

# KNIGHT

Shun O'Brian / L'Égaré

Méta-armure : Warrior (IA : GINBT)

**Défense**  
5 (7)

**Réaction**  
1 (2)

**Initiative**  
3 (4)

**Santé**  
45

**XP/PG**  
50/100

## Aspects, Caractéristiques et OD (overdrive)

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

« OD » : Over Drive (succès supplémentaires)



**Armure**  
110  
5 En guardian

**Énergie**  
50

**CdF**  
11  
5 En guardian

## Modules

**Banner** : activation déplacement, Énergie 3, Effets : Le porteur de l'armure attire sur lui les ennemis avec un aspect Machine inférieur à 8 dans un rayon égal à portée longue (300m). Les ennemis attirés n'attaquent et ne se dirigent que vers lui. Si deux modules Banner ou plus sont activés en même temps, les ennemis, s'ils sont plusieurs, se séparent en groupes égaux.

**Relais TacCom** : activation aucune, Énergie 1, Effets : Permet d'avoir un lien constant avec Camelot, même en cas de couverture nulle ou parasitée, même dans l'Anathème. En outre, le relais ne peut être piraté.

**Saut (niv 1)** : activation déplacement, Énergie 3, Effets : hauteur égale à portée courte (15m) et longueur égale à portée moyenne (50m). Durant le même tour, il peut effectuer une action de combat normale. Il peut bien entendu sauter sur un ennemi en utilisant en même temps son action de combat. Dans ce cas-là, il bénéficie de 6 dégâts supplémentaires au contact seulement.

**Course (niv 1)** : activation déplacement, Énergie 3, Effets : parcours longueur égale à portée moyenne (50m). Si le héros effectue une action de combat au contact durant sa course contre un adversaire plus lent, il bénéficie de 6 dégâts supplémentaires. Néanmoins, il subit lui-même la moitié des dégâts infligés (arrondis à l'entier inférieur) à cause de la violence de l'impact.

**Flash** : activation aucune, Énergie 2, Effets : lumière intense gênante à portée de contact qui permet au porteur d'éblouir son ennemi. Si l'ennemi a un aspect Chair de 8 ou moins, il subit l'effet choc 1 (sans qu'il y ait besoin d'un test d'attaque). Lumière 2, Choc 1

**Accompagnement tactique** : activation déplacement, Énergie 4, Effets : Dégâts/Violence +1d6

Blindage, énergie et Champ de force améliorés

## Arme de contact

Bouclier amovible

Dégâts : 1+Force, Violence : 1, Portée : contact, Effets : défense (2), Jumelé (ambidextrie)

Épée bâtarde

Dgt : 4d6+Fo+Dex, Violence : 2d6, Effet : orfèvrerie (déjà pris en compte)

## Arme à distance

Bouclier amovible (tir)

Dégâts : 2d6+6, violence 2d6+6, Portée : courte (15m), Effets : Anti-anathème, chargeur (1), Lumière 4

### Grenade intelligente p418

Dégâts 3d6 (9), Violence 3d6 (9), Énergie : 0, Portée Courte (1 OD en Force, portée Moyenne, 2 OD Longue, 3 OD Lointaine), Ignore les bonus de réaction apportés par couverts. **Shrapnel** : ultraviolence, meurtrier, dispersion 6, **Flashbang** : choc 1 (s'applique automatiquement sauf méta armure), barrage 2, lumière 2, dispersion 6, n'inflige ni dégâts, ni violence. **Anti-blindage** : destructeur, perce armure 20, pénétrant 6, dispersion 6. **IEM** : parasitage 2, dispersion 6, l'IEM n'inflige ni dégâts, ni violence. **Explosive** : anti-véhicule, contre les objets inanimés et les véhicules +3d6 dgt, dispersion 3, choc 1

### Marteau-épée p421

**Contact** : Dégâts 3d6 (9) + Force, Violence 1d6 (3), Énergie : 0  
Effets : Perce armure 40

**Tir** : Dégâts 3d6 (9) +12, Violence 3d6 (9) +12, Portée Courte, Énergie : 0  
Effets : Dégâts continus 3 / dispersion 3 / lumière 2 / chargeur 1

### Pistolet de service p420

**Contact** : Dégâts 1d6 (3) + Force, Violence 1, Portée Contact, Énergie : 0  
Effets : Silencieux

**Tir** : Dégâts 2d6 (6) +6, Violence 1d6 (3), Portée Moyenne, Énergie 0  
Effets : Silencieux

# KNIGHT

Calum Andereson / L'Innovateur

Méta-armure : Druid (IA : YMNSP)

