

# 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 \_\_\_\_\_

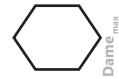
Motivations mineures p127 (x2) \_\_\_\_\_

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

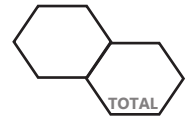
Points de contact



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

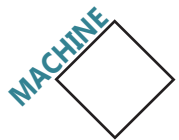
Instinct



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<sup>er</sup> 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
<p>Actual Total 10+6xChâtr<sub>max</sub> Guérison p89</p>	<p>Actual Total 50</p>	<p>Actual Total</p>	<p>Actual Total En guardian 5</p>	<p>Actual Total En guardian 5</p>

**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

<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 7

Bras gauche 10

Bras droit 10

Torse 12

Jambe gauche 7

Jambe droite 7

## Overdrive

Combat, Déplacement, Tir, Dextérité

## Capacités

La méta-armure Warrior ne possède pas de capacité active de base, mais des **types** lui offrant une plus grande polyvalence. Chaque type est dédié à un aspect et apporte au chevalier un overdrive dans les 3 caractéristiques de l'aspect auquel il est lié, au choix du joueur. À la création, le chevalier choisit 3 types que sa méta-armure possède de base. Les overdrives acquis grâce aux types s'ajoutent à ceux achetés ou offerts.

Un seul type peut être activé à la fois, et activer un type prend une action de déplacement. Il s'active lors de cette action de déplacement et perdure jusqu'au début du prochain tour du personnage. Le chevalier peut dépenser de l'énergie pour prolonger le type. Cela ne lui coûte aucune action.

**Énergie** : 1 pour un tour en phase de conflit, 6 pour une scène entière en dehors des phases de conflit

**Action** : Action de déplacement

**Durée** : 1 tour ou une scène

### Type Soldier

Ce type est lié à l'aspect Chair. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect Chair.

### Type Hunter

Ce type est lié à l'aspect Bête. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect Bête.

### Type Scholar

Ce type est lié à l'aspect Machine. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect Machine.

### Type Herald

Ce type est lié à l'aspect Dame. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect Dame.

### Type Scout

Ce type est lié à l'aspect Masque. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect Masque.

## Évolutions

**150 PG** : Activer un type ne coûte plus d'action.

**200 PG** : Le chevalier possède tous les types.

**250 PG** : Les types offrent désormais 2 niveaux d'overdrive dans chaque caractéristique d'un aspect lorsqu'ils sont déployés.