



KNIGHT

LIVRET DU JOUEUR

ANTRE
MONDE

PERSONNAGE

Archétype

Haut fait

Joueur

Nom

Surnom

Section

Langues parlées

HISTORIQUE

Tarot 1

Tarot 2

Tarot 3

Tarot 4

Tarot 5

DESCRIPTION

Morale

Physique

ÉVOLUTIONS

PX actuels

PX totaux

Achats en PX

PG actuels

PG totaux

Achats en PG

DISTINCTIONS

SECTION COMMANDEE

CONTACTS

POINTS DE CONTACT



STYLES DE COMBAT

Style standard

Pas de bonus, ni de malus.

Style agressif

Le personnage privilégie la réussite de ses attaques à sa propre sécurité.

Bonus : Le personnage reçoit un bonus de 3 dés à ses jets d'attaque, au combat comme au tir.

Malus : Le personnage reçoit un malus de 2 à sa *réaction* et à sa *défense* (avec un minimum de 0 dans ces deux scores).

Style défensif

Le personnage cherche à se défendre face aux attaques de contact.

Bonus : Le personnage gagne un bonus de 2 points en *défense*.

Malus : Le personnage lance 3 dés en moins à ses jets d'attaque effectués, au contact comme au tir.

Mise à couvert

S'il en a les moyens, un personnage peut se mettre à couvert pour obtenir une meilleure *réaction* face aux tirs.

Bonus : Si l'abri est dans la ligne de tir (c'est le MJ qui décide), le personnage qui se met derrière obtient un bonus de 2 points en *réaction*.

Malus : Le personnage lance 3 dés en moins à ses jets d'attaque effectués, au contact comme au tir.

Style précis

Le personnage équipé d'une arme de contact avec l'effet *deux mains* sacrifie sa mobilité pour une frappe plus adroite.

Bonus : Le personnage peut ajouter une troisième caractéristique à son combo pour toucher sa cible à choisir parmi *Dextérité*, *Savoir*, *Instinct* ou *Sang-Froid* (le choix s'effectue à chaque attaque). Les bonus normalement octroyés par l'OD de cette troisième caractéristique sont ignorés.

Malus : Pour effectuer une attaque avec le style précis, le personnage doit utiliser une action de combat et une action de déplacement.

Style pilonnage

Le personnage équipé d'une arme de tir avec l'effet *deux mains* pilonne sa cible pour la tuer plus rapidement.

Bonus : Tant que le personnage effectue un tir sur la même cible (ou le même groupe de cibles dans le cas d'une arme avec l'effet *dispersion X*), il augmente ses dégâts ou sa violence de 1 dé par tour passé à tirer précédemment. Au 1^{er} tour, il ajoute ainsi 0 dé, au 2^e tour passé à tirer, il ajoute 1 dé, au 3^e, il ajoute 2 dés et ainsi de suite, dans la limite de 6 dés ajoutés ainsi.

Malus : À chacune de ses attaques, le personnage lance 2 dés en moins.

Style puissant

Le personnage équipé d'une arme de contact avec l'effet *lourd* frappe en puissance pour massacrer sa cible.

Bonus : Lorsque le personnage effectue son attaque, il peut décider de sacrifier 1 dé à son jet pour toucher pour recevoir en contrepartie 1 dé supplémentaire aux dégâts ou à la violence de l'arme. Le personnage peut sacrifier ainsi jusqu'à 6 dés par attaque pour ajouter jusqu'à 6 dés de dégâts ou de violence.

Malus : Le personnage reçoit un malus de 2 à sa *réaction* et à sa *défense* (avec un minimum de 0 dans ces deux scores).

Style suppression

Le personnage équipé d'une arme de tir avec l'effet *lourd* effectue un tir de suppression pour amoindrir la puissance des ennemis.

Bonus : Cet effet fonctionne de deux manières distinctes.

En premier lieu, le personnage peut, lorsqu'il attaque un hostile, un salopard ou un patron, sacrifier 2 dés à ses dégâts pour retirer 1 dé de dégâts à toutes les attaques du prochain tour de l'ennemi ciblé. Un maximum de 6 dés peuvent ainsi être sacrifiés pour retirer jusqu'à 3 dés de dégâts à l'ennemi (la cible conserve au moins toujours 1 dé de dégâts). Si l'arme possède l'effet *dispersion X*, les ennemis touchés grâce à la *dispersion* subissent aussi le malus du style suppression.

