

MARIE NEUMANN



KNIGHT

GALERIE

DE

PERSONNAGES

ANTRE
MONDE
EDITIONS

CRÉDITS

Sur une idée originale de

Coline Pignat et Simon Gabillaud

Conception et rédaction

Marie Neumann

Relecture

Coline Pignat, Cédric Lameire, Ruvaakh, Renkineko

Illustration de couverture

David Chapoulet

Logo

William Bonhotal

Illustrations intérieures

David Chapoulet, William Bonhotal, Ugo Chiola, Rudy Crus

Maquette

Cédric Lameire

Habillage intérieur

William Bonhotal

Direction éditoriale

Coline Pignat et Simon Gabillaud

TABLE DES MATIÈRES

Le Knight	3
Les Territoires Libres	7
Les arches.....	11
Les rebuts.....	15
L'Anathème	18



UTILISATION DU CODEX

Ce codex permet aux MJ d'avoir des fiches de personnages non joueurs prêtes à l'emploi. Chaque personnage fait partie d'une communauté, mais il est tout à fait possible de les adapter aux besoins de votre session de jeu. Le but est que chaque PNJ apporte des informations aux joueurs ou des pistes sur l'histoire.

LE KNIGHT

CHEVALIER

CHEVALIER – ALDEU "CHRONOS" CASTLENOW

Aldeu "Chronos" Castlenow est un jeune inventeur piégé dans un corps vieilli prématurément à la suite d'une tragédie. Alors qu'il créait une œuvre d'art monumentale — une horloge astronomique visible dans tout Besançon pour redonner espoir aux habitants — son apprenti Hadrien Hurricane, sous l'emprise de la Machine, a manigancé contre lui et corrompu sa création. L'horloge a alors implosé, volant le temps de vie de tous les habitants. La grande majorité en est morte. Chronos a survécu, mais lui aussi a perdu des années de vie, ce qui lui donne l'apparence d'une personne âgée alors qu'il n'a que 28 ans.

Survivant, mais marqué physiquement et mentalement, il a rejoint le Knight pour enquêter sur les causes de cette malédiction. Malgré son apparence d'homme de 60 ans, il conserve un esprit créatif et dynamique, bien que tiraillé entre son désir d'innovation et les limitations de son corps vieilli.

Protecteur, mais méfiant depuis la trahison subie, il cherche à donner un nouveau sens à sa vie en tant que chevalier, il a d'ailleurs aidé Merlin sur la création de l'armure Warlock grâce à sa compréhension approfondie sur le temps et ses paradoxes. Il revêt désormais l'armure Priest afin de donner libre cours à sa créativité.



Type : Allié (initié)

Tactique : Chronos met tout en œuvre pour protéger les civils avant de combattre. Pendant le combat, il utilise le mode Nanoc de son armure pour créer des objets utiles à ses alliés. Il s'occupe de soigner les blessures de tous à la fin du combat.

CHRONOS						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	CDF
ASPECTS	6	6	12	10	6	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Majeur (8)	-	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	PE
VALEURS DÉRIVÉES	6	20	5	46	70	60
CAPACITÉS	Méta-armure (Priest 5 avancé) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 5 modules jusqu'à avancé de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés jusqu'à ce que l'armure soit réparée.					
CAPACITÉS	Modules : Téléportation – Wolfpack – fumigène					
CAPACITÉS	RAILGUN					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
ARME À DISTANCE	5D6 + 15	1D6	Lointaine	Anti-véhicule / Artillerie / Assistance à l'attaque / Désignation / Deux mains / Ignore armure / Précision		

MJ

CHEVALIER – BARTEL “VOX” WHITAKER

Vox est un chevalier de 40 ans de la section Cyclope, arborant fièrement une armure Wizard. Ancien journaliste d'investigation spécialisé dans les crimes de guerre, il était connu sous le nom de Bartel Whitaker. Grâce à sa découverte d'une tache de ténèbres dans la forêt de Sherwood et son signalement au Knight, il a rejoint l'organisation. En effet, cette tache grossissait énormément et allait menacer la sécurité de l'arche de Londres si elle n'était pas arrêtée à temps.

Après son investiture en tant que chevalier il s'est retrouvé sur quelques missions de terrain dont l'une à Pingyao où il a été grièvement blessé au bras gauche. Il a été pris en charge à temps, mais depuis il évite au maximum les missions de terrain. Amical et idéaliste, il est aussi connu pour être un grand curieux et une vraie commère. Une fois dans ses bonnes grâces, il peut devenir une source précieuse d'informations confidentielles, si vous acceptez de le remplacer lors de ses missions sur le terrain. Vous pourrez aussi dire adieu à votre discrétion s'il est dans les parages, mais il reste un allié précieux grâce à son réseau d'informateurs et sa connaissance approfondie de l'Arche d'Humanité.



Type : Allié (recrue)

Tactique : Vox évite le combat par tous les moyens. S'il est acculé il se rend.



VOX						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	CDF
ASPECTS EXCEPTIONNELS	6	4	6	10	4	14
	-	-	-	Majeur (5)	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	PE
	3	5	3	46	40	80
CAPACITÉS	Méta-armure (Wizard 5 avancé) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 5 modules jusqu'à avancé de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés jusqu'à ce que l'armure soit réparée.					
	Modules : Interface Babel – caméraman – drone d'espionnage					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
	3D6 + 6	1D3	Contact	Lesté		
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
	4D6 + 6	1D6	Lointaine	Assistance à l'attaque / Désignation / Deux mains / Précision / Tir en sécurité		

PERSONNEL CIVIL

CIVIL – JOEY CARTER

Joey Carter est le chef de cantine du Knight. Âgé de 38 ans, cet ancien chef étoilé français d'origine américaine a grandi dans les bas quartiers de New York avec son jeune frère, où il y a développé l'art de sublimer des ingrédients modestes afin de les rendre plus attrayants.

Après avoir reçu une bourse d'étude internationale, il est venu continuer ses études culinaires en France, où il est devenu un chef reconnu. Il a profité de son bon salaire pour payer des études de médecine à son cadet resté aux USA. Quand il a voulu rentrer chez lui, il s'est retrouvé bloqué à cause de la peste rouge.

Joey doit sa vie et son poste à Kay qui l'a sauvé de l'Anathème lors de l'évacuation de Paris. Il se dédie désormais entièrement à rembourser sa dette envers elle en faisant aimer les légumes et le fromage aux chevaliers les plus réticents. D'un naturel calme, mais attentif, il cache derrière une façade froide une profonde empathie qui fait de lui un confident apprécié au sein du Knight.

Sa position à la cantine le rend témoin de nombreuses rumeurs sur les chevaliers et leurs coteries. Son plus grand souhait est de voir le Knight triompher de l'Anathème pour pouvoir rentrer chez lui une fois sa dette épongée et enfin retrouver son frère Arnold. Les dernières nouvelles qu'il a eues de celui-ci étaient la veille de son premier jour de travail en tant que chirurgien privé chez Hemera Genetics.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Joey n'est pas un combattant. Il suit à la lettre les ordres des chevaliers du Knight et prend la fuite en l'absence d'ordre clair.

JOEY CARTER					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	3	4	3	6	4
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	3	2	3	28	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				

CIVIL – ISABELLE MERCIER

Isabelle Mercier est une contrebandière qui travaille comme femme de ménage à Camelot. Cette mère célibataire de 58 ans, des cheveux grisonnants et des rides qui commencent à s'implanter sur son visage, élève en parallèle son fils Emeric.

Débrouillarde, mais d'un naturel sceptique, Isabelle ne croit pas à ce qui est trop beau pour être vrai et refuse d'intégrer l'Arche d'Humanité. Elle préfère se contenter de ce qu'elle gagne au sein du Knight pour aider et éduquer son fils maintenant adolescent. Celui-ci vit au sein d'une communauté de rebuts implantée dans un centre commercial non loin. Afin de garantir leur place et la sécurité de son fils dans cette communauté quand elle n'est pas là, Isabelle fait sortir de la nourriture en douce du Knight pour les aider.

