

# KNIGHT

COTERIE : \_\_\_\_\_

Nom / Surnom p123 \_\_\_\_\_

Archétype p111 \_\_\_\_\_

Haut fait p123 \_\_\_\_\_

Blason p126 & Section p170 \_\_\_\_\_

Avantage p115-122 (x2) \_\_\_\_\_

Inconvénient p115-122 (x1) \_\_\_\_\_

Motivations Blason p126 \_\_\_\_\_

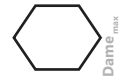
Motivations mineures p127 (x2) \_\_\_\_\_

Motivation majeure p127 ( \_\_\_\_\_ / 100 ) \_\_\_\_\_

Points d'héroïsme 

**1 pt** p96 : Ignore mise à l'agonie / Ignore dernier point d'espoir perdu / Relance 1 jet raté / Max dégâts ou violence / +1 carac en combo    **3 pts** p97 : Tirer une carte du destin    **6 pts** p98 : Activer le mode héroïque

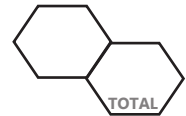
Points de contact



PG



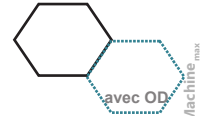
XP



Défense



Réaction



Initiative



valeurs dérivées p172

## Aspects (1 adjectif par point >5) p79, Caractéristiques p80 et OD (overdrive) p76, 441



Déplacement



OD

- Nv1 : Depl portée courte gratuit
- Nv2 : Ignore petits obstacles
- Nv3 : Depl portée moyenne gratuit
- Nv4 : Ignore grands obstacles
- Nv5 : Ignore dgts chute < 50m

Force



OD

- Nv1 : + 3 dégâts / 500Kg
- Nv2 : + 6 dégâts / 2t
- Nv3 : + 9 dégâts / 10t
- Nv4 : +12 dégâts / 30t
- Nv5 : +15 dégâts / 80t

Endurance



OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : Ignore choc 1
- Nv3 : +6 PS
- Nv4 : Ignore choc 2
- Nv5 : - Endu au débordement

Adjectif \_\_\_\_\_



Hargne



OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : -----
- Nv3 : Agit quand même à 0 PS
- Nv4 : Pas de blessure grave à 0 PS
- Nv5 : Ignore capacité Anathème

Combat



OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : Au contact +2 réaction
- Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
- Nv4 : Ambidexte, 1 seul dé malus
- Nv5 : Bande aussi touchée

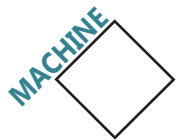
Instinct



OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : Lance 2 fois initiative
- Nv3 : +3 à initiative
- Nv4 : Ignore attaque surprise
- Nv5 : Ignore embuscade

Adjectif \_\_\_\_\_



Tir



OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : Ignore 1er malus de portée
- Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
- Nv4 : Ambidexte, 1 seul dé malus
- Nv5 : Bande aussi touchée

Savoir



OD

- Nv1 : Accès base d'infos
- Nv2 : Accès aux infos locales
- Nv3 : +1D6 aux soins donnés
- Nv4 : Accès toutes bases de données
- Nv5 : Ignore échec critique

Technique



OD

- Nv1 : Connexion machine au contact
- Nv2 : Connait toutes machines ?
- Nv3 : Connexion à portée lointaine
- Nv4 : Réparation d'urgence : 6PA
- Nv5 : Programmes instantanés

Adjectif \_\_\_\_\_



Aura



OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : Ciblé en dernier par humains
- Nv3 : Créé 2 nouveaux contacts
- Nv4 : Attire l'attention 1 tour
- Nv5 : Ajoute Aura à la défense

Parole



OD

- Nv1 : Parler maintient en vie
- Nv2 : +1D6 PES 1 fois par allié
- Nv3 : Imite voix déjà entendue
- Nv4 : Hypnotise les humains
- Nv5 : +2D6 PES 1 fois par allié