En second lieu, le personnage peut, lorsqu'il attaque une bande, sacrifier 2 dés à sa violence pour retirer 1 au score de débordement de sa cible. Un maximum de 8 dés peuvent ainsi être sacrifiés pour retirer jusqu'à 4 points au débordement de la bande ennemie. Ces points de débordement sont retirés avant calcul des dégâts effectifs. Les dégâts effectifs de la bande à ce tour sont donc égaux à son débordement moins le malus de suppression multiplié par le nombre de tours écoulés. Le style suppression réduit le débordement pour le tour en cours, et uniquement le tour en cours.

Style ambidextre

Avec ce style, le personnage utilise deux armes de contact, deux armes de tir ou une de chaque, dans chacune de ses mains. Un chevalier peut par exemple posséder un ceste de répulsion dans une main et un pistolet de service dans l'autre. Les armes utilisées dans ce style doivent être des armes à une main (c'est-à-dire que l'effet *deux mains* n'est pas précisé dans leur profil).

Bonus : Le personnage peut effectuer une première attaque avec l'arme dans sa main directrice (à déterminer avec le MJ) puis une autre avec son autre main. Les deux attaques successives comptent comme une seule action de combat, mais le PJ doit effectuer un test pour chaque attaque et peut toucher de cette façon deux créatures différentes.

Malus : À toutes ses attaques, le personnage lance 3 dés en moins lors du jet effectué, au contact comme au tir.

Style akimbo

Le style akimbo consiste à avoir dans les mains les deux mêmes armes pour s'en servir en même temps, peu importe le type d'arme du moment que celle-ci se tient à une main. Ainsi, pour utiliser ce style, le personnage doit par exemple utiliser un pistolet de service – ou encore une épée bâtarde (en version à une main) – dans chaque main. Les armes doivent être identiques mais peuvent posséder des améliorations ou des munitions différentes. Si les options ou les munitions des armes varient, il faut choisir l'une des deux armes comme étant l'arme principale, tous les effets de cette arme s'appliquent. Tous les effets de l'autre arme sont ignorés et elle vient juste ajouter ses dés de dégâts aux dégâts de l'arme principale (ou la moitié, arrondie à l'inférieur, de ses dés de violence à ceux de l'arme principale).

Bonus : Un chevalier peut frapper ou tirer de ses deux armes en même temps. Ainsi, lorsqu'il détermine les dégâts, il cumule puis utilise les dés de dégâts indiqués sur les armes utilisées. Pour les dés de violence, le MJ utilise tous ceux indiqués sur une des armes et y ajoute la moitié des dés de violence de l'autre arme (arrondie à l'entier supérieur). Les bonus fixes ne sont pas cumulés (on utilise une seule fois les bonus fixes).

Malus : À chacune de ses attaques, le personnage lance 3 dés en moins, au contact comme au tir.

Exemples et précisions page 87 du livre de base de Knight

OVERDRIVES DE CHAIR

Overdrives de *Déplacement*

Niv 1	Le héros peut parcourir en une action de déplacement une distance égale ou inférieure à portée courte. En cas d'utilisation du module de course avec cet overdrive, l'action de déplacement citée plus haut est gratuite et ne compte pas comme une action de déplacement. Une seule peut être effectuée par tour.
Niv 2	Le personnage devient extrêmement agile, même si son armure semble ne pas pouvoir le permettre. Lorsqu'il effectue une action de déplacement, les obstacles de sa taille ne le gênent pas (muret, couvert, camionnette, portail, etc.). Il peut les passer sans effectuer de test. Attention, cela ne veut pas dire qu'il est silencieux.
Niv 3	Le héros peut parcourir en une action de déplacement une distance égale ou inférieure à portée moyenne. En cas d'utilisation du module de course avec cet overdrive, cette action est gratuite et ne compte pas comme une action de déplacement. Une seule peut être effectuée par tour.
Niv 4	Le personnage devient aussi agile qu'un félin, même si son armure semble ne pas pouvoir le permettre. Lorsqu'il effectue une action de déplacement, les obstacles dont la taille est égale ou inférieure à 5 mètres ne le gênent pas (mur, fenêtre du premier étage, remorque de camion, etc.). Il peut les passer sans effectuer de test.
Niv 5	En méta-armure, le personnage est si agile qu'il ne subit les dégâts et malus de chute que depuis des hauteurs égales à 50 mètres et plus. En dessous, il sait se réceptionner sans dégâts.

Overdrives de *Force*

Niv 1	Le personnage peut soulever 500 kg, il ajoute 3 points à ses dégâts au contact.
Niv 2	Le personnage peut soulever 2 tonnes, il ajoute désormais 6 points à ses dégâts au contact.
Niv 3	Le personnage peut soulever 10 tonnes, il ajoute désormais 9 points à ses dégâts au contact.
Niv 4	Le personnage peut soulever 30 tonnes, il ajoute désormais 12 points à ses dégâts au contact.
Niv 5	Le personnage peut soulever 80 tonnes, il ajoute désormais 15 points à ses dégâts au contact.

