



Dossier de personnage de :



Dossier de personnage

L'objectif de ce document est de fournir de rassembler tous les éléments pour la création du personnage et servir de dossier contenant tous les éléments techniques du personnage.



Table des matières

Création de personnage.....	3	Liste des contacts du personnage.....	7
Étape 3, tirage des cartes LdB p115.....	3	Fiche de personnage.....	10
Étape 4, haut fait LdB p123.....	3	Traumas Atlas p15.....	11
Points bonus LdB p128.....	3	Modules.....	12
Étape 5, blason et vœu LdB p126.....	3	Arme de prestige 2038 p36 + Codex p47.....	15
Étape 6, motivations LdB p127.....	4	Exploits avec une arme de contact.....	15
Étape 7, méta-armure LdB p129.....	4	Méta-armure de légende Atlas p94.....	15
Étape 8, section (optionnelle) LdB p170.....	4	Capacité ultime Atlas p101.....	15
Étape 9, valeurs dérivées LdB p172.....	4	Modules communs LdB p132-133.....	16
Capacités héroïques Codex p14.....	4	Égide Atlas p12.....	17
Capacités artistiques Codex p50.....	5	Distinctions Atlas p66.....	17
Domaines artistiques.....	5	Animal guide Atlas p68.....	17
Notes, possessions, œuvres d'arts possédées (niveaux de réalisation).....	5	Vie entre les missions Atlas p89.....	17
Questions diverses.....	5	Page Atlas p93.....	17
IA de l'armure.....	6	Liste des missions.....	18
Contacts.....	7	Liste des missions, suite.....	19
Points de contact LdB p95.....	7	Améliorer son chevalier LdB p106-107.....	20
Chevaliers de la table ronde et devises des sections.....	7	Dépenser ses points d'expérience (PX).....	20
		Dépenser ses points de gloire (PG).....	20

Knight est un jeu de rôle © Antre Monde Éditions – Tous droits réservés – Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Antre Monde. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Orygins ou Antre Monde et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Antre Monde, consultez :

antre-monde.com/ ou knight-jdr.fr ou knight-jdr.forumactif.com

Rédaction / modification / maquette : scorpinou

Illustrations : aucune demande d'autorisation

Logo Vincent Devault Habillage intérieur : William Bonhotat

Version 02.4 2023-05-02

Création de personnage

Chair, Machine, Dame et Masque sont les aspects. Chacun a trois caractéristiques. Déplacement, Force et Endurance sont les caractéristiques de l'aspect Chair. Une caractéristique **ne peut pas être plus grande que son aspect**.

	Chair	Déplacement	Force	Endurance	Bête	Hargne	Combat	Instinct	Machine	Tir	Savoir	Technique	Dame	Aura	Parole	Sang-froid	Masque	Discretion	Dextérité	Perception
# 1, scores de base LdB p110	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1
# 2, archétype LdB p111 :																				
Carte 1 :																				
Carte 2 :																				
Carte 3 :																				
Carte 4 :																				
Carte 5 :																				
# 4, haut fait LdB p123 :																				
Bonus LdB p128, voir ci-dessous																				
#8, section LdB p170 :																				
Totaux																				

Étape 3, tirage des cartes LdB p115

Avantages retenus (x2) : _____

Inconvénient retenu (x1) : _____

Étape 4, haut fait LdB p123

Surnom : _____

Points bonus LdB p128

5 points de caractéristiques à répartir. Pas plus de 1 point bonus dans une même caractéristique, aucune ne peut dépasser l'aspect lié et aucune ne peut dépasser 4 avec ces points bonus.

Étape 5, blason et vœu LdB p126

Blason (pour les vœux, voir p7 de « Présentation rapide du jeu... ») : _____

Étape 6, motivations LdB p127

Mineure : _____

Mineure : _____

Majeure : _____

Jauge motivation majeure 100, voir p10 de ce dossier

Étape 7, méta-armure LdB p129

Le noter page 10 de ce dossier.

