

# KNIGHT

NOM

SURNOM

ARCHÉTYPE

HAUT FAIT

BLASON

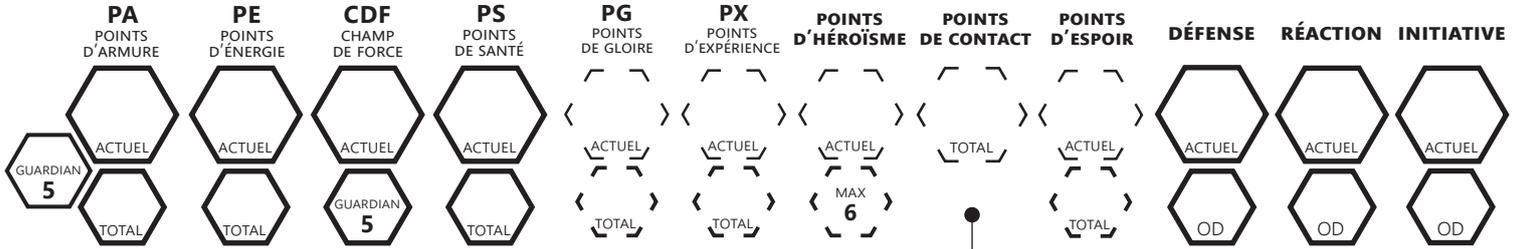
SECTION

AVANTAGES

INCONVÉNIENTS

MOTIVATION MAJEURE

MOTIVATIONS MINEURES



**RAPPEL POINTS D'HEROÏSME**

**1 pt** : 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** : Tirer une carte du destin  
**6 pts** : Activer le mode héroïque

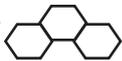
**CONTACTS**

## ASPECTS, CARACTÉRISTIQUES ET OVERDRIVES

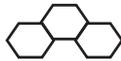
<p><b>CHAIR</b></p> <input type="checkbox"/>	<p><b>DÉPLACEMENT</b></p> <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nv1 : Depl portée courte gratuit</li> <li>Nv2 : Ignore petits obstacles</li> <li>Nv3 : Depl portée moyenne gratuit</li> <li>Nv4 : Ignore grands obstacles</li> <li>Nv5 : Ignore dgts chute &lt; 50m</li> </ul>	<p><b>FORCE</b></p> <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nv1 : + 3 dégâts / 500Kg</li> <li>Nv2 : + 6 dégâts / 2t</li> <li>Nv3 : + 9 dégâts / 10t</li> <li>Nv4 : +12 dégâts / 30t</li> <li>Nv5 : +15 dégâts / 80t</li> </ul>	<p><b>ENDURANCE</b></p> <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nv1 : -----</li> <li>Nv2 : Ignore choc 1</li> <li>Nv3 : +6 PS</li> <li>Nv4 : Ignore choc 2</li> <li>Nv5 : - Endu au débordement</li> </ul>
<p><b>BÊTE</b></p> <input type="checkbox"/>	<p><b>HARGNE</b></p> <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nv1 : -----</li> <li>Nv2 : -----</li> <li>Nv3 : Agit quand même à 0 PS</li> <li>Nv4 : Pas de blessure grave à 0 PS</li> <li>Nv5 : Ignore capacité <i>Anathème</i></li> </ul>	<p><b>COMBAT</b></p> <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nv1 : -----</li> <li>Nv2 : Au contact +2 réaction</li> <li>Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus</li> <li>Nv4 : Ambidexte, 1 seul dé malus</li> <li>Nv5 : Bande aussi touchée</li> </ul>	<p><b>INSTINCT</b></p> <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nv1 : -----</li> <li>Nv2 : Lance 2 fois initiative</li> <li>Nv3 : +3 à initiative</li> <li>Nv4 : Ignore attaque surprise</li> <li>Nv5 : Ignore embuscade</li> </ul>
<p><b>MACHINE</b></p> <input type="checkbox"/>	<p><b>TIR</b></p> <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nv1 : -----</li> <li>Nv2 : Ignore 1<sup>er</sup> malus de portée</li> <li>Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus</li> <li>Nv4 : Ambidexte, 1 seul dé malus</li> <li>Nv5 : Bande aussi touchée</li> </ul>	<p><b>SAVOIR</b></p> <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nv1 : Accès base d'infos</li> <li>Nv2 : Accès aux infos locales</li> <li>Nv3 : +1D6 aux soins donnés</li> <li>Nv4 : Accès toutes bases de données</li> <li>Nv5 : Ignore échec critique</li> </ul>	<p><b>TECHNIQUE</b></p> <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nv1 : Connexion machine au contact</li> <li>Nv2 : Connaît toutes machines ?</li> <li>Nv3 : Connexion à portée lointaine</li> <li>Nv4 : Réparation d'urgence : 6PA</li> <li>Nv5 : Programmes instantanés</li> </ul>
<p><b>DAME</b></p> <input type="checkbox"/>	<p><b>AURA</b></p> <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nv1 : -----</li> <li>Nv2 : Ciblé en dernier par humains</li> <li>Nv3 : Crée 2 nouveaux contacts</li> <li>Nv4 : Attire l'attention 1 tour</li> <li>Nv5 : Ajoute <i>Aura</i> à la défense</li> </ul>	<p><b>PAROLE</b></p> <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nv1 : Parler maintient en vie</li> <li>Nv2 : +1D6 PES 1 fois par allié</li> <li>Nv3 : Imite voix déjà entendue</li> <li>Nv4 : Hypnotise les humains</li> <li>Nv5 : +2D6 PES 1 fois par allié</li> </ul>	<p><b>SANG-FROID</b></p> <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nv1 : -----</li> <li>Nv2 : -----</li> <li>Nv3 : Ignore malus liés au stress</li> <li>Nv4 : Ignore capacité <i>peur</i></li> <li>Nv5 : Ignore capacité <i>domination</i></li> </ul>
<p><b>MASQUE</b></p> <input type="checkbox"/>	<p><b>DISCRÉTION</b></p> <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nv1 : -----</li> <li>Nv2 : + <i>Discr</i> aux dgts sans OD</li> <li>Nv3 : Marche en silence</li> <li>Nv4 : Invisible si immobile</li> <li>Nv5 : + <i>Discr</i> aux dgts avec OD</li> </ul>	<p><b>DEXTÉRITÉ</b></p> <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nv1 : -----</li> <li>Nv2 : -----</li> <li>Nv3 : Jamais désarmé</li> <li>Nv4 : Ignore <i>lourd</i></li> <li>Nv5 : Réaction = score défense</li> </ul>	<p><b>PERCEPTION</b></p> <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nv1 : Zoom X400</li> <li>Nv2 : Zoom audio</li> <li>Nv3 : Zomm olfactif</li> <li>Nv4 : Infos précises via RA</li> <li>Nv5 : Sonar</li> </ul>