Overdrives d'*Endurance*

Niv 2	Le personnage ne subit plus l'effet <i>choc 1</i> .
Niv 3	Tant qu'il porte sa méta-armure, le personnage gagne 6 points de santé.
Niv 4	Le personnage ne subit plus les effets <i>choc 2</i> et inférieurs.
Niv 5	Le personnage soustrait toujours son score d' <i>Endurance</i> (sans les overdrives) au score de débordement des bandes. Ainsi, si une bande provoque un malus de débordement de 8 et que le héros a un score d' <i>Endurance</i> de 4, il ne se voit infliger que 4 points de dégâts ($8 - 4 = 4$). Lorsque le malus s'accumule, le personnage soustrait son <i>Endurance</i> à chaque addition du malus. Ainsi, si la bande doit infliger 16 points de dégâts après 2 tours de phase de conflit (8 au premier tour plus 8 au second), le héros soustrait son <i>Endurance</i> à chaque fois, c'est-à-dire 4 dans l'exemple, et ne se voit infliger ainsi que 8 points de dégâts.

OVERDRIVES DE BÊTE

Overdrives de *Hargne*

Niv 3	Le personnage ne meurt pas lorsqu'il tombe à 0 point de santé. En lieu et place, il combat la mort et reste debout, vivant, capable d'agir mais subit tout de même une blessure grave. Si un ennemi réussit de nouveau une attaque sur le personnage ou si le personnage subit de nouveau des dégâts sur sa santé (peu importe les dégâts subis), il tombe à l'agonie et subit les effets habituels.
Niv 4	Lorsqu'il tombe à 0 point de santé, il peut agir normalement. Il ne subit pas de blessure grave. À chaque nouveau dégât sur sa santé, au début de son tour de jeu, le héros doit réussir un test base <i>Hargne</i> dont la difficulté est la somme des dégâts qu'il a subis sur sa santé lors du dernier tour multipliée par deux. S'il rate, il tombe à l'agonie et subit les effets habituels. S'il réussit, il continue à combattre malgré les blessures. Quoi qu'il arrive, pour chaque tranche de 5 points de santé perdus après avoir atteint 0 point de santé, le personnage subit une blessure grave.
Niv 5	Le personnage ignore purement et simplement la capacité <i>Anathème</i> .

Overdrives d'*Instinct*

Niv 2	Au début d'une phase de conflit, le personnage teste toujours deux fois son <i>initiative</i> et choisit le meilleur score.
Niv 3	Pour chaque overdrive d' <i>Instinct</i> , le personnage ajoute désormais 3 points à son score d' <i>initiative</i> .
Niv 4	Lorsqu'il est attaqué par surprise, le personnage conserve toujours ses scores de <i>défense</i> et de <i>réaction</i> normaux ainsi que son Cdf.
Niv 5	Le personnage ressent lorsque des ennemis invisibles sont présents dans le lieu où il se trouve. Il ne peut être pris en embuscade. Ses alliés profitent de cette capacité.

Overdrives de Combat

Niv 2	Lorsqu'il entre dans une phase de conflit dans laquelle il combat et tant qu'il se bat au corps à corps, le personnage gagne un bonus de 2 en <i>réaction</i> . Cela représente le fait qu'il se sert de son ou ses ennemis pour se protéger des tirs.
Niv 3	Le personnage peut utiliser le style akimbo avec les armes de contact, en ayant seulement un malus de 1 dé à ses jets d'attaque.
Niv 4	Le personnage peut utiliser le style ambidextre avec les armes de contact, en ayant seulement un malus de 1 dé à ses jets d'attaque.
Niv 5	Lorsqu'une bande est présente dans un combat contre un hostile, un salopard, un patron ou un colosse, le personnage peut décider, avec une seule et même attaque de combat par tour, d'infliger la violence de ses armes à la bande et les dégâts de son attaque à l'ennemi visé. L'attaque doit toucher l'ennemi ciblé, la violence sur la bande n'étant qu'un effet bonus.