**Défense**  
4 (5)

**Réaction**  
6 (7)

**Initiative**  
3

**Santé**  
28

**XP/PG**  
50/100

## Aspects, Caractéristiques et OD (overdrive)

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

« OD » : Over Drive (succès supplémentaires)



**Armure**  
50  
5 En guardian

**Énergie**  
80

**CdF**  
12  
5 En guardian

## Modules

**Saut (niv 1)** : activation déplacement, Énergie 3, Effets : hauteur égale à portée courte (15m) et longueur égale à portée moyenne (50m). Durant le même tour, il peut effectuer une action de combat normale. Il peut bien entendu sauter sur un ennemi en utilisant en même temps son action de combat. Dans ce cas-là, il bénéficie de 6 dégâts supplémentaires au contact seulement.

**Course (niv 1)** : activation déplacement, Énergie 3, Effets : parcours longueur égale à portée moyenne (50m). Si le héros effectue une action de combat au contact durant sa course contre un adversaire plus lent, il bénéficie de 6 dégâts supplémentaires. Néanmoins, il subit lui-même la moitié des dégâts infligés (arrondis à l'entier inférieur) à cause de la violence de l'impact.

**Fusée éclairante (niv 2)** : activation déplacement, Énergie 2, Effets : brûle dans le ciel durant 1D6 tours. Les personnages humains présents dans la scène ou la phase de conflit qui ne sont pas en méta-armure et qui ne possèdent aucune protection aux yeux subissent un malus de 1 dé à toutes leurs actions. Les créatures de l'Anathème présentes dans la scène ou la phase de conflit, quant à elles, subissent un malus de 2 dé à toutes leurs actions. En tirer plusieurs alors que l'effet d'une fusée éclairante s'applique déjà n'apporte aucun bonus supplémentaire. Effets : Lumière 4, chargeur 6

**Vue alternative (niv 1)** : activation aucune, Énergie 2, Effets : prédatrice, permet de désigner un ennemi et de le suivre à travers les obstacles jusqu'à une distance de 2 kilomètres

## Arme de contact

Griffes de combat (niv 2)

Dégâts : 3d6+Force, Violence : 1d6, Portée : contact, Effets : meurtrier

## Arme à distance

Fusil de précision

Dégâts : 4D6+13 - Violence : 1D6 - Portée : Lointaine - Effets : Tir en sécurité / précision / assistance à l'attaque / désignation / deux mains - Améliorations : Chargeurs et munitions explosives / canon court (non inclus dans le profil)

Fusil anti-matériel

Dégâts : 5D6+13 - Violence : 2D6 - Portée : Lointaine - Effets : Destructeur / perce-armure 40 / précision / assistance à l'attaque / tir en sécurité / désignation / lourd / deux mains - Améliorations : Canon court / chambre double (non inclus dans le profil)

## Grenade intelligente p418

Dégâts 3d6 (9), Violence 3d6 (9), Énergie : 0, Portée Courte (1 OD en Force, portée Moyenne, 2 OD Longue, 3 OD Lointaine), Ignore les bonus de réaction apportés par couverts. **Shrapnel** : ultraviolence, meurtrier, dispersion 6, **Flashbang** : choc 1 (s'applique automatiquement sauf méta armure), barrage 2, lumière 2, dispersion 6, n'inflige ni dégâts, ni violence. **Anti-blindage** : destructeur, perce armure 20, pénétrant 6, dispersion 6. **IEM** : parasitage 2, dispersion 6, l'IEM n'inflige ni dégâts, ni violence. **Explosive** : anti-véhicule, contre les objets inanimés et les véhicules +3d6 dgt, dispersion 3, choc 1

## Marteau-épieu p421

**Contact** : Dégâts 3d6 (9) + Force, Violence 1d6 (3), Énergie : 0  
Effets : Perce armure 40

**Tir** : Dégâts 3d6 (9) +12, Violence 3d6 (9) +12, Portée Courte, Énergie : 0  
Effets : Dégâts continus 3 / dispersion 3 / lumière 2 / chargeur 1

## Pistolet de service p420

**Contact** : Dégâts 1d6 (3) + Force, Violence 1, Portée Contact, Énergie : 0  
Effets : Silencieux

**Tir** : Dégâts 2d6 (6) +6, Violence 1d6 (3), Portée Moyenne, Énergie 0  
Effets : Silencieux