Étape 8, section (optionnelle) LdB p170

Section, surnom : _____

Inconvénient : _____

Étape 9, valeurs dérivées LdB p172

Défense (contact), plus haute caractéristique liée à la Bête, OverDrive (OD) compris : _____

Réaction (distance), plus haute caractéristique liée à la Machine, OverDrive (OD) compris : _____

Initiative, 3d6 + la plus haute caractéristique liée au Masque, OverDrive (OD) compris : _____

Les **PS** (points de santé), 10 + 6x la plus haute caractéristique liée à la Chair, sans les OD : _____

Les **PES** (points d'espoirs) : 50 + _____

Points de contact, plus haute caractéristique liée à la Dame, sans les OD : _____

Les **points d'expérience** : 0, les **points de gloire** : 60 à dépenser pour personnaliser la méta-armure. Ils ne comptent pas dans le maximum.

Capacités héroïques Codex p14

Les **points d'héroïsme** : maxi 6, utilisation *Dépenser des points d'héroïsme* p96 :

- ☐ **1 point** : Ignorer la perte du dernier PS, Ignorer la perte du dernier PES, Relancer un jet raté, Faire le maximum de dégâts ou de violence d'une arme sur une attaque, Ajouter une caractéristique en combo sur un test, avant de faire le test,
- ☐ **3 points** : Acheter une carte du destin
- ☐ **6 points** : Activer le mode Héroïque

3 capacités héroïques maximum, s'achetant avec des points d'expérience. Un PJ ne peut activer qu'une seule capacité héroïque par scène ou phase de conflit.

☐ _____

Activation : _____ Durée : _____ Coût activation en Héroïsme : _____

☐ _____

Activation : _____ Durée : _____ Coût activation en Héroïsme : _____

☐ _____

Activation : _____ Durée : _____ Coût activation en Héroïsme : _____

IA de l'armure

Règles présentes dans le Codex p18. Tirer les cartes, puis choisir :

- ☐ Déterminer l'IA avec **uniquement la première carte tirée**. Noter l'atout et le handicap correspondants.
- ☐ Déterminer l'IA avec **l'une des trois premières cartes tirées**. Noter l'atout et le handicap correspondants.
- ☐ Déterminer l'IA **en utilisant les 5 lames** pour créer un caractère plus complexe. Choisir 2 atouts et 1 handicap.

Tirage de la 1^{ère} carte

Lettre (numéros et nom de la carte) : _____

Caractère : _____

Atout : _____

Handicap : _____

Tirage de la carte 2

Lettre (numéros et nom de la carte) : _____

Caractère : _____

Atout : _____

Handicap : _____

Tirage de la carte 3

Lettre (numéros et nom de la carte) : _____

Caractère : _____

Atout : _____

Handicap : _____

Tirage de la carte 4

Lettre (numéros et nom de la carte) : _____

Caractère : _____

Atout : _____

Handicap : _____

Tirage de la carte 5

Lettre (numéros et nom de la carte) : _____

Caractère : _____

Atout : _____

Handicap : _____

Contacts

Points de contact LdB p95

Le personnage dispose d'un nombre de points égal à sa plus haute caractéristique de Dame, sans prendre en compte les overdrives. **Les points reviennent à leur maximum entre chaque mission.**

- 1 point : simple connaissance, donne seulement des renseignements
- 2 points : informateur, donne des informations utiles à la mission mais pas d'aide matérielle
- 3 points : contact, ami, donne informations et aide matérielle, voir accompagner dans voyage sans risque
- 4 points : ami de confiance, peut prendre des risques, le couvrir, donner des informations importantes
- 6 points : contact important, mais forcement de confiance.

Chevaliers de la table ronde et devises des sections

Kay, sœur d'Arthur, cheffe section **Ogre** – « *Dans l'obscurité, chacun découvre son destin.* »

Gauvain, le plus jeune, chef section **Giant** – « *Les sciences ne sont rien dans les ténèbres ensevelies.* »

Lamorak, ancien policier, chef section **Gargoyles** – « *Nos corps comme bouclier.* »

Lancelot, modèle de vertu, chef section **Dragon** – « *Plutôt que maudire les ténèbres, cherchons la lumière.* »

Palomydès, la plus belle femme du Knight, cheffe section **Korrigan** – « *La connaissance n'est rien sans l'art.* »