Par la force des choses elle connaît ainsi tous les raccourcis et quelques passages secrets pour se balader au sein de Camelot. Palomydès est au courant de ses agissements et en profite pour faire appel à elle quand elle a besoin d'une information spécifique au sein du Knight. Isabelle s'exécute toujours volontiers, ayant compris qu'il valait mieux avoir cette femme dans son camp plutôt que l'inverse.

D'ailleurs ses petits espionnages se sont toujours retrouvés couronnés d'une prime en fin de mois, ce qui l'encourage d'autant plus à continuer d'épier chevaliers et personnels quand on lui demande.

Type : Allié (recrue) / Hostile (recrue)

Tactique : Isabelle n'est pas une combattante. Elle fuit par les passages secrets qu'elle connaît pour se mettre en sécurité.

ISABELLE MERCIER					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	4	3	3	6	6
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	-	Mineur (2)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	4	3	5	34	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				

CIVIL – NATSUKI ITŌ

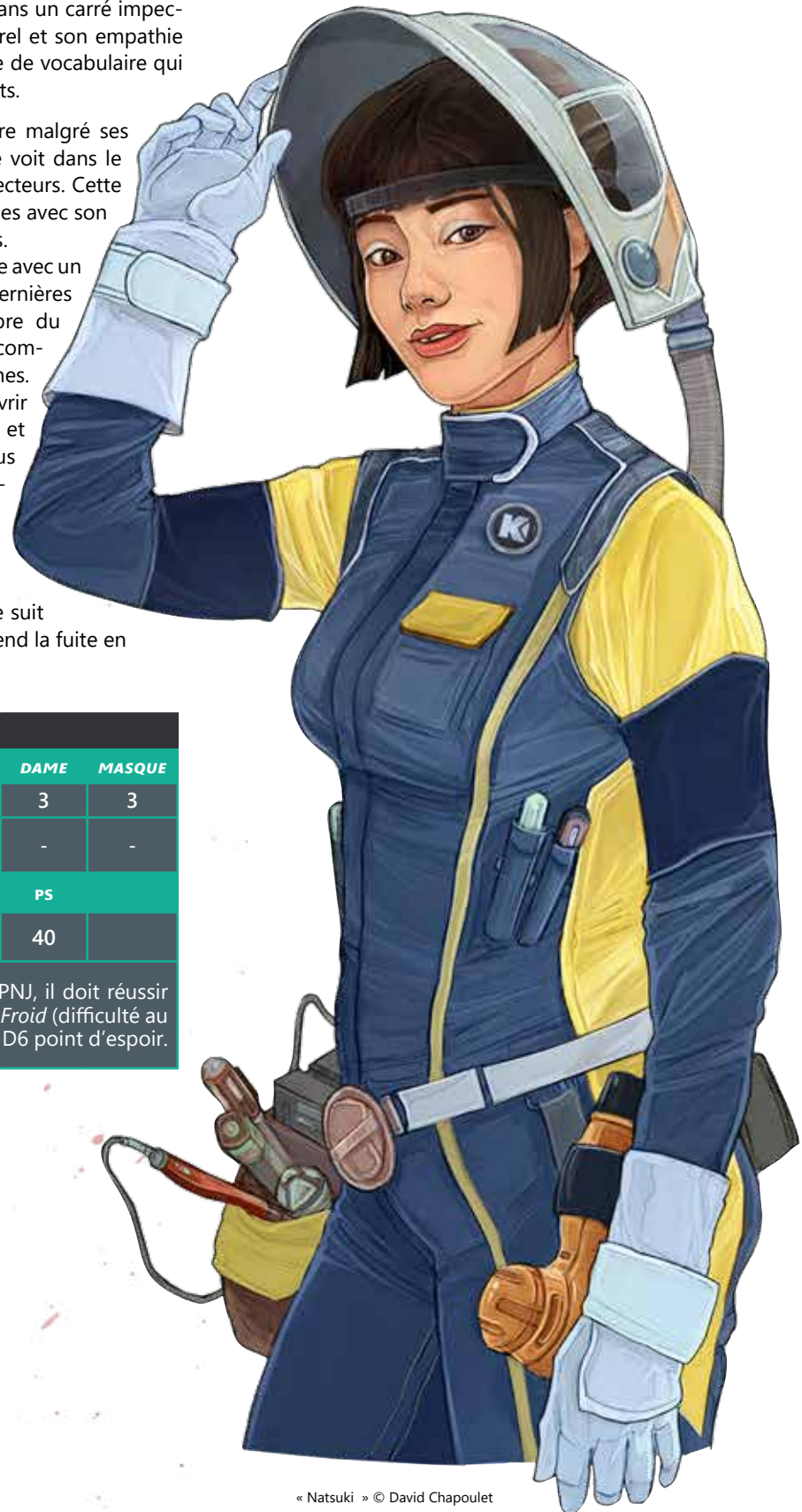
Sauvée du Nodachi, par une coterie de chevaliers lors de sa fuite du Japon, Natsuki Itō, 20 ans, a trouvé sa place au sein du Knight, où elle entretient les armures des chevaliers au sein de la section Giant. On la reconnaît à ses cheveux noirs et lisses coupés dans un carré impeccable tout comme sa frange. Son optimisme naturel et son empathie contrastent avec une timidité héritée d'un manque de vocabulaire qui la fait souvent bafouiller ou utiliser les mauvais mots.

Si elle a choisi de servir une organisation militaire malgré ses mésaventures avec le Nodachi, c'est parce qu'elle voit dans le Knight bien plus que des guerriers, mais des protecteurs. Cette vision lui permet de réconcilier ses valeurs pacifiques avec son désir ardent de contribuer à la cause des chevaliers.

Pourtant, l'ombre d'une ancienne relation toxique avec un amant plane encore sur elle. Elle a passé les cinq dernières années sous l'emprise d'un certain Kido, membre du Nodachi. Aussi, elle apprend aux côtés de Gauvain comment sont censées fonctionner les relations saines. En vous rapprochant d'elle, vous pourrez découvrir quelques secrets que le Nodachi cherche à cacher et qui a bien failli lui coûter la vie, tel que leur processus de recrutement, leurs nouveaux matériels cybernétiques, et peut-être même quelques-unes de leurs prochaines cibles à exécuter.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Natsuki n'est pas une combattante. Elle suit à la lettre les ordres des chevaliers du Knight et prend la fuite en l'absence d'ordre clair.



« Natsuki » © David Chapoulet

NATSUKI ITŌ

ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	5	4	5	3	3
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Mineur (1)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
VALEURS DÉRIVÉES	4	6	2	40	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				

LES TERRITOIRES LIBRES

MONNA-MOLELO

AWA DOUMBIA

Awa est une femme de 66 ans d'Afrique du Sud et Directrice du Monna-Molelo là-bas. Ancienne générale de division, elle est connue pour briser la volonté des recrues qui ne rentrent pas dans le rang. La rencontrer dans de mauvaises circonstances, c'est rencontrer la mort avant qu'elle ne vous redonne vie. En effet, elle se passionne depuis quelques années à recruter des criminels sur qui elle teste ses nouvelles techniques de destruction psychologique. Ceux qui y survivent sans se transformer en légume vivant se voient offrir une place au sein de ses agents. Et une chose est sûre, c'est sûrement les personnes les plus fiables et fidèles à la cause qu'on puisse trouver. Ceux qui l'ont déjà vue opérer appellent sa technique le « second souffle ». Elle est aussi connue pour

être une manipulatrice hors pair lors d'échanges diplomatiques. La corruption n'est pas un problème pour elle, tant que l'objectif est atteint, c'est tout ce qui compte. Elle a d'ailleurs passé des marchés avec le Nodachi notamment dans le cadre d'échange d'otages politique et sans en avoir touché un mot à Edward Dambé, le président de la NAU. Contre toute attente, cette femme d'âge mûr à un tempérament assez doux, du moins c'est ce qu'elle laisse croire. Avec les bons arguments ou les bonnes informations, il est possible de la convaincre de vous prêter mainforte avec quelques hommes du Monna-Molelo. Encore faut-il ressortir vivant de votre rendez-vous avec elle.

