

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 _____

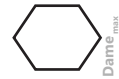
Motivations mineures p127 (x2) _____

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

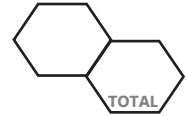
Points de contact



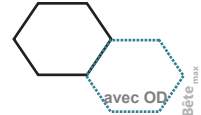
PG



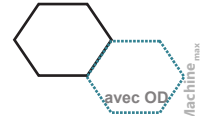
XP



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

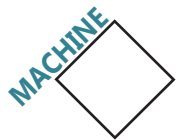
Instinct



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 5

Bras gauche 5

Bras droit 5

Torse 8

Jambe gauche 5

Jambe droite 5

Overdrive

Sang-froid, Instinct, Combat, Aura

Capacités

Mode Borealis

Peut recouvrir les armes alliées et créer, devant les canons des armes à feu, une nappe de plasma qui baigne les munitions tirées d'une lumière éclatante. Une torture pour les abominations ténébreuses. Il existe trois effets indépendants les uns des autres.

Effet : Un allié à portée courte ou moins (ou le chevalier lui-même) gagne l'effet anti-Anathème sur l'ensemble des armes qu'il utilise actuellement (tourelles d'épaule et pods inclus, mais pas les tourelles automatisées). Plusieurs alliés (ou le chevalier lui-même) peuvent bénéficier de cet effet pour un coût de 2 PE supplémentaires par allié.

Énergie : 6 (+2 par allié ou pour le porteur lui-même)

Activation : 1 tour

Durée : Une phase de conflit ou une scène

Autre utilité, les volutes de plasma peuvent bien évidemment être manipulées pour infliger des dégâts aux cibles adverses. Dans ce cas, il s'agit d'une action de combat de type combat ou tir en fonction de la portée.

Dégâts 4D6

Violence 4D6

Portée Courte

Énergie 2 par utilisation

Effets : Anti-Anathème / dégâts continus 3

Enfin, le plasma peut être manipulé pour servir d'outil comme un globe de plasma lumineux, une clé de plasma destinée à faire fondre une serrure ou encore une simple nappe déposée pour créer un départ de feu. La matière, liquide et capable de brûler à peu près n'importe quoi, peut être manipulée facilement pour créer des formes simples. Au PJ d'improviser et au MJ d'accepter ou non les idées proposées.

Effet : Le PJ peut manipuler le plasma à portée courte pour obtenir des effets utilitaires.

Énergie : 6

Activation : 1 tour

Durée : 6 tours en phase de conflit ou une minute en dehors d'une phase de conflit

Mode Oriflamme

Génère un champ de lumière à portée courte. Toutes les créatures de l'Anathème présentes à l'intérieur subissent les dégâts ou la violence du mode. Celles qui se trouvent à portée moyenne autour du champ subissent la moitié des dégâts ou de la violence du mode. Aucun test n'est nécessaire pour toucher les ennemis à portée. Les ennemis à couvert ne subissent pas de dégâts ou de violence. Le mode nécessitant une action de déplacement pour s'activer, un chevalier peut l'activer aussi pour une action de combat en transformant son action de combat en action de déplacement.

Énergie : 12

Activation : Action de déplacement

Durée : Instantanée

Dégâts : 6D6 + 6

Violence : 6D6 + 12

Portée : Courte

Effets : Anti-Anathème / lumière 2 / affecte uniquement les créatures de l'Anathème

Évolutions

150 PG : Le mode Borealis fonctionne maintenant à portée moyenne.

200 PG : Toutes les dépenses en PE du mode Borealis et du mode Oriflamme sont réduites de 3, jusqu'à un minimum de 1.

250 PG : Le mode Oriflamme fonctionne maintenant à portée moyenne.