Dagonnet, géologue, chef section **Cyclope** – « *Apprendre pour connaître, connaître pour comprendre, comprendre pour tuer.* »

Bohort, aimante et sulfureuse, cheffe section **Griffon** – « *Aller plus vite que la vitesse.* »

Sagramor, toujours prompt à tuer l'Anathème, chef section **Tarasque** – « *Les fous passent, la folie reste.* »

Bédivère, ancien du Nodachi et écuyer de Kay, chef section **Kraken** – « *Grand combat, grande gloire.* »

Liste des contacts du personnage

Identité (genre, age, profession), localisation, faction et informations complémentaires.

<input type="checkbox"/>	Niv contact :
<input type="checkbox"/>	Niv contact :
<input type="checkbox"/>	Niv contact :
<input type="checkbox"/>	Niv contact :
<input type="checkbox"/>	Niv contact :
<input type="checkbox"/>	Niv contact :
<input type="checkbox"/>	Niv contact :
<input type="checkbox"/>	Niv contact :
<input type="checkbox"/>	Niv contact :
<input type="checkbox"/>	Niv contact :
<input type="checkbox"/>	Niv contact :

[illegible][illegible]

DOSSIER DE PERSONNAGE

[illegible]

Fiche de personnage

Nom de la Coterie :

Nom / Surnom LdB p123 _____

Méta-armure : _____

Archétype LdB p111 _____

Haut fait LdB p123 _____

Blason LdB p126 & Section LdB p170 _____

Effets blason : PG 100/300/500 : réussites automatiques en sociale ou bonus au total espoir

Avantage LdB p115-122 (x2) _____

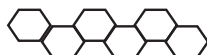
Inconvénient LdB p115-122 (x1) _____

Motivations Blason LdB p126 _____

Motivations mineures LdB p127 (x2) _____

Motivation majeure LdB p127 (_____ / 100) _____

Points d'héroïsme LdB p96



Capacités héroïques p4 de ce dossier

1 pt LdB 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

Aspects (1 adjectif par point >5) LdB p79, Caractéristiques LdB p80 et OD (overdrive) LdB 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 par OD
- ☐ 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 : Connaît 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 maintenant en vie
- ☐ Nv2 : +1D6 PES 1 fois par allié
- ☐ Nv3 : Imiter 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 _____



Discrétion



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 lourd
- ☐ Nv5 : Réaction = score défense

Perception

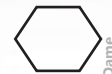


OD

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

Adjectif _____

Points de contact



Dame max

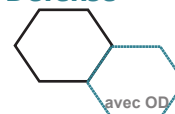
PG



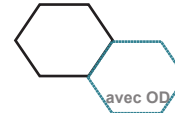
XP



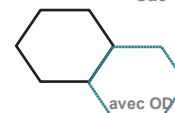
Défense



Réaction



Initiative 3d6+



DOSSIER DE PERSONNAGE

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

Traumas Atlas p15

Maxi 6 traumas. La jauge de la thérapie est un objectif personnel Atlas p90 sur une base Sang-Froid ou Hargne.

Insignifiant (+10 PES) : _____ Jauge de la thérapie (20) : _____

Léger (+20 PES) : _____ Jauge de la thérapie (40) : _____

Grave (+30 PES) : _____ Jauge de la thérapie (60) : _____

Lourd (+40 PES) : _____ Jauge de la thérapie (80) : _____

Esclave (+50 PES) : voir MJ (ne peut jamais être retiré ou soigné)

Slots :

Tête	Bras gauche	Bras droit	Torse	Jambe gauche	Jambe droite
<div>Actuel</div> <div>Total</div>	<div>Actuel</div> <div>Total</div>	<div>Actuel</div> <div>Total</div>	<div>Actuel</div> <div>Total</div>	<div>Actuel</div> <div>Total</div>	<div>Actuel</div> <div>Total</div>

Équipement de base LdB p132-133

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

Grenade intelligente LdB p418

Dégâts 3d6 (9), Violence 3d6 (9), Énergie : 0,
Portée Courte (un personnage avec 1 OD en Force peut lancer à portée moyenne (50 m), avec 2 OD en Force il peut lancer à portée longue (300 m) et avec 3 OD en Force à portée lointaine (1 km))

Effets : Chargeur 5, Ignore les bonus de réaction apportés par couverts.