Sang-Froid



OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : -----
- Nv3 : Ignore malus liés au stress
- Nv4 : Ignore capacité peur
- Nv5 : Ignore capacité domination

Adjectif \_\_\_\_\_



Discretion



OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : + Discr aux dgts sans OD
- Nv3 : Marche en silence
- Nv4 : Invisible si immobile
- Nv5 : + Discr aux dgts avec OD

Dextérité



OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : -----
- Nv3 : Jamais désarmé
- Nv4 : Ignore lourde
- Nv5 : Réaction = score défense

Perception



OD

- Nv1 : Zoom X400
- Nv2 : Zoom audio
- Nv3 : Zomm olfactif
- Nv4 : Infos précises via RA
- Nv5 : Sonar

Adjectif \_\_\_\_\_

Santé (PS)	Espoir (PES)	Énergie (PE)	Armure (PA)	CDF

**Méta-armure** p129...  
Type :

**Slots**

Tête Bras g. Bras d. Torse Jambe g. Jambe d.

Total	Total	Total	Total	Total	Total	Total

**Intelligence artificielle** Codex 3

Nom de code : \_\_\_\_\_

Numéros des cartes tirés : \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_

Atout : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Atout : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Handicap : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Caractère : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Code d'honneur du Knight**

I - Tu croiras à tout ce qu'enseigne Arthur et tu observeras ces commandements.

II - Tu protégeras le Knight au péril de ta vie.

III - Tu auras le respect de toutes les faiblesses humaines et tu t'en constitueras le défenseur contre l'Anathème et toutes les infamies.

IV - Tu aimeras et chériras l'art comme la lumière.

V - Tu ne reculeras jamais devant les ténèbres.

VI - Tu feras à l'Anathème une guerre sans trêve et sans merci.

VII - Tu t'acquitteras exactement des ordres que les chevaliers de la Table Ronde te donneront, excepté s'ils sont contraires aux commandements d'Arthur.

VIII - Tu seras fidèle à la parole que tu donnes et par-dessus tout, tu ne mentiras point à tes pairs.

IX - Tu seras généreux et tu feras ton possible pour aider ceux qui sont dans le besoin.

X - Tu seras, partout et toujours, le champion de l'Humanité contre l'injustice, le désespoir et le mal.

**Autres équipement, œuvres d'art**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Équipement de base** p132-133

<b>Nod d'armure</b> +3D6 PA	<b>Nod d'énergie</b> +3D6 PE	<b>Nod de soin</b> +3D6 PS	<b>Grenade.I</b>
-----------------------------	------------------------------	----------------------------	------------------

**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

**Armes** (5 maxi, y compris le pistolet de service et le marteau-épieu) p418

**Rack 1** : \_\_\_\_\_ Dégâts \_\_\_\_\_ Violence \_\_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_ Énergie \_\_\_\_\_  
Effets \_\_\_\_\_

**Rack 2** : \_\_\_\_\_ Dégâts \_\_\_\_\_ Violence \_\_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_ Énergie \_\_\_\_\_  
Effets \_\_\_\_\_

**Rack 3** : \_\_\_\_\_ Dégâts \_\_\_\_\_ Violence \_\_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_ Énergie \_\_\_\_\_  
Effets \_\_\_\_\_

**Rack 4** : \_\_\_\_\_ Dégâts \_\_\_\_\_ Violence \_\_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_ Énergie \_\_\_\_\_  
Effets \_\_\_\_\_

**Rack 5** : \_\_\_\_\_ Dégâts \_\_\_\_\_ Violence \_\_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_ Énergie \_\_\_\_\_  
Effets \_\_\_\_\_

**Styles de combat** p87

**Défensif**, +2 en défense / -3D l'attaque. **Agressif**, +3D à l'attaque / -2 en défense et réaction. **Mise à couvert**, +2 en réaction / -3D à l'attaque. **Ambidextre** (deux armes différentes), une attaque supplémentaire / -3D à l'attaque. **Akimbo** (deux armes similaires), dés de dégâts des armes s'additionnent / moitié des dés de violence de la 2e arme s'ajoute / -3D à l'attaque

