

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

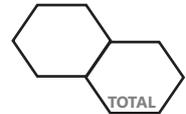
Points de contact



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 1^{er} 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 : Crée 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

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

Nod d'armure +3D6 PA 	Nod d'énergie +3D6 PE 	Nod de soin +3D6 PS 	Grenade.I
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

Force, Endurance, Savoir, Technique

Capacités**Mode Nanoc**

Créer :

- formes simples et géométriques, 3 mètres cubes maximum.
- objets détaillés, 2 mètres cubes maximum
- objets mécaniques, électriques ou électroniques, 1 mètre cube maximum.

Si une construction paraît trop complexe, le temps de création et le coût en énergie peuvent augmenter.

Effet : Pour réussir sa construction, le personnage doit effectuer un **test base Technique** dont la difficulté est laissée au choix du MJ en fonction de la complexité de la forme voulue. Pour augmenter la durée, il faut dépenser 2 points d'énergie par minute supplémentaire. L'utilité et la résistance des constructions sont, elles aussi, laissées à l'évaluation du MJ.

Énergie : 3 pour une forme de base, 6 pour un objet détaillé, 9 pour un objet mécanique, de haute technique, informatique, etc.

Action : Action de déplacement, action de combat ou 1 tour

Durée : 1 minute ou 10 tours en phase de conflit

Mode Mechanic

Effet : L'équipement, le véhicule ou la méta-armure récupère automatiquement 3D6 + 6 points d'armure.

Énergie : 4

Action : Action de déplacement

Durée : Instantanée

À une **portée longue** maximum, en dépensant une action de déplacement, le personnage peut envoyer des nanoC réparer la méta-armure, le véhicule ou l'équipement d'un allié.

Effet : L'équipement, le véhicule ou la méta-armure récupère automatiquement 2D6 + 6 points d'armure.

Énergie : 6

Action : Action de déplacement

Durée : Instantanée

Évolutions

150 PG : Les créations effectuées avec le mode nanoC durent désormais 1 h. Pour augmenter la durée, il faut dépenser 2 points d'énergie par heure supplémentaire.

200 PG : Le mode Mechanic offre désormais 1D6 + 6 supplémentaire à toutes les réparations, quelle que soit la distance.

250 PG : Grâce au mode nanoC, un chevalier en armure Priest peut créer les véhicules suivants : moto steed, stalion, maraudeur II ou vector léger, pour un coût de 9 PE et une durée de 1 h. Le personnage doit rester en contact avec le véhicule pour lui insuffler l'énergie nécessaire afin qu'il fonctionne.