OVERDRIVES DE MACHINE

Overdrives de Tir

Niv 2	Le personnage ignore le premier malus de portée. S'il veut tirer à portée moyenne avec une arme à portée courte, il ne reçoit pas de malus. Cependant, s'il veut tirer à portée longue avec une arme à portée courte, il reçoit le malus précisé par les règles, et ainsi de suite. Seul le premier malus est annulé.
Niv 3	Le personnage peut utiliser le style akimbo avec les armes à distance en ayant seulement un malus de 1 dé à ses jets d'attaque.
Niv 4	Le personnage peut utiliser le style ambidextre avec les armes à distance en ayant seulement un malus de 1 dé à ses jets d'attaque. Ce bonus ne fonctionne pas avec le mode Watchtower de la méta-armure Paladin.
Niv 5	Lorsqu'une bande est présente dans une phase de conflit contre un hostile, un salopard, un patron ou un colosse, le personnage peut décider, avec une seule et même attaque de tir par tour, d'infliger la violence de ses armes à la bande et les dégâts de son attaque à l'ennemi visé. L'attaque doit toucher l'ennemi ciblé, la violence sur la bande n'étant qu'un effet bonus.

Overdrives de Savoir

Niv 1	Le personnage a instantanément accès aux banques d'informations standard et aux encyclopédies sur la RA.
Niv 2	Grâce à l'IA, le personnage peut obtenir des informations en temps réel sur une situation proche (à moins de 2 kilomètres). L'IA se connecte aux flux d'informations, aux caméras locales, aux satellites, etc. Pour que ce bonus fonctionne, il faut que le personnage interroge l'IA. Le MJ doit répondre aux questions de manière honnête, mais ne doit pas tout révéler.
Niv 3	Désormais, lorsque le personnage soigne un être vivant, il lui rend 1D6 points de santé supplémentaire (maximum une fois par scène). L'IA l'assiste et le guide lors des soins qu'il procure, même lors des opérations de chirurgie.
Niv 4	Le personnage a maintenant accès à toutes les bases de données du Knight et des immortels grâce à son IA. Il connaît la fiche d'identité et l'histoire de chaque personne répertoriée en quelques secondes seulement. Pour que ce bonus fonctionne, il faut que le personnage interroge l'IA. Au MJ d'improviser et de donner ces informations de manière honnête.
Niv 5	L'IA, très évoluée, empêche le personnage de s'enfoncer dans des situations dangereuses ou grotesques. Par des conseils ou un léger pilotage automatique de quelques millièmes de seconde, elle permet au héros d'éviter les catastrophes. Dès à présent, le personnage ignore purement et simplement les échecs critiques sur n'importe quel test.

Overdrives de Technique

Niv 1	Le personnage peut se connecter, s'il est à portée de contact, à n'importe quel appareil technologique, n'importe quelle machine, etc., pour peu qu'il n'y ait pas de pare-feu. En se connectant, le personnage peut récupérer des données, mais aussi voir l'état de la machine, etc.
Niv 2	Le héros peut effectuer un test base <i>Technique</i> pour connaître le fonctionnement, réparer, hacker, modifier, bricoler ou démonter n'importe quel objet technologique ou machine, même ceux qu'il ne connaît pas et dont il n'a jamais entendu parler. La difficulté du test dépend de la complexité de l'objet, elle est donc à la discrétion du MJ.
Niv 3	Le personnage peut se connecter à n'importe quel objet technologique ou machine à portée lointaine grâce au wifi. Il peut en outre passer directement les pare-feu les plus simples, sans effectuer de test, toujours à la discrétion du MJ.
Niv 4	Comme action de déplacement, le personnage peut décider d'effectuer une réparation d'urgence d'une méta-armure, d'une arme cassée ou d'un véhicule. En réussissant un test base <i>Technique</i> difficulté très difficile (9), le personnage peut rendre 6 PA à une méta-armure ou à un véhicule. Dans le cas d'une arme cassée, le personnage réussit à la réparer lorsqu'il réussit le test. Rater la réparation d'une arme cassée empêche quiconque de la réparer et il faudra la faire remplacer à Camelot.
Niv 5	Le personnage peut bidouiller instinctivement des virus, des programmes de contrôle ou encore des routines qu'il peut inclure à distance dans une machine ou un objet technologique. La puissance du programme est égale à un test base <i>Technique</i> lors de sa création. Cette puissance doit être opposée à une difficulté pouvant représenter un pare-feu ou encore la distance entre le héros et la machine. Le personnage peut faire fonctionner en simultanée un nombre de programmes égal à son score de <i>Technique</i> sans les overdrives. Il ne peut lancer qu'un programme par tour de jeu et, en phase de conflit, cela lui coûte son action de déplacement. Enfin, lors de la création d'un programme, le héros doit discuter de ses effets avec le MJ. Les effets doivent rester simples (activer et commander un véhicule à distance, récupérer des données après un compte à rebours, détruire des données via un virus, etc.).

