

KNIGHT

Nom _____ Surnom _____
 Archétype _____ Haut fait _____
 Blason _____ Section _____
 Avantages _____
 Inconvénients _____
 Motivation majeure _____
 Motivations mineures _____

PG Total de PG
 PX Total de PX
 Points de contact
 Contacts _____
 Points d'héroïsme
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

Défense avec OD
 Réaction avec OD
 Initiative avec OD

ASPECTS, CARACTÉRISTIQUES ET OVERDRIVES

CHAIR BÊTE MACHINE DAME MASQUE	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	
	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	Technique OD Nv1 : Connexion machine au contact Nv2 : Connaît toutes machines ? Nv3 : Connexion à portée lointaine Nv4 : Réparation d'urgence : 6PA Nv5 : Programmes instantanés
	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	Sang-Froid OD Nv1 : ----- Nv2 : ----- Nv3 : Ignore malus liés au stress Nv4 : Ignore capacité peur Nv5 : Ignore capacité domination	Perception OD Nv1 : Zoom X400 Nv2 : Zoom audio Nv3 : Zomm olfactif Nv4 : Infos précises via RA Nv5 : Sonar
	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 : Limite voix déjà entendue Nv4 : Hypnotise les humains Nv5 : +2D6 PES 1 fois par allié	Dextérité OD Nv1 : ----- Nv2 : ----- Nv3 : Jamais désarmé Nv4 : Ignore lourde Nv5 : Réaction = score défense	
	Discrétion OD Nv1 : ----- Nv2 : + Discr aux dgts sans OD Nv3 : Marche en silence Nv4 : Invisible si immobile Nv5 : + Discr aux dgts avec OD			

POINTS DE SANTÉ (PS) POINTS D'ESPOIR (PES) CDF POINTS D'ARMURE (PA) POINTS D'ÉNERGIE (PE)

Actuel Total

Actuel Total

5

Actuel Total En guardian 5

Actuel Total

ÉQUIPEMENT DE BASE

Nod d'armure +3D6 PA
 Nod d'énergie +3D6 PE
 Nod de soin +3D6 PS
 Grenade.l Voir arsenal
 Marteau-épieu et Pistolet de service

MÉTA-ARMURE :

Slots :

Bras g.	Jambe g.	Torse	Tête	Bras d.	Jambe d.
Total	Total	Total	Total	Total	Total

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

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^e arme s'ajoute / -3D à l'attaque

PORTÉES

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

MÉMO DE DÉGÂTS/VIOLENCE

+ + +
 Dés Carac OD Effet
 TOTAL

CAPACITÉ 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 _____

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.