



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Conspiracy X > Aides de jeu > Les créations non-officielles > **Armure de combat divine Atlante (Seconde édition)**

## Armure de combat divine Atlante (Seconde édition)

Un nouveau cauchemard pour vos joueurs

mercredi 26 mars 2008, par [Torquemada](#)

Désireux de frapper les esprits autant que les corps, les Atlantes ont souvent fait démonstration de leurs pouvoirs divins par le passé. De nos jours certains ont gardé cette sale habitude ...

### Armure de combat divine Atlante

Reposant sur la Nanotechnologie, chacune de ces armures est un exemplaire unique, à l'image de la personnalité - ou devrais dire de la mégalomanie - de celui qui la porte.

Chacune de ces créations est liée de façon définitive à son porteur via le lien neural. Les Atlantes ne les sortent que pour les grandes occasions (lutte fratricide contre un autre Atlante, invasion de leur sanctuaire par un groupe extrêmement puissant d'ennemis (Aegis, NDD, Greys ...etc.)

Par le passé, elle ont eut un fort effet sur les populations indigènes qui voyaient les dieux revêtir leurs surplis divins, invoqués depuis le néant et capable d'arrêter la plus solide des épées, d'où leur nom d'armures divines.

Le concept repose sur une armure qui semblent jaillir des vêtements de son porteur pour le recouvrir entièrement (pensez un peu à la façon dont les masque d'Anubis ou d'autre divinité Egyptienne recouvre le faciès de ses guerriers dans le film Stargate.)

Le matériau semble aussi dur que du diamant et se répare en cas de dommages. Une arme EPM ne fera qu'un « trou » temporaire dans l'armure (mais un second tire effectué par un tireur d'élite pourrait en profiter le temps que le trou se résorbe c'est-à-dire un round = 0 d'armure à ce moment là). Un jinx ne fonctionnera que s'il est dirigé sur le système

maître qui lui est protégé au sein de l'ENR. L'agent psychique devra trier parmi tous les systèmes de nanites et réussir à l'affecter suffisamment pour le neutraliser (voir la table des malfunctions page 67 de Atlantis Rising).

*L'armure de base :*

- Armure 22+1D6(25) sur tout le corps.
- Environnement scellé (supporte le vide de l'espace et imperméable aux toxines et nanites adverses)
- Différents modes de vision disponible (Thermographique, Vision nocturne, rayon X ...etc.)
- Une IA qui peut suppléer le porteur en cas de besoin. On considère qu'elle à 5 en compétences dans les ajouts telles que l'utilisation d'armes incorporées ou l'analyse de données. Elle a aussi une intelligence « informatique » de 5.
- Un compensateur d'inertie qui donner un bonus de 1 difficulté au porteur pour résister au mise à terre due à des coups, un impact violent...etc.
- Traversée par des nanites spécialisées, elle est auto-réparée rapidement. Un trou (balle perforante, laser...etc.) de petite taille ne prend qu'un round, tandis que des dommages plus important (explosion, un "Jinx" particulièrement virulent) prennent 1D6 round à être réparés. Un système rendu inopérant (endommagé, jinx)mettre 1D6 round à être réparé.



S'il est totalement détruit il faudra du temps aux nanites pour le réparé (le combat sera fini avant).

Ces éléments de base peuvent se voir ajouter quelques options. La miniaturisation nanotechnologique ne laisse de la place que pour trois systèmes. Une armure atlante non miniaturisé pourrait toutes les contenir mais perdrait son côté « atout surprise »

*Les options :*

- Jump Pack : des réacteurs posés sur l'armure permette au porteur de sauter et d'ignorer en partie les effets de la gravité. On considère qu'il a une agilité de 6 et une compétence de 5 pour toute forme de sauts, d'esquive.

- Rayon à particules : l'arme « standard » Atlante. Peut se présenter sous une forme ou sous une autre.

- Projecteur d'Aiguilles : Un autre cauchemar atlante pour envoyer des nanites ou des toxines à l'intérieur d'une cible.

- Système d'aide à la visée : Ajouter 5 à la compétence du tireur

- Force Herculéenne : ajouter 5 à la force du porteur

- Réacteur dorsal : L'armure peut voler à une vitesse subsonique, faire du sur place et voler à vitesse supersonique en dérivant tous les systèmes annexes (armement, force accrue ...etc.) vers les propulseurs.

Ces petites merveilles de par leur source miniaturisée dans l'ENR de leur porteur NE PEUVENT PAS être récupérées par les joueurs : elles se dispersent à la destruction de l'ENR de leur porteur.

**P.-S.**

Une armure sera le reflet de son porteur. Certains Atlantes se contenteront de fuir grâce à la protection de leur armure sans plus molester leur agresseur.