**Portées** p412 **Contact** < 2 m. **Courte** 2 à 15 m. **Moyenne** 15 à 50 m. **Longue** 50 à 300 m. **Lointaine** > 300 m.  
**Vitesse** p104 1 : 50 m/rd. 2 : 300 m/rd. 3 : 1 km/rd. 4 : 5 km/rd. 5 : 10 km/rd



## Slots

Tête 5

Bras gauche 5

Bras droit 5

Torse 8

Jambe gauche 5

Jambe droite 5

## Overdrive

Tir, Combat, Technique, Instinct

## Capacités

### Mod companions

La méta-armure Druid est capable de générer un seul des trois types de compagnons à la fois et uniquement de la manière dont il est présenté plus loin. Deux ou trois types de compagnons ne peuvent être créés en même temps lors d'une même scène ou d'une même phase de conflit, un seul type pouvant exister à la fois. Chaque type de compagnon dure le temps d'une scène ou d'une phase de conflit. Pour prolonger la « vie » d'un type de compagnon lors de la scène ou de la phase de conflit suivante, le chevalier doit dépenser la moitié des PE qu'il dépenserait normalement. L'activation coûte 6 secondes, ou un tour complet. Désactiver un compagnon ne coûte ni PE, ni action.

Si un chevalier souhaite changer de type de compagnon alors qu'un type est déjà présent, il doit de nouveau payer le coût normal en PE et utiliser l'activation standard du mod. Le compagnon présent tombe en scories de nanomachines alors qu'un autre se crée, ses PA et ses PE étant au maximum. Dans tous les cas, si les PA (ou la cohésion) du type de compagnon créé tombent à zéro, il est détruit. Un nouveau type de compagnon peut être créé pour un coût normal en énergie.

Les effets **ignore armure, ou de type domination ou peur X** n'ont aucun effet.

Les compagnons ne peuvent jamais s'éloigner du porteur de la méta-armure Druid d'une distance supérieure à la **portée longue**. Au-delà, ils tombent en scories et sont considérés comme détruit. Les compagnons agissent à leur initiative, le chevalier n'a besoin d'aucune action pour les faire agir. Enfin, les compagnons peuvent recevoir les bénéfices apportés par les nœuds et toutes les capacités appropriées. Leurs PE se rechargent de la même manière que ceux des chevaliers et ils peuvent récupérer des PA en étant réparés, grâce à des capacités ou des nœuds.

### Générer un type de compagnon

**Énergie** : 16 / 8 pour prolonger un compagnon lors de la scène ou de la phase de conflit suivant

**Activation** : 6 secondes ou un tour complet en phase de conflit

**Durée** : Une scène ou une phase de conflit

**Spécial** : Lorsque le chevalier crée un type de compagnon, il doit décider de lui octroyer un minimum de PE depuis son propre noyau d'énergie. Pour effectuer cela, il doit choisir de baisser temporairement son total de PE de 10, 20, 30, 40 ou 50 points. Ses PE actuels sont diminués du nombre de PE totaux sacrifiés. Attention, un chevalier ne peut pas sacrifier plus de PE de son total qu'il n'en possède dans son score actuel.

Ces points sont sacrifiés tant que le type de compagnon est présent et forment le total de PE du compagnon ainsi que ses PE actuels. Pour utiliser ses modules, le type de compagnon devra dépenser ces PE.

Lorsque le compagnon est détruit ou lorsqu'il disparaît, le chevalier récupère son total de PE et ses PE actuels sont augmentés à hauteur de ceux que possédait le compagnon à sa destruction.

## Évolutions

La méta-armure Druid en elle-même n'a pas d'évolutions, ce sont ses compagnons qui peuvent évoluer. Lorsque les PG du chevalier atteignent un multiple de 100 (100, 200, 300, 400, 500, etc.), il peut choisir de faire évoluer un (et un seul) type de compagnon. Chaque évolution possible pour un type de compagnon est décrite dans son profil et chaque étape présentée est à suivre.