En fonction du type choisi par le chevalier avant son lancer, les **effets de la grenade sont améliorés** de la manière suivante :

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 LdB 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 LdB p420, même emplacement que couteau de combat

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

Couteau de combat LdB p421, même emplacement que pistolet de service

Contact : Dégâts 3d6 (9) + Force + Dextérité (avec orfèvrerie), Violence 1d6 (3), Portée Contact, Énergie : 0

Effets : Orfèvrerie, silencieux, jumelé (ambidextrie)

Armes (5 maxi dans le rack de la ceinture, y compris le pistolet de service et le marteau-épieu) LdB 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 _____

Tour de jeu LdB p85 : 6 à 10 s, 1 action de combat + 1 action de déplacement + actions gratuites (une seule par type)


Portée LdB p412 : Contact, Courte 2 à 15 m, Moyenne 15 à 50 m, Longue 50 à 300 m, Lointaine au-delà de 300 m.

Modules


voir p20 de ce dossier, **Standards**, **Avancées** (100PG), **Rares** (300PG)

Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____


Effets _____

Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____


Effets _____

Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____


Effets _____

Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____


Effets _____

Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____


Effets _____

Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____


Effets _____

Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____


Effets _____

Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____


Effets _____

Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____


Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____


Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____


Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____


Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____

Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____

Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____

Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____

Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____

Nom : _____ Niveau _____ Activation _____ Durée _____ Portée _____ Énergie _____
 Slot  Dégâts _____ Violence _____ Portée _____
 Effets _____

Arme de prestige 2038 p36 + Codex p47

Nom : _____ Activation _____ Durée _____ Énergie _____
Dégâts _____ Violence _____ Portée _____

Effets _____

Exploits avec une arme de contact

Cocher la case et indiquer le nom de l'arme Codex p49 :

- ☐ L'arme a permis de protéger un allié ou un innocent d'une attaque : _____
- ☐ L'arme a porté le coup fatal ou a mis hors de combat un patron alors que le chevalier était à 10 points de santé ou moins : _____
- ☐ L'arme a porté le coup fatal ou mis hors combat une bande : _____
- ☐ L'arme a porté le coup fatal ou mis hors combat un salopard : _____
- ☐ L'arme a porté le coup fatal ou mis hors combat au moins vingt hostiles. L'arme ne possède pas l'effet oblitération : _____
- ☐ L'arme a porté le coup fatal à un patron de l'Anathème : _____
- ☐ L'arme a porté le coup fatal ou a mis hors de combat un patron (hors patron de l'Anathème) : _____
- ☐ L'arme a porté le coup fatal à une incarnation d'un des Seigneurs de l'Anathème. L'arme ne possède pas l'effet anti-Anathème : _____
- ☐ L'arme a permis au personnage d'accomplir sa motivation majeure ou a aidé un allié à accomplir la sienne. Un chevalier de la Table Ronde accepte que le code soit gravé sur l'arme : _____
- ☐ L'arme a porté le coup fatal à un colosse de l'Anathème : _____
- ☐ En une phase de conflit, le chevalier a porté le coup fatal ou mis hors de combat au moins 6 hostiles ou salopards. L'arme ne possède pas l'effet dispersion X : _____
- ☐ L'arme a permis au chevalier d'accomplir une de ses motivations mineures au moins cinq fois : _____
- ☐ L'arme a porté le coup fatal à un patron serviteur du Masque : _____
- ☐ L'arme a porté le coup fatal à un patron serviteur de la Bête : _____
- ☐ L'arme a porté le coup fatal à un patron serviteur de la Machine : _____
- ☐ L'arme a porté le coup fatal à un patron serviteur de la Chair : _____
- ☐ L'arme a porté le coup fatal à un patron serviteur de la Dame : _____

Méta-armure de légende Atlas p94

Rappel : uniquement pour les chevaliers de la table ronde.