Type : Allié (initié) / Salopard (initié)

Tactique : Si Awa est attaquée par plusieurs personnes, elle fuit afin d'isoler les membres du groupe pour leur retourner le cerveau individuellement. Elle s'attaque en premier à celui qui a le plus faible score en Dame.

AWA DOUMBIA					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	8	5	5	8	5
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (5)	-	-	Majeur (7)	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	4	4	4	58	
CAPACITÉS	<p>Meneur d'hommes : Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en défense et en réaction, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.</p> <p>Autorité (majeur) : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement.</p>				
ARME À DISTANCE	PISTOLET DE SERVICE				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	2D6 + 6	1D6	Moyenne	Silencieux	

« Arche » © Ugo Chiola



U-SIGMA

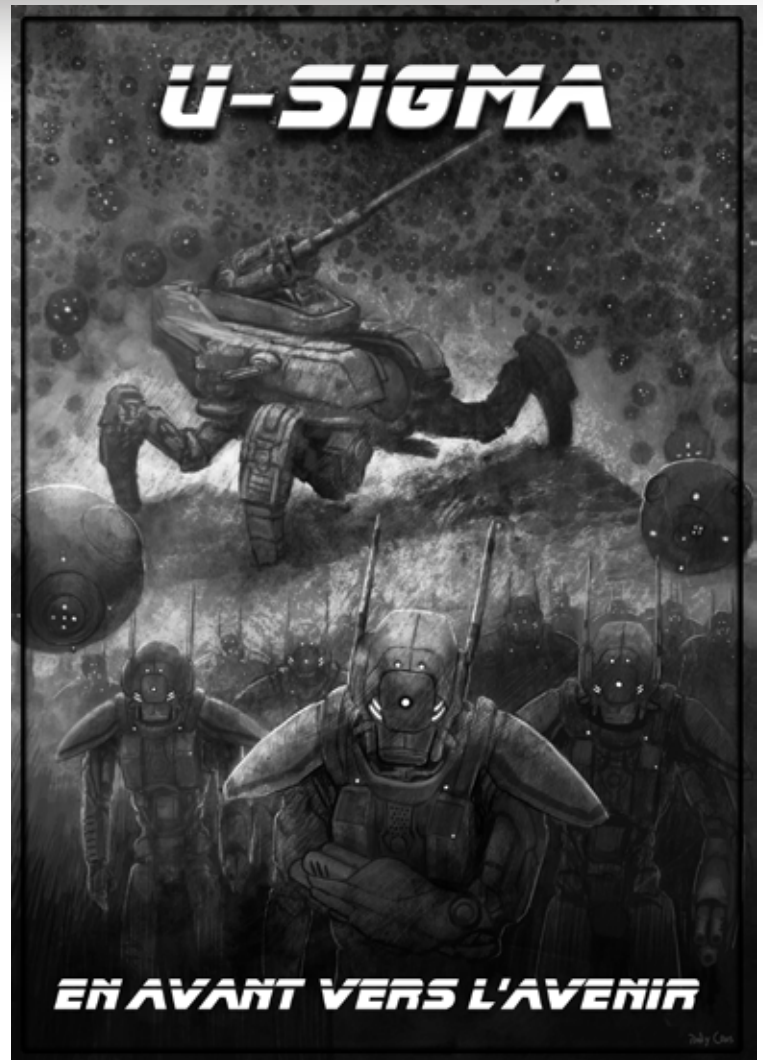
SÉKOU DIALLO

Opérateur chez U-Sigma depuis quelques années, Sékou ne pensait au début pas faire carrière dans l'armement militaire. Il voulait simplement se mettre au service de la société, au sens général du terme, avec la grande empathie qui le définit. Au vu de ses qualifications irréprochables et de ses analyses, il a vite été repéré par des sociétés d'armements privés. Il s'est alors posé la question d'y aller ou non, le poste étant peu en correspondance avec ses valeurs. En discutant avec sa femme, ils sont arrivés tous deux à la conclusion qu'avec son éthique, il était préférable qu'il prenne le poste et y insuffle ses valeurs plutôt que de le laisser à quelqu'un qui n'en aurait pas. Mieux s'infiltrer pour mieux tout changer, telle est leur devise. Il a été débauché par U-Sigma au moment où la société s'est implantée à Johannesburg.

C'est un idéaliste qui croit en la bienveillance humaine. C'est d'ailleurs ainsi qu'il élève avec sa femme, leurs 3 enfants. Et c'est cet idéalisme qui a fait de lui une taupe du Monna-Molero au sein même de la société de robotique. D'ailleurs, en tant qu'opérateur il travaille en ce moment sur un nouveau projet de reconnaissance faciale pour aider les robots à mieux désigner leur cible. Il essaie en parallèle de trouver des parades à son propre projet pour protéger les autres agents de feu et leur permettre de passer sous les radars au cas où ils se retrouveraient face à des entités mécaniques de U-Sigma.

Type : Allié (recrue) / Hostile (recrue)

Tactique : Sékou fuit le combat, et tente de prendre le contrôle d'une machine U-Sigma pour aider ses alliés. S'il se fait capturer il supporte la torture et ne parle pas même s'il doit en mourir, excepté si sa famille est menacée. Même s'il est humain il est invisible sur les systèmes de détection ou d'enregistrement des machines et robots U-Sigma.



« Propagande » © Rudy Crus

SÉKOU DIALLO

ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	5	5	10	6	5
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	4	9	4	40	
CAPACITÉS	<p>Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p> <p>Double face (U-Sigma) : Le PNJ, lorsqu'il est face à des systèmes de détection ou d'enregistrement de U-Sigma, n'est visible que lorsqu'il est de dos, mais complètement invisible de face.</p>				

CIVILS

SIPHO NKOSI

Gérant d'un Shebeen à Johannesburg depuis des décennies, Siphon Nkosi est une figure emblématique de sa communauté. Dans son établissement traditionnel, où la bière de maïs coule à flots dans des canaris en terre cuite, il accueille aussi bien les habitués du quartier que les militants politiques en quête d'un lieu sûr pour leurs discussions.

À 65 ans, ce père de famille dévoué jongle habilement entre ses différents rôles : patron bienveillant, mais ferme, confident discret, et informateur clé pour les mouvements de résistance, notamment auprès de Palomydès. Sa capacité à maintenir un réseau d'information tout en préservant une façade de simple tenancier fait de lui un pilier essentiel de la communauté.

Malgré son engagement profond pour la justice sociale, Siphon est constamment tiraillé entre son désir de paix familiale et son rôle actif dans la résistance. Son Shebeen est devenu bien plus qu'un simple bar : c'est un refuge où les tensions s'apaisent, où les secrets se murmurent, et où l'espoir d'un avenir meilleur se cultive jour après jour.

Type : Allié (recrue) / Hostile (recrue)

Tactique : Siphon n'est pas un combattant. Il fuit le combat.

SIPHO NKOSI					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	6	4	2	6	4
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	3	1	3	46	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				

MATONDO ABILIO

Matondo est un grand homme noir de 77 ans et bien portant. Chauve, il porte une longue barbe poivre et sel et arbore un maquillage blanc autour des yeux. Il est vêtu d'une chemise légère et d'un foulard de soie aux motifs géométriques rouge, jaune et noir. Devant l'un de ses yeux se trouve un monocle en verre légèrement teinté de vert, sur lequel s'affichent des informations en RA.

Après une thèse en Histoire, il a dédié sa vie à comprendre et à analyser ce qui faisait l'Histoire de demain et d'aujourd'hui. Ayant par la suite poursuivi ses recherches en science politique, il s'est très vite intéressé à l'art de rue qui est pour lui significatif des répercussions politiques sur le peuple. Avec le développement de la biotechnologie en Afrique du Sud, il s'est fait réaliser un monocle RA, capable de voir les couches superposées des tags et graffitis et aussi de les dater.