OVERDRIVES DE DAME

Overdrives d'Aura

- | | |
|-------|---|
| Niv 2 | Le personnage, lorsqu'il combat des humains, est toujours attaqué en dernier par les hostiles ou les salopards. |
| Niv 3 | Lorsqu'il rencontre des humains, qu'il aide ou non, le personnage peut décider de s'en faire des contacts qui deviendront ses amis ou ses amants. Par scénario, le héros peut ainsi se créer deux contacts qu'il pourra joindre via la RA, qui pourront l'aider et même l'assister dans des situations variées, voire l'accompagner comme des pages. Attention, seuls les PNJ avec un score de <i>Dame</i> ou de <i>Machine</i> divisé par 2 inférieur au score d' <i>Aura</i> du héros peuvent devenir des contacts. |
| Niv 4 | Le personnage, par un simple test base <i>Aura</i> opposé au score de <i>Machine</i> divisé par 2 le plus haut parmi les PNJ, peut attirer toute l'attention sur lui, permettant ainsi de créer des diversions, de préparer un discours, etc. Il attire généralement l'attention pendant un tour de jeu complet (10 secondes). En combat, cette capacité peut fonctionner, mais est soumise à un test base <i>Aura</i> dont la difficulté est à la discrétion du MJ. |
| Niv 5 | Le personnage en impose tellement qu'il peut ajouter son score d' <i>Aura</i> à son total de <i>défense</i> . |

Overdrives de Sang-Froid

- | | |
|-------|--|
| Niv 2 | Très calme grâce à sa méta-armure, le personnage ignore toujours les malus de difficulté dus à une situation stressante que le MJ pourrait lui infliger. |
| Niv 3 | Le personnage peut relancer (une seule fois par test) un jet d'espoir raté (<i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i>). Il doit conserver le second résultat s'il choisit de relancer son jet. |
| Niv 4 | Le personnage ignore la capacité <i>peur</i> . |
| Niv 5 | Le personnage ignore la capacité <i>domination</i> . |

Overdrives de Parole

- | | |
|-------|--|
| Niv 1 | Lorsqu'un allié vient de tomber à 0 point de vie (il y a moins d'une minute), le héros peut décider de lui parler et de l'encourager à rester en vie. Tant que le héros lui parle, l'allié conserve un dernier souffle de vie et ne mourra pas, même s'il a subi la mort sur son tirage de blessure grave (dans ce cas, il doit effectuer un nouveau jet jusqu'à ce qu'il obtienne autre chose que la mort). Le héros ne peut rien faire d'autre qu'être au chevet de l'allié (un seul allié). Ce bonus ne modifie pas les autres effets des blessures et ceux des soins prodigués par les autorités compétentes. |
| Niv 2 | Par ses paroles, le personnage peut faire regagner 1D6 points d'espoir à un autre héros. Il doit déclamer un discours plein d'espoir. Il ne peut utiliser ce bonus qu'une fois par héros lors d'une mission. |
| Niv 3 | Le personnage est capable d'imiter la voix de n'importe quelle personne qu'il a déjà entendue parler sans effectuer de jet base <i>Parole</i> ou <i>Discrétion</i> . |
| Niv 4 | En modulant sa voix et en se concentrant sur un être humain (pas une créature ou un robot), le personnage est capable de l'hypnotiser tant qu'il parle, sur un jet base <i>Parole</i> opposé à son score de <i>Machine</i> divisé par 2. Si le test réussit, tant que le héros parle (au prix d'une action de combat lors d'une phase de conflit), la personne visée ne peut plus agir et est en pleine hypnose. Avec un test réussi base <i>Parole</i> contre le score de <i>Machine</i> divisé par 2 de la personne visée, le héros peut lui faire accomplir des actions simples (qui n'attendent à la vie de personne) tant qu'il reste concentré et tant qu'il parle. Les PNJ disposant d'un aspect <i>Bête</i> exceptionnelle majeure, <i>Machine</i> exceptionnelle majeure, <i>Dame</i> exceptionnelle majeure ou <i>Masque</i> exceptionnel majeur sont immunisés à cet effet. |
| Niv 5 | Par ses paroles, le personnage peut faire regagner 2D6 points d'espoir à un allié. Il doit déclamer un discours plein d'espoir. Il ne peut utiliser ce bonus qu'une fois par allié lors d'une mission. Cette capacité remplace celle du niveau 2. |