Nom : _____ Activation _____ Durée _____ Énergie _____
Dégâts _____ Violence _____ Portée _____

Effets _____

Capacité ultime Atlas p101

Nom : _____ Activation _____ Durée _____ Énergie _____
Effets _____

Modules communs LdB p132-133

C'est sur la combinaison « Guardian » qui donne **5 points d'armure, un champ de force de 5** et accès à l'IA modèle Squire, que se déploie la méta-armure. Même si les points d'armure tombe à 0, le CdF de la Guardian est tout de même appliqué. Aucun OD n'est accessible lorsque l'armure est rangée.

Module fold : capacité de se rétracter (folder) ou au contraire de se déployer (défolder). Il faut 1 round pour qu'elle se déploie (à définir à la création du personnage : construction 3D, téléportation ou drones tournant autour du personnage). Lorsque l'armure apparaît sur la Guardian, les vêtements sont détruits. Seuls ses bijoux, sa combinaison, ses armes rack et son pack (spécialement conçus pour) restent en état.

Module rack : rectangles métalliques à peine plus gros qu'une main et équipés des poignées, répartis sur la ceinture de l'armure. Lorsque le porteur prend la poignée d'une arme, celle-ci se déploie. Le maximum est de cinq armes (de n'importe quel type) en mode rack. **Dégainer ou rengainer coûte une action de déplacement.**

Pack : petit sac à dos blindé, possédant plusieurs compartiments hermétiques et illuminés grâce à des lampes UV. Le chevalier peut y stocker des armes, des accessoires, des échantillons... et ce, jusqu'à 40 kilos de matériel. Le pack suit le déploiement de la méta-armure, sans subir aucune altération.

Balise : émet 24 h/24 sa position aux autorités du Knight. Elle ne peut pas être désactivée.

Chronomètre à élément alpha : permet de ne pas perdre la notion du temps malgré les fluctuations qui ont souvent lieu dans les ténèbres.

IA modèle Squire : reliée au réseau de Camelot et assurant au chevalier un contrôle optimal de son armure. L'IA peut annoncer des choix stratégiques, faire des propositions tactiques, renseigner le chevalier sur l'état de sa méta-armure ou de l'environnement et activer nombre d'équipements de manière automatique.

Verrou hermétique, régulateur d'oxygène et filtres multiples : réserve d'**oxygène de 6 heures** ou activer plusieurs filtres aériens efficaces contre 99,9 % des gaz et des attaques bactériologiques ou chimiques.

Régulateur de température : ne subit pas en interne les effets dus au froid ou à la chaleur.

Maille céramique, circuit de refroidissement, diffuseur de chaleur : destinée à résister de moins 60 °C à 1 200 °C (incendie mais pas lance-flammes ou d'une arme du même type).

Module de vision de nuit : équipement de série très important, car nécessaire dans la lutte contre l'Anathème.

Zoom x40 : voir exemple.

Lampes UV : inflige l'effet lumière 1 à une (et une seule) créature de l'Anathème au contact.

Diffuseur d'antalgiques : diffuse automatiquement une dose calculée d'antidouleurs efficaces sur l'instant.

Blindage ablatif : en élément alpha.

Champ de force cinétique (CdF) : amortit une partie des dégâts de l'armure.

Communicateurs : permet au chevalier de rester en contact avec Camelot et l'ensemble de son équipe. Heaume fermé, les communicateurs permettent à l'équipe de discuter en toute discrétion.