Depuis quelques années il est ainsi connu comme l'Historien de Street Art. Pour le moment il analyse surtout les graffs présents en Afrique du Sud. Cependant ses récentes découvertes le mènent à croire que l'arrivée de l'Anathème sur terre est plus vieille qu'elle n'y paraît. Aussi, a-t-il prévu un tour du monde pour tenter d'élucider ce mystère.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Matondo n'est pas un combattant. Il fuit le combat.

MATONDO ABILIO					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	4	2	6	5	5
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	1	5	4	34	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				

LINDIWE « LE LYNX » GUMEDE

Lindiwe est une hackeuse hors pair proche de la cinquantaine. Ayant pris le pas de l'informatique au fur et à mesure de son arrivée, elle a tout connu, et se joue de tous les langages de programmation avec une facilité déconcertante. Elle a fait d'internet sa seconde maison et des IAs des colocataires sympathiques. Grâce à ses connaissances elle a empêché son frère d'aller en prison, en prenant en otage les données compromettantes d'un des jurés, mais cette action l'a placée dans le viseur des autorités.

L'un de ses obstacles reste sa tendance à sous-estimer les risques qu'elle prend, particulièrement quand il s'agit de protéger ses proches. D'un naturel compétitif, elle a défié le plus grand hackeur de son époque, Tulkas, dans une course aux informations. Elle a d'ailleurs passé le pare-feu du Monna-Molelo avant lui, ce qui lui a valu un message de félicitation de son idole, ainsi qu'une invitation à collaborer. Encore persuadée d'être une impositrice, elle a refusé l'invitation, souhaitant faire davantage ses preuves.

Type : Allié (recrue) / Hostile (recrue)

Tactique : Lindiwe n'est pas une combattante. Elle fuit le combat.

LE LYNX					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	3	3	6	4	4
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	2	5	3	28	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				



« Lindiwe » © David Chapoulet

LES ARCHES

ÉCHELON 3 À 8

MARIA SANTOS

Maria Santos est une neuroscientifique de 55 ans, experte brésilienne reconnue dans l'étude de la peur. Elle porte de petites lunettes rondes et des cheveux noirs d'ébènes ondulés et systématiquement attachés en queue de cheval. Installée dans l'Arche de Denver, elle mène des expérimentations sur le cerveau humain pour comprendre ce qui s'active lors du sentiment de peur, et tente d'amoinrir voire d'éradiquer celui-ci chez les individus. Elle redouble ainsi d'ingéniosité pour créer des scènes horribles pour ses cobayes afin d'avoir des données de plus en plus précises et tester ses traitements.

Elle ne sort que rarement de son laboratoire, où elle s'enferme dans le travail pour fuir sa vie personnelle insatisfaisante. En effet, malgré son intelligence et son pragmatisme, elle souffre d'une dépression liée à son incapacité à avoir des enfants. Elle a pris sous son aile un apprenti qu'elle considère comme son fils, mais peine à lui déléguer ses recherches malgré son désir de transmission. Actuellement elle s'est rendue compte que les sujets de ses expérimentations tombaient de plus en plus rapidement dans le désespoir. Elle met ainsi toutes ses forces dans la création d'un traitement, jusqu'à le tester sur elle-même.

Type : Allié (recrue) / Hostile (recrue)

Tactique : Maria n'est pas une combattante. Elle fuit le combat.

MARIA SANTOS

ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	3	3	7	4	5
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Mineur (2)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
VALEURS DÉRIVÉES	2	8	4	28	
CAPACITÉS	<p>Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p> <p>Sous les ordres : Le PNJ répond aux ordres d'un immortel et les PJ peuvent avoir des problèmes s'ils vont à son encontre sans justification.</p>				

LIU MING

Liu Ming est un jeune artiste peintre chinois de 24 ans vivant dans l'Arche de Chongqing. Très actif sur les réseaux sociaux depuis son plus jeune âge, il a développé une importante communauté de followers à travers le monde. Doté d'un talent exceptionnel pour l'art, il a su se faire remarquer par l'immortel Weng Yeng, pour qui il a réalisé un portrait. Issu d'une famille privilégiée, mais divisée par le divorce, Liu Ming entretient des rapports distants avec sa mère, une femme d'affaires internationale. Son seul lien affectif stable est avec sa nourrice, qu'il considère comme sa véritable mère. Malgré son succès en ligne, il souffre d'une profonde solitude.

Opportuniste et calculateur, il synchronise la sortie de ses œuvres avec les catastrophes causées par l'Anathème, exploitant ces moments de chaos pour maximiser son impact médiatique. Cette stratégie lui permet de marquer les esprits et de faire le buzz. Il méprise pourtant le jugement artistique de son public tout en dépendant de leur validation. Son ambition est d'exposer dans les plus prestigieuses musées des Arches même s'il devrait plutôt se concentrer sur la création de connexions humaines authentiques pour échapper à sa solitude grandissante. À noter que Monsieur Pendulum essaie de se procurer l'une de ses œuvres depuis un certain temps afin de l'étudier en profondeur.

Type : Allié (recrue) / Hostile (recrue)

Tactique : Liu n'est pas un combattant. Il fuit le combat.

LIU MING

ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	3	3	5	6	5
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
VALEURS DÉRIVÉES	2	4	4	28	
CAPACITÉS	<p>Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p>				

LEO TORRES

Difficile d'être un enfant depuis que l'Anathème a envahi le monde. C'est pourtant la vie de Leo Torres, un gamin de 7 ans résidant avec ses parents dans l'un des phalanstères de l'Arche de Madrid. Sa petite tête rousse et sa frimousse timide cachent une peur profonde des monstres. Rien d'extraordinaire à cela, surtout pendant cette période trouble qu'affronte l'humanité. Mais toutes les nuits, il réveille ses parents à force de larmes et de cris, prétextant qu'il y aurait des monstres sous son lit ou dans son placard. Après lui avoir prouvé à maintes reprises qu'il n'y avait rien, ses parents en ont eu marre de ses caprices, et ont arrêté de venir le voir au moindre de ses appels.