## ÉQUIPEMENT

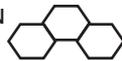
NOD D'ARMURE +3D6 PA



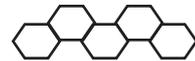
NOD D'ÉNERGIE +3D6 PE



NOD DE SOIN +3D6 PS



GRENADE.I Voir arsenal



Marteau-épieu et Pistolet de service

RACK

DÉGÂTS

VIOLENCE

PORTÉE

ÉNERGIE

EFFETS

## STYLE DE COMBAT

**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 2<sup>e</sup> arme s'ajoute / -3D à l'attaque

## PORTÉE

**Contact** : < 2m  
**Courte** : 2 à 15m  
**Moyenne** : 15 à 50m  
**Longue** : 50 à 300m  
**Lointaine** : > 300m

## MEMO DÉGÂTS/VIOLENCE

+  +  +   
 Dés Carac OD Effet

## SLOTS

MÉTA-ARMURE

BRAS G.

JAMBE G.

TORSE

TÊTE

BRAS D.

JAMBE D.

ACTUEL

TOTAL

## CAPACITÉS DE MÉTA-ARMURE

**NOM :** \_\_\_\_\_ Dégâts \_\_\_\_\_ Violence \_\_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_ Énergie \_\_\_\_\_

Activation \_\_\_\_\_ Durée \_\_\_\_\_ Évolution \_\_\_\_\_

Effets \_\_\_\_\_

**NOM :** \_\_\_\_\_ Dégâts \_\_\_\_\_ Violence \_\_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_ Énergie \_\_\_\_\_

Activation \_\_\_\_\_ Durée \_\_\_\_\_ Évolution \_\_\_\_\_

Effets \_\_\_\_\_

## MODULES

**NOM :** \_\_\_\_\_ Niveau \_\_\_\_\_ Dégâts \_\_\_\_\_ Violence \_\_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_

Activation \_\_\_\_\_ Durée \_\_\_\_\_ Énergie \_\_\_\_\_ Slot \_\_\_\_\_

Effets \_\_\_\_\_

**NOM :** \_\_\_\_\_ Niveau \_\_\_\_\_ Dégâts \_\_\_\_\_ Violence \_\_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_

Activation \_\_\_\_\_ Durée \_\_\_\_\_ Énergie \_\_\_\_\_ Slot \_\_\_\_\_

Effets \_\_\_\_\_

**NOM :** \_\_\_\_\_ Niveau \_\_\_\_\_ Dégâts \_\_\_\_\_ Violence \_\_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_

Activation \_\_\_\_\_ Durée \_\_\_\_\_ Énergie \_\_\_\_\_ Slot \_\_\_\_\_

Effets \_\_\_\_\_

**NOM :** \_\_\_\_\_ Niveau \_\_\_\_\_ Dégâts \_\_\_\_\_ Violence \_\_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_

Activation \_\_\_\_\_ Durée \_\_\_\_\_ Énergie \_\_\_\_\_ Slot \_\_\_\_\_

Effets \_\_\_\_\_

## PACK

## 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.