

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 _____

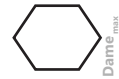
Motivations mineures p127 (x2) _____

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

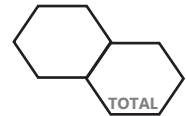
Points de contact



PG



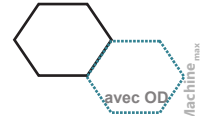
XP



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

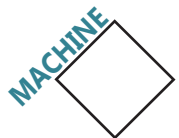
Instinct



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

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 4

Bras gauche 4

Bras droit 4

Torse 6

Jambe gauche 4

Jambe droite 4

Overdrive

Déplacement, Dextérité, Discrétion, Tir

Capacités

Arme – fusil de précision polymorphe polycalibre longbow

Le Ranger peut choisir lui-même les dégâts et la violence de ses tirs de Longbow. Chaque modification dure le temps d'un tir, et activer une ou plusieurs modifications en même temps ne coûte aucune action. Enfin, le chevalier peut ajouter des effets à ses tirs en dépensant les PE nécessaires. À chaque tir, il peut choisir jusqu'à **trois effets distincts** dans chaque liste et changer à chacun de ses tirs. L'effet n'est disponible que pour un seul tir (une seule attaque) mais ses conséquences peuvent perdurer au-delà d'un tour. Il faut payer l'énergie idoine à chaque tir.

De base, le Longbow possède ce profil :

Dégâts 3D6**Violence** 1D6**Portée** Moyenne**Effets** : Lourd / deux mains / assistance à l'attaque

- Pour 1 PE, le chevalier peut *augmenter la violence ou les dégâts d'1D6* lors de son prochain tir, avec un maximum de 6D6 dés générés (et donc un maximum de 9D6 lancés en dégâts et 7D6 lancés en violence). Il peut aussi *augmenter sa portée* (moyenne à longue, longue à lointaine).
- Pour 2 PE, le chevalier ajoute un ou plusieurs effets parmi ceux-ci (maximum 3) à son prochain tir : *dégâts continus 3, silencieux, choc 1, perce armure 40, ultraviolence, désignation*.
- Pour 3 PE, le chevalier ajoute un ou plusieurs effets parmi ceux-ci (maximum 3) à son prochain tir : *lumière 4, dispersion 3, artillerie, pénétrant 6, perce armure 60, antivéhicule*.

La vision

Grâce au système de vision de l'armure Ranger, le personnage peut voir, pendant quelques secondes, des choses qui ne devraient pas être vues. Grâce à la « Vision », le personnage peut distinguer *les gaz, le vent, les maladies, la respiration, les créatures microscopiques, les ondes radio, l'Anathème, les pensées, etc.* C'est au joueur de dire au MJ ce qu'il désire voir. En fonction de la difficulté de la vision, le chevalier doit dépenser de 5 à 10 points d'énergie, au choix du MJ.

Le MJ décrit ensuite au PJ ce qu'il voit durant quelques secondes, il peut être très précis ou, à l'inverse, nébuleux, la Vision étant parfois peu précise.

La Vision ne passe bien entendu que par la vue. Si le PJ choisit par exemple de voir les pensées d'une personne, il voit des mots ou des images, mais n'entend aucun son.

Effet : Le personnage voit des choses normalement invisibles sur un simple jet base *Perception*, d'une difficulté faisable (2) à très difficile (9) (au choix du MJ). Il peut aussi, grâce à la Vision, repérer des créatures invisibles ou un chevalier utilisant le mode Ghost.

Énergie : 5 à 10**Action** : Action de déplacement en phase de conflit ou 6 secondes en dehors d'une phase de conflit**Durée** : 6 secondes

Évolutions

Attention : Contrairement aux autres méta-armures, une armure Ranger possède des évolutions qui sont lourdes à mettre en place et qui nécessitent des modifications sur le Longbow. Par conséquent, les évolutions possibles de la méta-armure Ranger sont à payer par le PJ en PG et ne se débloquent pas automatiquement.

Pour un coût de 50 PG : Désormais, pour 6 PE par effet, le chevalier ajoute un ou plusieurs effets parmi ceux-ci (maximum 3) à son prochain tir : *anti-Anathème, démoralisant, pénétrant 10, ignore armure, en chaîne, fureur*.

Pour un coût de 50 PG : La limite des dés de dégâts et de violence générés par des PE passe à présent à 9 (avec un maximum de 14D6 lancés en dégâts et 12D6 lancés en violence). Désormais, le Longbow possède le profil de base suivant :

Dégâts 5D6**Violence** 3D6**Portée** Moyenne**Effets** : Lourd / deux mains / assistance à l'attaque

Pour un coût de 50 PG : Le Longbow ne possède plus l'effet lourd, mais garde l'effet deux mains.

Pour un coût de 100 PG : Tous les effets ajoutés lors d'un tir (pas les augmentations de dégâts ou de violence) du Longbow coûtent à présent 2 PE de moins (avec un minimum de 1 par effet ajouté).