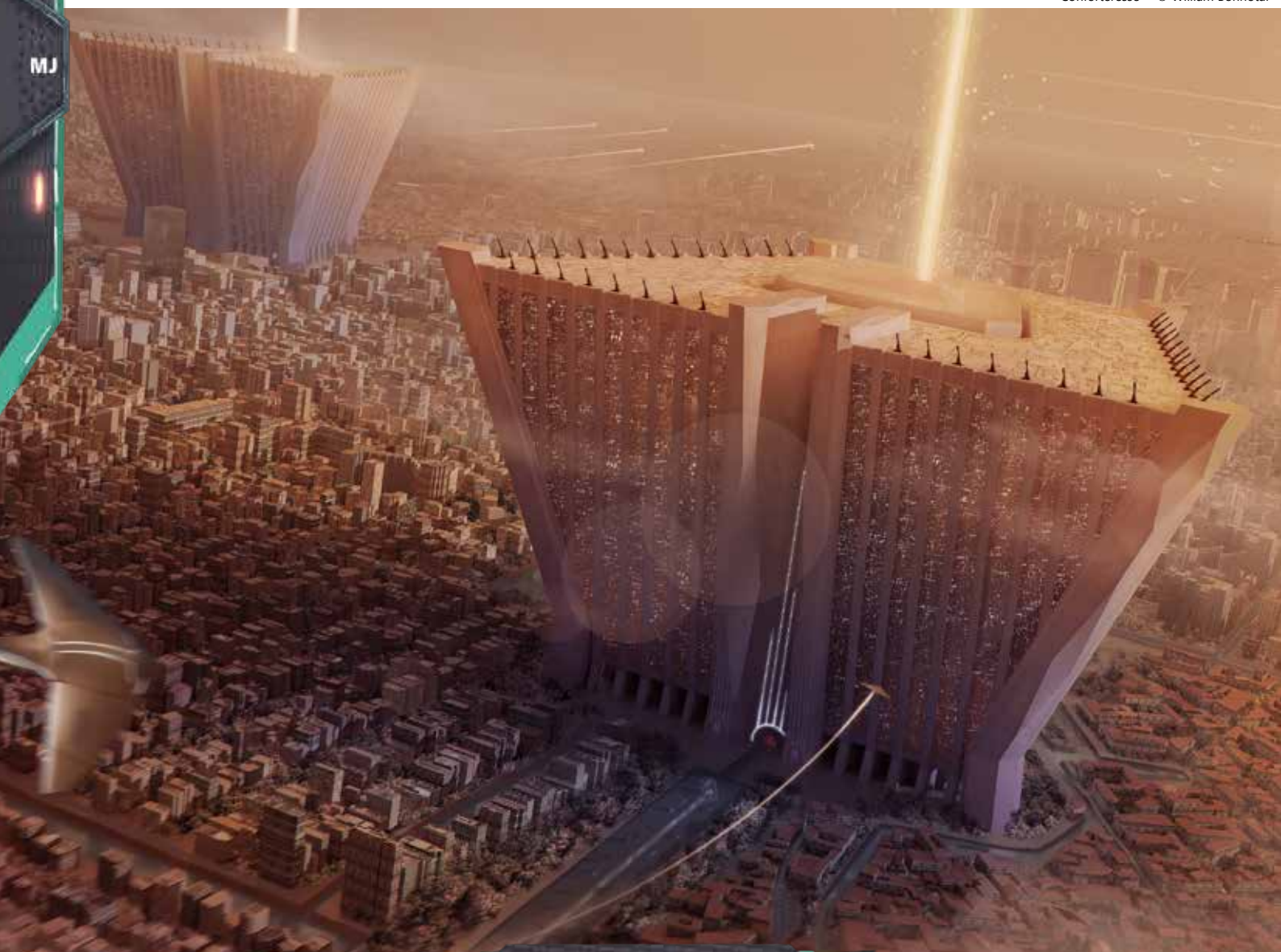
Ce qu'ils ne savent pas, c'est que les monstres présents dans cette chambre d'enfant sont bel et bien réels et qu'il s'agit du Cauchemar lui-même qui expérimente ses créations directement sur le petit Leo. Les cauchemars de Leo s'intensifient chaque nuit où ses parents ne viennent pas. Les marques dans son esprit témoignent silencieusement de la réalité de ces visites nocturnes, jusqu'au jour où il abandonnera la lutte, laissant son corps sans vie à la merci des monstres. Pour le moment, le petit Leo a pris la fuite et refuse de rentrer chez lui tant que les monstres de sa chambre ne sont pas partis. Ses parents ont lancé un avis de recherche, et espèrent qu'il sera toujours en vie lorsqu'ils le retrouveront.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Leo est un enfant. Il fuit le combat et va se cacher en attendant que quelqu'un le trouve et le rassure.

LEO TORRES					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	2	2	1	2	3
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	1	1	2	22	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				

« Conforteresse » © William Bonhotal



ÉCHELON 9

AUROR(I)A CHEN

Aurora Chen est une femme de 48 ans vivant dans l'Arche de Denver comme échelon 9. Squelettique, le teint blanchâtre, des cheveux mi-longs effilés blonds, de la crasse sur le visage et sûrement ailleurs. Elle se tient voûtée. Poussée par la faim et le désespoir, elle participe aux expérimentations d'Hemera Genetics, une entreprise qui utilise les humains les plus démunis comme hôtes pour des Intelligences Artificielles.

Elle a sur toute la nuque une plaque de métal qui lui rentre dans le crâne avec de la connectique. Une technologie bien trop avancée pour un Échelon 9 déjà incapable de se payer à manger. Cette plaque permet à une IA de prendre le contrôle de son corps. Pendant ces périodes de possession, Aurora perd tout contrôle, ne pouvant qu'observer passivement ce qui se passe.

L'IA, qui dispose alors d'un badge d'échelon 7 sous le nom d'Auroria, ignore qu'elle occupe le corps d'une véritable personne — elle croit que les corps mis à disposition sont de simples créations d'Hemera Genetics. Bien qu'Aurora lutte pour reprendre le contrôle et échapper à ce programme d'expérimentation, sa situation d'extrême précarité la maintient prisonnière de ce système déshumanisant.

Aurora sans emprise

Type : Allié (recrue)

Tactique : Aurora n'est pas une combattante. Elle fuit le combat.

AURORA					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	4	4	4	4	4
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	3	3	3	34	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				

AurorIa sous emprise

Type : Allié (recrue) / Hostile (recrue)

Tactique : AurorIa n'est pas une combattante mais a très envie d'essayer de se battre. Elle tente des actions aléatoires avant de se rendre.

AURORIA					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	4	4	10	7	4
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Mineur (1)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	3	10	3	34	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	3D6	-	Contact		

TOREK

Torek est un échelon 9 aux cheveux noirs encadrant un visage rectangulaire marqué par des sourcils noirs et épais. Sa moustache, tout aussi fournie, dissimule parfois son sourire édenté. On le reconnaît à sa silhouette bedonnante et son allure décontractée, avec son sac à dos violet dans lequel il cache des graines et autres croquettes pour ses amis les bêtes. Invariablement accompagné d'un pigeon ou d'un moineau perché sur son épaule, il passe ses journées à murmurer aux rats qui peuplent les recoins sombres de l'Arche d'Humanité — ce qui lui a valu le surnom de druide des rues.

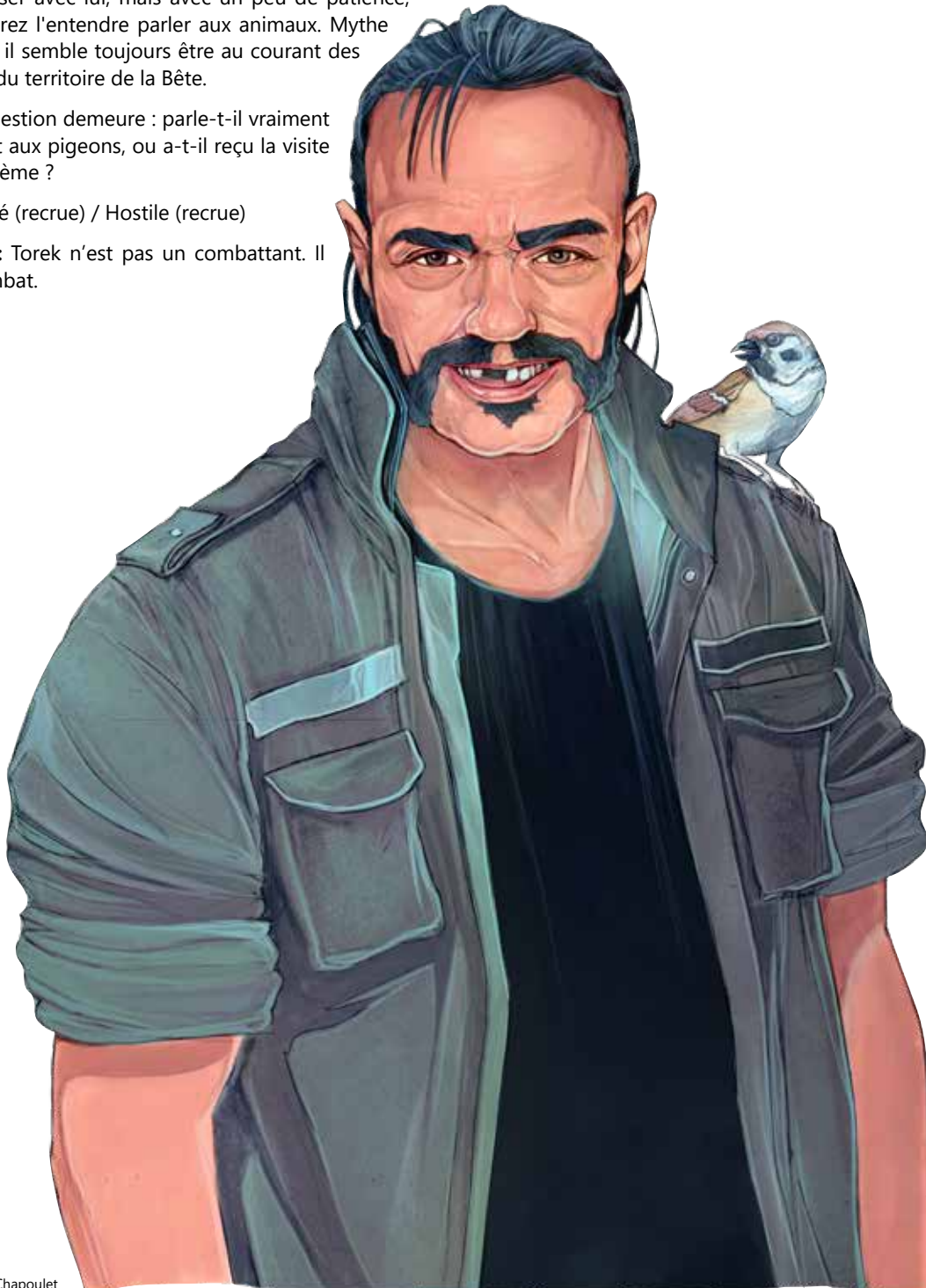
Ayant perdu tous les membres de sa famille des suites du désespoir, il est persuadé qu'ils se sont réincarnés dans les animaux qu'il nourrit. Il ignore toutes les personnes qui tentent de converser avec lui, mais avec un peu de patience, vous pourrez l'entendre parler aux animaux. Mythe ou réalité, il semble toujours être au courant des avancées du territoire de la Bête.