OVERDRIVES DE MASQUE

Overdrives de Dextérité

- | | |
|-------|---|
| Niv 3 | Le personnage ne peut jamais être désarmé à cause d'une attaque ou d'une défense ratée en phase de conflit, même en cas d'échec critique. En outre, il ne peut pas tomber ou être renversé à cause d'un malus d'environnement (pluie, boue, givre, etc.). |
| Niv 4 | Le personnage ignore l'effet <i>lourd</i> des armes. En outre, lors d'un test base <i>Combat</i> ou <i>Tir</i> , il peut toujours décider de remplacer ces caractéristiques par la <i>Dextérité</i> . |
| Niv 5 | Le personnage peut parer les projectiles et les tirs avec ses armes. Dès à présent, il peut utiliser son score de <i>défense</i> au lieu de son score de <i>réaction</i> pour éviter (parer dans ce cas) les tirs et les choses qui lui sont lancées. |

Overdrives de *Discrétion*

Niv 2	Désormais, lorsqu'il attaque un ennemi qui ne le voit pas, le personnage ajoute son score de <i>Discrétion</i> (sans les overdrives) aux dégâts infligés. Ce bonus peut être cumulé avec d'autres modules ou effets.
Niv 3	Le personnage ne peut jamais être repéré à cause de ses bruits de pas. S'il doit parcourir une distance courte ou moyenne alors qu'il a peu de chances d'être repéré, il ne fait pas de test et réussit automatiquement.
Niv 4	Lorsqu'il reste immobile pour se cacher, le personnage se fond dans le décor. Les ennemis ayant un score de <i>Machine</i> ou de <i>Masque</i> inférieur à 12 ne le voient simplement pas. Pour les autres, il doit tout de même effectuer un test.
Niv 5	Désormais, lorsqu'il attaque un ennemi qui ne le voit pas, le personnage ajoute son score de <i>Discrétion</i> (avec les overdrives) aux dégâts infligés. Ce bonus peut être cumulé avec d'autres modules ou effets. En outre, il peut toujours décider de commencer une phase de conflit en embuscade.

Overdrives de *Perception*

Niv 1	Le personnage dispose d'un zoom x400. Il peut ainsi zoomer sur des détails situés à portée lointaine.
Niv 2	Le personnage dispose maintenant d'un zoom audio lui permettant d'entendre des conversations situées à portée lointaine.
Niv 3	Désormais, le personnage possède un zoom olfactif, lui permettant de sentir des odeurs à portée lointaine, mais aussi de les identifier via la base de données. De plus, le héros dispose d'un « zoom » pour son sens du toucher. Il peut ainsi repérer des aspérités minuscules en touchant une surface ou encore ressentir les vibrations. Ces zooms nécessitent d'être activés volontairement via une pensée.
Niv 4	L'afficheur tête haute affiche maintenant une série d'informations sur tout objet, personne ou bâtiment sur lequel le personnage se concentre. Voici la liste des informations disponibles pour les objets, machines : nom, poids, taille, diamètre, dangerosité, carburant ou munitions utilisés, concepteur, date de fabrication, détails supplémentaires si répertoriés. Pour les bâtiments : nom, date de création, créateur, taille, nombre de pièces, état du bâtiment, appartenance actuelle, détails supplémentaires si répertoriés. Pour les personnes : poids, taille, âge, nom, niveau de menace si répertoriés, origines, détails supplémentaires si répertoriés. Si le personnage appartient à une arche, ses relations, sa profession et son casier judiciaire sont disponibles.
Niv 5	Désormais, le personnage dispose d'un sonar constamment actif. Il repère les êtres vivants situés à portée moyenne autour de lui (qu'ils soient situés plus haut ou plus bas) malgré les obstacles (murs, sol, plafond...). Lorsqu'il est attaqué par surprise, dans le dos ou par un ennemi invisible, le personnage conserve toujours ses scores de <i>défense</i> et de <i>réaction</i> normaux.

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.

FICHE DE PERSONNAGE

Avantages

Inconvénients

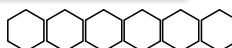
Motivation majeure

Motivations mineures

Blason

CAPACITÉS HÉROÏQUES

HÉROÏSME



CARTES DU DESTIN

DÉFENSE



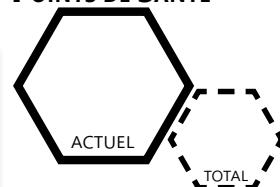
RÉACTION



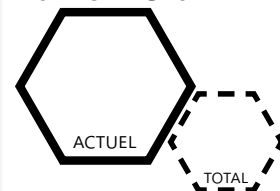
INITIATIVE



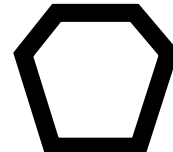
POINTS DE SANTÉ



POINTS D'ESPOIR



ÉGIDE



ASPECTS ET CARACTÉRISTIQUES

CHAIR



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

BÊTE



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

MACHINE



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 : 6 PA
- NV5 : Programmes instantanés

