Si subit la capacité *désespérant*, perd 1D6 + 6 PE

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

Arcanes : VII. Le Chariot - XV. Le Diable - XVI. La Maison-Dieu - XII. Le Pendu - 0. Le Fou

Biographie : 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.

Tactique de combat : S'il restait d'abord en retrait pour coordonner les affrontements, Bao est peu à peu devenu plus tête brûlée, se jetant sauvagement dans la mêlée pour affronter seul à seul des ennemis « impurs » ou pour soumettre brutalement les humains avec ses matraques électriques.

IA : PUYSE

Roue-de-Fortune - Diable - Étoile - Lune - Fou

Surnom : Gold

Personnalité : 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

Nom de chevalier de la Table Ronde : Méliant

Haut fait : Sauvetage des membres de sa coterie et destruction d'une incarnation de la Chair : le Corrupteur

Section : Archange, dont le but est de venir au secours des chevaliers en difficulté

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

Armure : Ténacité

Cette armure associe la Warmaster et le type Hunter de la Warrior. Elle est augmentée d'épaisses plaques blindées supplémentaires d'un brun foncé. Elle est aussi dotée d'une cape en poils hirsutes et fait apparaître ça et là des visages indistincts, comme autant de souvenirs forçant Bao à ne plus jamais céder au désespoir.



Arme de prestige : Gïao

Cette grande lance à la pointe lumineuse a été créée pour déchaîner la fureur de Méliant sur toutes les créatures de l'Anathème. Extensible et pouvant toucher plusieurs ennemis par de fluides et amples mouvements, elle est idéale pour permettre de protéger la retraite d'alliés au sein des ténèbres, au cœur de bandes et d'hostiles ennemis.

GIAO	
Dégâts	10D6 + 12 + Force
Violence	8D6
Portée	Courte
Effets	Cadence 3 / anti-Anathème / défense 2

ENTRÉE AU KNIGHT - 0 PG - 0 PX									
CARACTÉRISTIQUES									
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
3		6 <i>instable</i>		3		3		2	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
2		6		1		3	1	1	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
2	1	4		3		3		1	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
3	1	2		2		3	1	1	

VALEURS DÉRIVÉES					
POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
28	6	3	1	3	50

ACHAT ARSENAL		
SECTION DRAGON	ARMEMENT	MODULES
Pod fusées éclairantes Attaque non-létale nv1 Flash	Pistolet de service Marteau-épée	10 PG - Désignation nv1 20 PG - Désignation nv2 30 PG - Tourelle auto + shotgun escamotable

100 PG - 50 PX									
CARACTÉRISTIQUES									
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
3		6 <i>instable</i>		3		4		2	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
3		6		1		4	1	1	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
3	1	4		3		4		1	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
3	1	2		2		3	1	1	

VALEURS DÉRIVÉES					
POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
28	6	3	1	4	53

ACHAT ARSENAL			AUTRE
MODULES		BLASON ET ARMURE	
20 PG - Course nv1 30 PG - Pod fusées éclairantes nv2 20 PG - Relais TacCom	10 PG - Relais satellite nv1 10 PG - Relais satellite nv2 10 PG - Relais satellite nv3	Armure brun foncé et sanglier sur l'épaillère +3 PE	

200 PG - 100 PX

C A R A C T É R I S T I Q U E S

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
4		6 <i>instable</i>		3		4		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
3	1	6	2	1		4	1	3	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
3	1	4	1	3		4		1	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
3	1	2		2		3	1	2	

V A L E U R S D É R I V É E S

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
28	6 (8)	3	3	4	53

A C H A T A R S E N A L

ARMEMENT	MODULES
40 PG - Matraques électriques	10 PG - OD <i>Hargne</i> nv1 30 PG - OD <i>Hargne</i> nv2 10 PG - OD <i>Déplacement</i> nv1 10 PG - OD <i>Combat</i> nv1

300 PG - 150 PX

C A R A C T É R I S T I Q U E S

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
4		6 <i>instable</i>		3		4		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
3	1	6	2	1		4	1	3	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
3	2	6	1	3		4		1	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
4	1	4		2		3	1	2	

V A L E U R S D É R I V É E S

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
34	6 (8)	3	3	4	56

A C H A T A R S E N A L

A U T R E

MODULES	BLASON ET ARMURE / SECTION
10 PG - Amélioration shotgun - Munitions non létales 50 PG - Pod fusées éclairantes nv3 30 PG - OD <i>Force</i> nv2	Cape de fourrure hirsute +3 PEs Levée de l'inconvénient Humaniste

500 PG - 250 PX ACCÈS À LA TABLE RONDE CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
5		7 <i>instable hargneux</i>		3		4		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discretion	OD
3	1	7	4	1		4	1	3	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
4	2	7	1	3		4		1	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
5	1	4		2		3	1	2	

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
40	7 (11)	3	3	4	60

ACHAT ARSENAL

AUTRE

MODULES	MODULES DE PRESTIGE	BLASON ET ARMURE
50 PG - OD <i>Hargne</i> nv3 70 PG - OD <i>Hargne</i> nv4 30 PG - OD <i>Combat</i> nv2 30 PG - OD <i>Endurance</i> nv2 30 PG - Blindage amélioré nv1	100 PG offerts 40 PG - Souffle du dragon 40 PG - Aura du dragon 20 PG - Grandeur du dragon	Représentation de la mort du Corrupteur +4 PEs Méta-armure de légende Gémellaire : Warrior : type Hunter Ultime : Ténacité : Pendant un tour complet, le PJ et un de ses alliés ne peuvent pas subir de dégâts.

750 PG - 325 PX CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
6 <i>borné</i>		7 <i>instable hargneux</i>		3		4		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discretion	OD
3	1	7	5	2		4	1	3	
Force	OD	Combat	OD	Savoir	OD	Parole	OD	Dextérité	OD
6	2	7	1	3		4		2	
Endurance	OD	Instinct	OD	Technique	OD	Sang-Froid	OD	Perception	OD
6	1	4		3		3	1	2	

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
46	7 (11)	3	3	4	60

ACHAT ARSENAL

MODULES

100 PG - OD <i>Hargne</i> nv5	60 PG - Hargne du sanglier 20 PG - Longévité du corbeau	50 PG - Férocité du lion 20 PG - Assurance du lion
-------------------------------	--	---



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

ANTRE
MONDE