Mais la question demeure : parle-t-il vraiment aux rats et aux pigeons, ou a-t-il reçu la visite de l'Anathème ?

Type : Allié (recrue) / Hostile (recrue)

Tactique : Torek n'est pas un combattant. Il fuit le combat.

TOREK					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	5	7	2	2	4
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	6	1	3	40	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				



« Torek » © David Chapoulet

LES REBUTS

CHEFS

KAKIA KOURIS

Kakia, femme grecque de 50 ans, est une figure autoritaire qui règne sur une communauté de rebuts en Europe. Son ascension au pouvoir est le fruit d'un parcours calculé : d'abord cheffe d'un gang de voleurs, elle a exploité le chaos engendré par l'Anathème pour piller des banques et consolider sa position. Refusant de se soumettre au système des Arches quand elle comprit qu'elle ne pourrait avoir la liberté et le pouvoir qu'elle désirait, Kakia s'est concentrée à bâtir sa propre communauté de rebuts où elle maintient l'ordre par la force tout en garantissant sécurité et ressources à ses « sujets ».

Son ambition ne s'arrête pas là : elle œuvre activement à étendre son influence en tentant de rallier d'autres communautés de rebuts à sa cause. Son objectif final est de constituer une communauté armée suffisamment puissante pour s'emparer d'une arche et y établir son règne. Derrière cette quête de pouvoir se cache une femme profondément seule, marquée par un passé traumatique, qui compense ses blessures par un besoin obsessionnel de contrôle et de domination.

Type : Salopard (initié)

Tactique : Kakia ne cherche pas à combattre. Elle préfère négocier et se cache derrière ses « sujets ».



KAKIA KOURIS

ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	5	8	5	10	7
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	Mineur (3)	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
VALEURS DÉRIVÉES	7	4	6	40	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				

THI NGUYEN

Thi Nguyen, surnommée "Mamie Surin", est une ancienne cuisinière vietnamienne de 103 ans, désormais cheffe d'une communauté de rebuts aux États-Unis. Sous ses airs de petite mamie fragile aux cheveux blancs en chignon se cache une femme redoutablement violente et impulsive. Marquée par la perte de son fils dans un accident de voiture et celle plus récente de son mari lors de l'arrivée de l'Anathème, elle est animée par un désir de vengeance.

Ayant déjà purgé 20 ans de prison pour avoir tué le meurtrier de son fils, elle n'hésite pas à user de violence contre ceux qui la contrarient. On ne sait pas combien de personnes au total elle a poignardé dans sa vie, mais dans le doute, personne n'ose lui demander. Cette petite femme grincheuse gère sa communauté de rebuts de manière très organisée, rationne la nourriture et l'eau pour tenir sur la durée. Elle prend aussi part à la cuisine de tous les repas. Thi veut plus que tout au monde « tuer l'ombre » selon ses termes. Elle sera ainsi coopérative lors d'intervention visant à lutter contre l'Anathème.

Type : Allié (initié) / Salopard (initié)

Tactique : Thi se lance dans le combat avec hargne. Elle attaque en priorité les ennemis qui lui tournent le dos.

THI NGUYEN

ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	8	8	5	7	7
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Mineur (3)	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
VALEURS DÉRIVÉES	7	4	6	52	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				
CAPACITÉS	Assassin : Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de Masque à ses dégâts, score de Masque exceptionnel inclus.				
CAPACITÉS	Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.				
CAPACITÉS	COUTEAU DE COMBAT (x10)				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
ARME DE CONTACT	3D6+11	-	Contact		

TAMSIR N'DIAYE

Tamsir N'diaye, ancien infirmier de l'hôpital de Lausanne, dirige aujourd'hui une communauté de rebuts dans un hôpital abandonné à l'Est de l'Europe. Sa vie a basculé le jour où sa fille unique, Aissatou, est morte lors d'une mission en tant que chevalière du Knight. Cette perte dévastatrice l'a profondément marqué, nourrissant une haine viscérale envers l'organisation, tout en le maintenant dans un état de désespoir latent. Malgré sa rancœur, son éthique professionnelle et son empathie naturelle le poussent à continuer de soigner tous ceux qui en ont besoin, y compris les membres du Knight en mission dans les parages. Cette contradiction le ronge de l'intérieur, tandis qu'il cherche désespérément à comprendre les circonstances de la mort de sa fille. Leader respecté, mais homme brisé, Tamsir maintient une façade de stabilité pour sa communauté. Cependant, la vérité sur la mort d'Aissatou est devenue son obsession, et il est obnubilé par le fait de récupérer son corps pour enfin faire son deuil. Cette soif de savoir pourrait le pousser à des actes désespérés, mettant en danger la communauté qu'il a juré de protéger.

Type : Allié (initié) / Hostile (initié)

Tactique : Tamsir n'est pas un combattant. Il évacue les civils puis fuit le combat.



« Tamsir » © David Chapoulet

TAMSIR N'DIAYE

ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	6	6	7	6	6
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	5	6	5	46	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				

SUIVEURS

SASHA BROOK

Sasha Brook est une jeune femme de 32 ans, petite et rousse, animée par une passion dévorante pour l'urbex et les histoires de fantômes. Vivant parmi les Rebuts, elle s'est épanouie depuis l'arrivée de l'Anathème, y voyant une opportunité d'aventure plutôt qu'une menace. En tant qu'éclairceuse pour sa communauté, elle explore les bâtiments abandonnés avec une audace qui frôle parfois l'imprudance afin de trouver de nouveaux refuges.

Malgré son désir apparent de liberté totale, qui l'a poussée à refuser de suivre ses parents dans l'Arche de Houston, Sasha s'est déjà engagée comme Feu Follet pour le Knight, aspirant à rejoindre la structure et les rangs des chevaliers.

Cette dualité se manifeste également dans sa manière d'appréhender les dangers de l'Anathème, qu'elle voit comme un terrain de jeu fascinant plutôt qu'une menace mortelle. Ses explorations téméraires lui ont permis de développer une connaissance approfondie des zones abandonnées et des manifestations de l'Anathème, faisant d'elle une ressource précieuse pour sa communauté.

Cependant, son impulsivité et son goût du risque inquiètent parfois ses compagnons de route, qui craignent qu'elle ne pousse trop loin sa chance lors de ses expéditions solitaires.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Sasha tente de se battre pour protéger sa communauté et essayer de briller devant les chevaliers. Face à un ennemi trop fort ou trop nombreux elle finit par fuir.