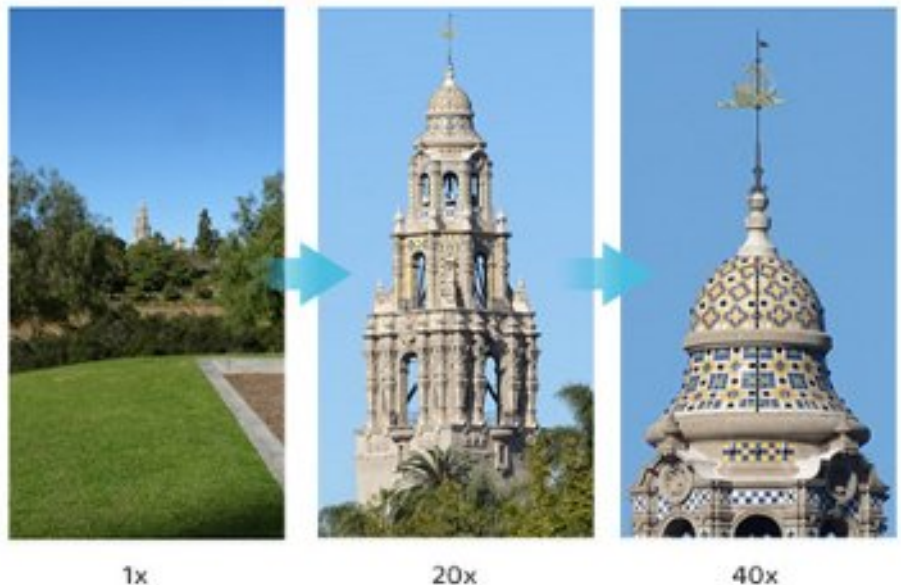
Signal de secours : si l'armure subit une panne ou si le signal ne passe pas, le chevalier dispose de 6 fusées éclairantes, archaïques mais efficaces (attention, ces fusées produisant une lumière rouge d'alerte ne sont pas l'équivalent du pod fusées éclairantes de l'arsenal).

Système de survie subaquatique : petits réacteurs à propulsion sous-marine logés dans les jambes, le dos, les bras et le torse de la méta-armure, permet au porteur de nager et sortir de l'eau sans difficulté. En cas de coupure des systèmes, deux ballons de survie peuvent être déployés pour remonter la méta-armure à la surface. Peut résister à la pression exercée par l'eau jusqu'à 2 000 m.

Système de recyclage des déchets corporels : permet de rester en armure déployée durant plusieurs jours. Ce qui n'est pas recyclé est automatiquement brûlé puis évacué.

Affichage et outils à réalité augmentée : afficheur RA qui permet au porteur de voir à l'extérieur et soumet différentes informations comme le taux d'oxygène, la chaleur, la topographie, etc.

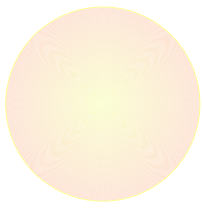
Cartes et géolocalisation : GPS et autres systèmes de repérage par satellite cessent souvent de fonctionner aux moments les plus critiques. Grâce à un système de repérage lié au déplacement de la méta-armure, le chevalier sait toujours où il se trouve sur les différents plans à sa disposition.



1x

20x

40x



Égide Atlas p12

Sphère dorée qui entoure très discrètement le personnage lorsqu'il est attaqué par une créature des ténèbres. S'ajoute au champ de force, uniquement contre les créatures de l'Anathème, qu'elles ne peuvent jamais ignorer.

Il est également possible d'effectuer des tests avec le score de l'Égide.

Distinctions Atlas p66

Récompenses données et effets :

.....

.....

.....

.....

.....

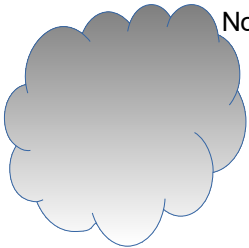
.....

.....

.....

.....

Animal guide Atlas p68



Nom, niveau et bonus :

.....

.....

.....

.....

.....

Vie entre les missions Atlas p89

Facile 50, 1 test/j

Moyen 100, 1 test 1 à 3 j

Difficile 100, 1 test 1 j à 1 semaine

Niv jauge : _____

Carac utilisée : _____

Succès totaux : _____

.....

.....

.....

.....

.....

Page Atlas p93

1 test entre chaque mission, sinon -2d6.

Niv jauge : 200

Carac utilisée : _____

Succès totaux : _____

.....

.....

.....

.....

.....

Liste des missions

Pour la dépense des XP, PG et Contacts, voir page 20. Totaux et score en cours inscrits sur la feuille de personnage.

[illegible]

DOSSIER DE PERSONNAGE

Liste des missions, suite

[illegible]

Améliorer son chevalier LdB p106-107

Il faut noter les **totaux** (PX et PG, qui augmentent au fur et à mesure) et les **restants** non encore dépensés.