DAME



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 maintient en vie
- NV2 : +1D6 PES 1 fois par allié
- NV3 : Imité voix déjà entendue
- NV4 : Hypnotise les humains
- NV5 : +2D6 PES 1 fois par allié

Sang-Froid



OD

- NV1 : -----
- NV2 : Ignore malus lié au stress
- NV3 : Relance test d'espoir raté
- NV4 : Ignore capacité peur
- NV5 : Ignore capacité domination

MASQUE



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 lourde
- NV5 : Réaction = score défense

Perception



OD

- NV1 : Zoom X400
- NV2 : Zoom audio
- NV3 : Zoom olfactif
- NV4 : Infos précises via RA
- NV5 : Sonar

BLESSURES ET TRAUMAS

BLESSURE

MALUS

IMPLANTS CYBERNÉTIQUES

TRAUMA

MALUS

BLESSURE

MALUS

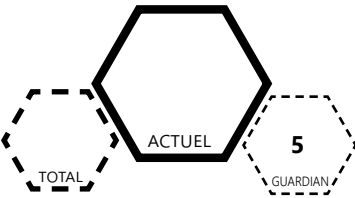
IMPLANTS CYBERNÉTIQUES

TRAUMA

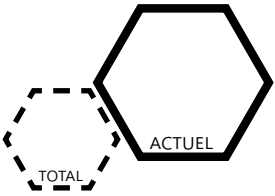
MALUS

FICHE D'ARMURE

POINTS D'ARMURE



POINTS D'ÉNERGIE



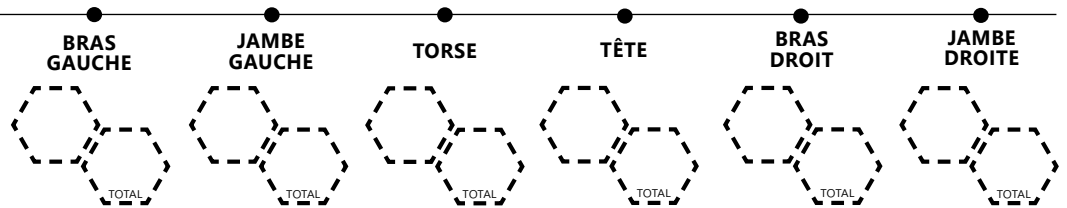
CHAMP DE FORCE



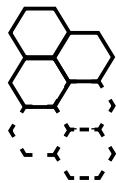
Nom

Méta-armure

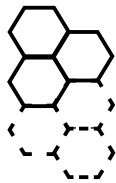
SLOTS



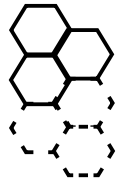
NODS D'ARMURE
+3D6 PA



NODS D'ÉNERGIE
+3D6 PE



NODS DE SOIN
+3D6 PS



GRENADES INTELLIGENTES

Dégâts : 3D6 (9) / **Violence :** 3D6 (9)

IEM : Dispersion 6 / Parasitage 2 / Ø dégâts-violence

Explosive : Anti-véhicule / dispersion 3 / choc 1 / +3D6 contre les objets

Flash : Choc 1 auto / barrage 2 / lumière 2 / dispersion 6 / Ø dégâts-violence

Shrapnel : Ultraviolence / meurtrier / dispersion 6

Anti-blindage : Destructeur / perce armure 20 / pénétrant 6 / dispersion 6



ÉQUIPEMENTS FAVORIS

Arme					PG
Améliorations/ornements					
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie	
Effets					
Arme					PG
Améliorations/ornements					
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie	
Effets					
Module					PG
Détails					Niveau
Activation			Durée		Slot
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie	Effets

IA

Nom de l'IA

Surnom

Personnalité

Atout 1

Atout 2

Handicap

RACK

Arme					PG	
Améliorations/ornements						
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie		
Effets						
Effets						
Effets						
Effets						
Effets						

Arme					PG	
Améliorations/ornements						
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie		
Effets						
Effets						
Effets						
Effets						

Arme					PG	
Améliorations/ornements						
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie		
Effets						

Arme					PG	
Améliorations/ornements						
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie		
Effets						

