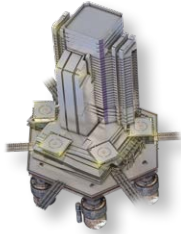


AVALON

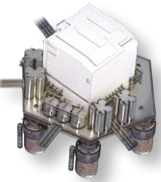
FICHE DE GESTION

PCo
POINTS DE
CONSTRUCTION



Poste de commandement

C'est la structure de base d'Avalon. La tour centralise l'ensemble des moyens permettant de déployer les autres plateformes.



Laboratoire

3 PCo

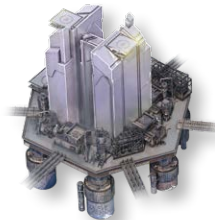
Effet : Les chevaliers ont maintenant accès aux modules avancés qui peuvent être achetés en payant leur coût en PG.



Baie de déploiement

4 PCo

Effet : La coterie a maintenant accès à l'ensemble des véhicules du Knight. Les véhicules ne sont pas à acheter en PG, mais sont uniquement prêts aux chevaliers pour des missions particulières.



Infirmierie

5 PCo

Effet : Les chevaliers ont maintenant accès aux thérapies de reconstruction corporelle et aux implants cybernétiques. Ces deux méthodes de soin des blessures graves sont toujours à payer en PG.



Centre R&D

6 PCo

Nécessite le laboratoire

Effet : Les chevaliers ont maintenant accès aux modules rares et peuvent les acheter en payant leur coût en PG.



Armurerie

3 PCo

Effet : Les chevaliers ont maintenant accès aux armes avancées qui peuvent être achetées en payant leur coût en PG.



Tour de renseignements

4 PCo

Effet : Les chevaliers ont désormais accès aux points de contact. Chacun possède un nombre de points de contact égal à sa plus haute caractéristique dans l'aspect *Dame*.



Méta-atelier

5 PCo

Effet : Les chevaliers ont désormais accès aux évolutions possibles des méta-armures. Il faut toujours qu'ils accumulent assez de PG pour qu'elles se débloquent (ou les acheter dans le cas de certaines méta-armures).

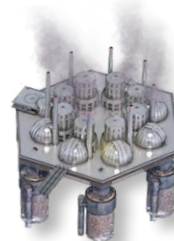


Arsenal

6 PCo

Nécessite l'armurerie

Effet : Les chevaliers ont maintenant accès aux armes rares et peuvent les acheter en payant leur coût en PG.



Forge

10 PCo

Nécessite le méta-atelier et l'arsenal

Effet : Si les chevaliers ont atteint un total de 500 PG, alors ils accèdent aux modules et aux armes de prestige. Ils sont toujours à payer en PG.

Galerie des héros

5 PCo

Effet : Un chevalier peut dépenser un certain nombre de points de gloire pour qu'une œuvre à sa gloire soit créée par un des artistes de la galerie des héros puis exposée en son sein. C'est au joueur, en accord avec le MJ, de définir l'œuvre et l'exploit qui y est représenté.

- Pour 10 PG, le personnage regagne 1D6 points d'espoir.
- Pour 20 PG, le personnage regagne 2D6 points d'espoir.
- Pour 30 PG, le personnage regagne 3D6 points d'espoir.