Dépenser ses points d'expérience (PX)

Les PX servent à **améliorer les caractéristiques et les aspects** et se dépensent ainsi :

Pour augmenter un **aspect** d'un point : score d'aspect visé **multiplié par 5**.

Attention : On ne peut pas augmenter le score d'un même aspect plus d'une fois entre chaque mission.

Pour augmenter une **caractéristique** d'un point : score de caractéristique visé **multiplié par 2**.

Attention : Pour passer une caractéristique de 4 à 6, il faut dépenser d'abord les PX pour passer à 5, puis ceux pour passer à 6. Il n'y a pas de dépense globale et le MJ doit être attentif aux dépenses des PJ.

Enfin, pour chaque augmentation de caractéristique (pas d'aspect) qu'il achète en PX, le PJ doit expliquer la manière dont il s'entraîne pour développer cela ou expliquer les compétences acquises au cours de sa mission. Cette explication est purement narrative et sert seulement à indiquer comment le chevalier évolue. C'est possiblement de la musculation pour gagner en Force, des études à la bibliothèque du Knight pour augmenter son Savoir, un passage au stand d'entraînement pour s'améliorer en Tir, etc. Cependant, si l'explication ne convient pas au MJ, il peut refuser une augmentation de caractéristique.

Attention : Un score de caractéristique ne peut jamais être supérieur au score de l'aspect auquel la caractéristique est liée.

Dépenser ses points de gloire (PG)

Les points de gloire servent à **acheter l'équipement (armes et modules)**. Les règles d'achat en PG sont décrites dans l'arsenal. Cependant, pour rappel les différents seuils d'achats sont :

- ☐ Peu importe son total de PG, un PJ peut toujours acheter des **armes et modules standards**.
- ☐ **100 PG**, un PJ peut acheter des **armes et modules avancés**. + **Blason**, codex p17 (une réussite automatique en sociale ou +3 au total espoir)
- ☐ **150 PG, 200 PG, 250 PG** évolutions de l'armure (sauf Ranger, Necromancer, Druid...). Rachat de l'**inconvenient de la section** (Ldb p171, 150 PG).
- ☐ **300 PG**, un PJ peut acheter des **armes et modules rares**. + **Blason**, codex p17 (une réussite automatique en sociale ou +3 au total espoir)
- ☐ **500 PG** un PJ peut acheter des **modules et arme de prestige**. Il peut devenir un chevalier de la Table Ronde (voir 2038 p26) + **Blason**, codex p17 (deux réussites automatiques en sociale ou +4 au total espoir)).
- ☐ **600 PG** : méta-armure de légende, uniquement pour les chevaliers de la table ronde, voir Atlas p94
- ☐ **700 PG maxi**, au choix du MJ, un chevalier dispose de **150 PG pour concevoir sa propre arme de prestige**, à distance ou au contact. Il doit suivre les règles de conception voir 2038, p34-38.
- ☐ **800 PG** : une seule capacité ultime, active ou passive, voir Atlas p101

Acheter du matériel ou autre :

☐ Armes

- ☐ **Standards :** LdB p420, Codex p38
- ☐ **Avancées :** LdB p422, 2038 p24, Codex p39
- ☐ **Rares :** LdB p424, 2038 p24-25, Codex p40
- ☐ **Prestige :** 2038 p26-37

☐ Améliorations armes

- ☐ Distances : p427, Codex p41
- ☐ Contact : codex p47

☐ Modules

- ☐ Déplacement : LdB p430
- ☐ Combat : LdB p432
- ☐ Visé : LdB p435
- ☐ Défense : LdB p436
- ☐ Tactique : LdB p437, Codex p42
- ☐ Utilitaire : LdB p439
- ☐ **Prestige (500 PG) :** 2038 p26

☐ Overdrive LdB p441

- ☐ **Avancés :**
 - ☐ 1er niveau : 10 PG
 - ☐ 2e niveau : 30 PG
- ☐ **Rares :**
 - ☐ 3e niveau : 50 PG
 - ☐ 4e niveau : 70 PG
 - ☐ 5e niveau : 100 PG