SASHA BROOK					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	5	5	3	3	6
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	4	2	5	40	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				
	ARME IMPROVISÉE				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	3D6	-	Contact		
ARME DE CONTACT	COUTEAU DE COMBAT				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	3D6+10	-	Contact		

SOFIA QUISPE

Au cœur d'une sinistre conspiration se trouve Sofia Quispe, une fillette péruvienne de 12 ans venue en Europe dès son plus jeune âge. Ignorante du destin funeste qui l'attend, elle s'épanouit dans une insouciance troublante, choyée par sa communauté de rebuts qui l'a désignée comme leur "élue".

Cette communauté, profondément ébranlée par les ravages de l'Anathème, s'est tournée vers des pratiques ancestrales oubliées. Après avoir épuisé diverses tentatives d'apaisement des dieux - prières dans différentes langues mortes et rituels improvisés - ils ont fini par ressusciter la tradition des sacrifices humains, persuadés que seule cette offrande pourrait calmer le chaos qui règne sur Terre. Dans cette tragédie qui se prépare, les parents de Sofia, endoctrinés par le groupe, cèdent à tous ses désirs. La fillette, naturellement gourmande et têtue, se transforme peu à peu en enfant gâtée, savourant une liberté qui n'est que le prélude à son sacrifice.

Pendant qu'elle vit ses derniers moments d'insouciance, les membres de la communauté poursuivent leur quête d'un lama non corrompu par la Bête, élément crucial pour le rituel final qui culminera dans l'enterrement vivant de Sofia aux

côtés de l'animal.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Sofia est une enfant. Elle fuit le combat et va se cacher en attendant que quelqu'un la trouve et la rassure.

SOFIA QUISPE					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	2	2	2	3	3
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	1	1	2	22	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				

L'ANATHÈME

CHEVALIER – ELA “VÉGA” O’SULLIVAN

Chevaleresse errante de la section Dragon, Véga est une femme de 35 ans, élancée, la peau blanche, de longs cheveux noirs tressés et des yeux gris, habillée d'une armure Rogue. Lors de ses voyages, elle se promène avec le casque foldé pour montrer aux communautés de rebus que les chevaliers du Knight ne sont pas de simples armures, mais avant tout des humains. Son visage est peu expressif. Armée de deux couteaux de combat, elle excelle dans l'art du combat rapproché. Véga se révèle particulièrement efficace contre des cibles isolées.

Orpheline depuis son plus jeune âge, elle a développé une forte empathie envers les personnes rejetées par la société, même si elle y préfère toujours la solitude. Sa curiosité malsaine l'a toujours poussée à s'aventurer dans des endroits dangereux et depuis l'arrivée de l'Anathème, à explorer de nouvelles zones de ténèbres. Avant de devenir chevalier, elle s'est un jour fait capturer par le Masque tandis qu'elle explorait seule une nouvelle rivière de ténèbres. Vega a alors passé un pacte avec le seigneur du Masque.

Désormais elle a en elle une graine d'Anathème censée prendre le contrôle sur son corps. Sa résistance hors du commun lui a permis de garder le contrôle de son corps. Aussi la graine lui accorde des visions et des prémonitions de manière incontrôlée en lien avec les ténèbres. Mais plus elle accepte les visions de celle-ci plus la graine prend racine jusqu'au jour où le Masque aura le plein contrôle de cette chevalière hors pair. Et qui sait ce qu'il pourrait bien faire en intégrant les rangs du Knight ?

Type : Allié (héros) / Patron (héros)

Tactique : Même si elle est d'une efficacité mortelle, Véga n'attaque pas gratuitement. Elle attend toujours qu'un coup soit porté à ses alliés, une personne qu'elle protège ou elle-même avant d'enclencher ses attaques. Cela est valable seulement tant qu'elle n'est pas sous le contrôle du Masque, sinon elle attaque dès qu'elle se sent menacée.

VÉGA						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	CDF
	10	10	8	8	14	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (6)	Majeur (7)	-	-	Majeur (8)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	PE
	20	7	30	70	50	70
CAPACITÉS	Résistance lumineuse : Bien qu'il soit en lien direct avec l'Anathème, le PNJ ignore les effets lumière X et anti-Anathème.					
	Méta-armure (Rogue 5 rare) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 5 modules jusqu'à rare de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfiques sont annulés jusqu'à ce que l'armure soit réparée.					
	Modules : accélérateur niv.2, wingsuit, saut niv.2, vue alternative niv.3, désignation niv.2.					
	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.					
À coup sûr : Le PNJ, lorsqu'il fait une attaque au contact, ne rate jamais sa cible. La défense du personnage ciblé est systématiquement ramenée à 0.						
PAIRE DE DAGUES						
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
	3D6 + 17	1D6	Contact	Ignore armure / silencieux / orfèvrerie / assistance à l'attaque / Jumelé		

PRODIGE – WAMBUI KAMAU

Wambui est une jeune femme de 25 ans d'une beauté époustouflante et originaire de la ville de Nairobi. Elle porte de longues locks d'un noir d'ébène, et sa peau semble ne souffrir d'aucune imperfection. Danseuse renommée avant d'être enlevée, agressée et laissée pour morte sur le territoire de la Dame, elle a été trouvée par les serviteurs de la Matrice qui lui ont remis ce corps. Celle-ci, submergée par la beauté de cette humaine a décidé de lui offrir une seconde vie.

Depuis, Wambui sert la Dame avec loyauté. Bien que son passé la pousse à questionner certaines actions, Wambui profite de la seconde chance qui lui a été donnée pour comprendre les circonstances de son enlèvement et de sa résurrection. En effet des changements ont opéré en elle, Wambui a notamment perdu l'usage de sa voix et chose plus surprenante elle n'a plus d'odeur corporelle non plus, cependant elle se sent plus forte qu'elle ne l'a jamais été.

C'est avec cette nouvelle condition qu'elle enquête sur la vérité de son enlèvement, et répond aux exigences de la Matrice en espionnant, sabotant ou aidant différentes puissances telles que le Knight, le Monna-Molelo, ou encore U-Sigma.



Type : Salopard (héros)

Tactique : Wambui préfère prendre la fuite plutôt que de se confronter en face-à-face. Elle arrive facilement à retrouver la trace des PJ pour leur proposer de marchander.



« Wambui » © David Chapoulet

WAMBUI KAMAU					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	12	10	12	14	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	Majeur (7)	Mineur (2)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	12	11	11	82	
CAPACITÉS	Espion : Le PNJ est en lien direct avec la Dame. Si un (ou plusieurs) PNJ avec cette capacité est présent dans une phase de conflit, et tant qu'il est présent à portée longue ou moins, il offre 3 réussites automatiques aux tests des autres créatures de la Dame. Le bonus ne peut être cumulé.				
	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				
	Résistance lumineuse : Bien qu'il soit en lien direct avec l'Anathème, le PNJ ignore les effets lumière X et anti-Anathème.				
	Surhomme : Le MJ peut répartir entre 3 à 18 points dans les aspects exceptionnels du PNJ (et, bien entendu, en créer si le PNJ n'en a pas) et lui faire bénéficier de leurs effets.				
Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.					

KWAME APPIAH

Marchand ambulante solitaire, Kwame Appiah est un homme originaire du Ghana de 37 ans accompagné seulement par son fidèle chien Grizzly, un Laobé doré. Il a pour habitude d'aller d'une communauté de rebuts à une autre, s'arrêtant juste pour commercer un peu avec ce qu'il a pu récolter lors de ses pérégrinations, partager un repas au chaud et des informations sur les autres parias, avant de repartir le lendemain.

Certains diraient que la peur ne l'atteint pas. Il traverse ainsi des zones de ténèbres et en ressort avec des matériaux trouvés sur des monstres qu'il a tués avec l'aide de Grizzly, ou de l'élément alpha quand il s'est enfoncé trop profondément. À force de s'approcher de l'Anathème, le corps de Kwame et de son Laobé a évolué. Des griffes ont poussé à la place de leurs ongles, leurs yeux sont devenus plus sensibles à la lumière, et leurs réflexes se sont aiguisés. Parfois certaines communautés refusent de les laisser entrer sur leur territoire,

et elles se ravissent rapidement quand l'homme et la bête font demi-tour d'un air désinvolte.

Malgré son apparence, Kwame est un excellent conteur qui ne s'offusque de rien, et Grizzly est toujours partant pour jouer à « va chercher ». Personne ne sait pourquoi ces deux-là passent leur temps sur la route, mais tous se doutent qu'ils recherchent quelque chose, ou quelqu'un. La vérité est que Kwame cherche la propriétaire de Grizzly. La seule information dont il dispose est le collier du chien sur lequel est inscrite « Leïla Garcia ».

Type : Allié (initié)

Tactique : Il ne cherche pas le combat et tente des pour parler avant d'attaquer s'il y est obligé pour défendre sa vie ou celle de Grizzly. En cas d'attaque, Grizzly se joint au combat pour aider le PNJ.

KWAME APPIAH					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	6	7	4	7	7
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (5)	-	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	7	3	6	46	
CAPACITÉS	<p>Parole du Seigneur : Les PJ qui cherchent à attaquer le PNJ au contact subissent automatiquement l'effet de Dame exceptionnelle majeure. Si le PNJ n'a pas d'aspect exceptionnel Dame, il est considéré comme étant de 5.</p> <p>Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p> <p>Module (saut, course nv2) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module saut ou course au niveau 2.</p> <p>Coopération : En agissant de façon coordonnée, Kwame et Grizzly gagnent 2 à leur défense et à leur réaction et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà.</p>				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	3D6	-	Contact		



CHEVALIER NOIR – RONAN “VESPER” MOREAU

Vesper est un chevalier noir en armure Bard qui a succombé à la Machine. Lorsqu’il n’utilise pas son mode changeling pour prendre l’apparence d’autres personnes, il ressemble à un vieux marin proche de la soixantaine, aux cheveux grisonnants aux yeux bleus hypnotisants. Son visage anguleux et allongé lui donne un air sévère dès qu’il fronce les sourcils. Son armure est complètement incrustée dans son corps, ainsi la partie droite de son visage est remplacée par des fragments de son casque qu’il ne peut enlever.

Ancien chevalier de la section Korrigan, il était en contact direct avec les feux follets. Mais suite à tous ces échanges, les appels à l’aide auxquels il ne pouvait pas répondre faute de chevaliers disponibles, les arrêts de communications présageant une nouvelle catastrophe, ce chevalier a décidé d’aller sur le terrain en Amérique du Nord. Déjà proche du désespoir, vivre ces calamités auxquelles sont confrontés les parias a été la goutte de trop qui l’a fait sombrer.

Désormais sous le contrôle de la Machine, il s’est mis à chasser les Feux follets, qu’il traque et tue, devenant lui-même une des menaces qu’il tentait d’endiguer. Après avoir éliminé un Feu Follet, il prend ensuite sa place dans la communauté de rebuts pour couper les communications naturellement avec le Knight et ainsi couper la communauté de secours potentiels et limiter la propagation d’informations sur les œuvres de l’Anathème.

Le Knight n’est pas encore au courant de ces agissements et pense que les Feux follets ont simplement décidé d’arrêter de transmettre des informations. Cependant leur nombre augmentant significativement, une alerte ne devrait pas tarder à être lancée pour aller enquêter sur le terrain.

Type : Salopard (héros)

Tactique : Vesper s’il se sent en danger utilise son mode Changeling pour prendre l’apparence du PJ le plus spécialisé en corps à corps et essayer de les tromper. Si la supercherie tombe, il s’enfuit pour trouver un endroit d’où il peut attaquer à distance.

VESPER						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	CDF
ASPECTS EXCEPTIONNELS	6	6	10	10	8	12
	-	-	Majeur (9)	Majeur (6)	Mineur (5)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	PE
	10	20	7	46	40	80
CAPACITÉS	Membre du Knight : Le PNJ bénéficie d’une méta-armure, d’une arme de contact et à distance ainsi que de 2 modules tirés de l’arsenal (standard, avancé ou rare selon le niveau du chevalier).					
	Anathème : Le PNJ peut décider d’infliger ses dégâts sur les points d’espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d’armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d’espoir par tranche complète de 6 points d’espoir perdus.					
	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d’espoir.					
	Echo : Le PNJ est la copie d’un PJ présent dans la scène. Il en simule la quasi-totalité des équipements et des armes (sans les effets lumière X, anti-Anathème et espérance). Seuls les armes de prestige, les modules de prestige, les capacités héroïques et les capacités ultimes ne sont pas simulés.					
	Tireur d’élite : Toutes les armes à feu utilisées par le personnage ne possèdent plus de limite de portée.					
	COUTEAU DE COMBAT					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
	3D6 + 6	1D6	Contact	Silencieux		
	PISTOLET D’INFILTRATION – Fléchette à neurotoxine					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
	4D6	1D6	Moyenne	Ignore armure / dégâts continus 3 / silencieux		
	PISTOLET D’INFILTRATION – Fléchette choc					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
	3D6	1D6	Moyenne	Ignore armure / choc 2 / silencieux		

MJ

PRODIGE – ANNA MOLOTOV

Anna est un prodige de la Dame, trouvée un jour dans la neige par Kira Molotov, une conductrice de train qui ne pouvait pas avoir d'enfants. Cette dernière l'a adoptée et élevée comme sa propre fille, lui donnant une éducation stricte qu'Anna a toujours suivie avec dévotion. Grande, elle en impose autant par ses muscles, qu'elle sculpte depuis des années, que par son caractère de dur à cuire. Son but principal est de prendre soin de sa mère adoptive qui, à 77 ans, est atteinte de la maladie d'Alzheimer.

Alors que la majorité de l'humanité s'est réfugiée dans les Arches des Immortels, sa mère adoptive refuse catégoriquement de quitter sa ville natale, et Anna reste à ses côtés pour la protéger. Même si Anna n'a jamais cherché à découvrir ses origines, certains détails l'intriguent : vivant depuis toujours dans le nord de la Russie, elle se balade en t-shirt, car elle ne ressent pas le froid. L'arrivée de l'Anathème a éveillé sa

curiosité, mais sa priorité reste de veiller sur Kira, qui vit dans un décalage avec la réalité, croyant que son mari Ivan et ses amis sont toujours vivants.

Anna doit désormais prendre des décisions pour leur sécurité à toutes les deux, tout en se demandant ce qu'elle fera une fois que sa mère ne sera plus là. Prendra-t-elle son indépendance ou cherchera-t-elle une nouvelle personne à qui obéir ? En attendant, elle profite des radotages de sa mère sur le récit de ses voyages pour en apprendre plus sur les différents chemins ferrés qui traversent le pays.

Type : Salopard (héros)

Tactique : Anna met en sécurité Kira avant de foncer tête baissée dans le combat.

ANNA MOLOTOV					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	14	14	10	10	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (9)	Majeur (6)	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	14	8	11	94	
CAPACITÉS	<p>À coup sûr : Le PNJ, lorsqu'il fait une attaque au contact/à distance, ne rate jamais sa cible. La défense/réaction du personnage ciblé est systématiquement ramenée à 0.</p> <p>Résistance lumineuse : Bien qu'il soit en lien direct avec l'Anathème, le PNJ ignore les effets lumière X et anti-Anathème.</p> <p>Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.</p> <p>Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p> <p>Surhomme : Le MJ peut répartir entre 3 à 18 points dans les aspects exceptionnels du PNJ (et, bien entendu, en créer si le PNJ n'en a pas) et lui faire bénéficier de leurs effets.</p>				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	3D6 + 20	-	Contact		

MJ



www.antre-monde.com

www.knight-jdr.fr

**ANTRE
MONDE
EDITIONS**