CAPACITÉS DE MÉTA-ARMURE

NOM	
DÉTAILS	
EFFETS	

NOM	
DÉTAILS	
EFFETS	

ÉVOLUTION 1

ÉVOLUTION 2

ÉVOLUTION 3

MÉTA-ARMURE DE LÉGENDE

NOM	DESCRIPTION
CAPACITÉ LÉGENDAIRE	
DÉTAILS	
EFFETS	

CAPACITÉ ULTIME	
DÉTAILS	
EFFETS	

MODULES

Module							PG	
Description							Niveau	
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie	Activation	Durée	Slot	
Effets								

Module							PG	
Description							Niveau	
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie	Activation	Durée	Slot	
Effets								

Module							PG	
Description							Niveau	
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie	Activation	Durée	Slot	
Effets								

Module							PG	
Description							Niveau	
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie	Activation	Durée	Slot	
Effets								

Module							PG	
Description							Niveau	
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie	Activation	Durée	Slot	
Effets								

Module							PG	
Description							Niveau	
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie	Activation	Durée	Slot	
Effets								

MODULES

Module								PG	
Description								Niveau	
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie	Activation	Durée	Slot		
Effets									

Module								PG	
Description								Niveau	
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie	Activation	Durée	Slot		
Effets									

Module								PG	
Description								Niveau	
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie	Activation	Durée	Slot		
Effets									

Module								PG	
Description								Niveau	
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie	Activation	Durée	Slot		
Effets									

Module								PG	
Description								Niveau	
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie	Activation	Durée	Slot		
Effets									

Module							PG	
Description							Niveau	
Mode/munitions	Dégâts	Violence	Portée	Énergie	Activation	Durée	Slot	
Effets								

LISTE DES EFFETS

La liste détaillée est présente page 414 du livre de base de *Knight*.

Anti-Anathème : L'arme ignore purement et simplement la valeur de bouclier et de *Chair* exceptionnelle (qu'elle soit majeure ou mineure) de la créature de l'Anathème prise pour cible. Les PA, puis la santé de la cible sont directement touchés. Lorsqu'une arme de ce type touche une bande de créatures de l'Anathème, ses scores de bouclier et de *Chair* exceptionnelle sont ignorés.

Anti-véhicule : Les armes possédant cet effet sont conçues pour détruire les véhicules, les blindés et abattre les ennemis de type colosse. Lorsque l'arme tire sur un véhicule ou un colosse, elle inflige ses dégâts normaux et n'a pas besoin d'infliger des tranches de 10 points de dégâts pour en infliger 1 à ces énormes ennemis.

Artillerie : Si la cible a préalablement été désignée, l'arme peut tirer sans les malus de portée et sans ligne de vue. La cible ne bénéficie d'aucun bonus de couvert. Attention, il faut que la munition puisse atteindre la cible d'une manière ou d'une autre et qu'un test de tir soit effectué. Une cible préalablement désignée est toujours atteignable, quelle que soit la distance et le « couvert », sans avoir besoin de ligne de tir dégagée.

Assassin X : Ajoute XD6 aux dégâts lors des attaques surprises.

Assistance à l'attaque : Lorsqu'un jet pour toucher est effectué avec cette arme, chaque réussite excédentaire (OD compris) au-dessus du score de *réaction* (dans le cas d'un tir) ou de *défense* (dans le cas d'une attaque au contact) de la cible permet de lui infliger 1 point de dégât (ou de violence dans le cas d'une bande) supplémentaire.

Barrage X : Le chevalier peut décider de sacrifier ses dégâts ou sa violence (selon ce qui s'applique) pour diminuer la *défense* et la *réaction* de la bande ou du PNJ ciblé d'un nombre de points égal à X jusqu'au début de son prochain tour, permettant ainsi à ses alliés de toucher plus facilement. De la même façon, si le chevalier attaque un PJ, il peut sacrifier ses dés pour diminuer ses scores de *défense* et de *réaction* d'un nombre de points égal à X jusqu'au début de son prochain tour. Aucun test d'attaque ne doit être effectué, l'effet s'appliquant automatiquement. Plusieurs effets de *barrage* peuvent s'appliquer sur une même cible pour faciliter les attaques des alliés. Mais attention, l'effet *barrage* infligé par l'arme d'un PJ prend fin dès le début du tour suivant l'application de l'effet.

Cadence X : L'arme est très rapide et peut cibler X adversaires par action de combat au lieu d'un seul. Une attaque doit être réalisée pour chacune des cibles, avec 3 dés de malus. Chacune des cibles ne peut être distante de plus de 2 mètres.

Chargeur X : L'arme ou le module dispose d'un nombre d'utilisations indiqué par X. Une fois utilisé autant de fois que X, on estime qu'il n'a plus de munitions et ne peut donc plus faire feu. L'arme ou le module doit être rechargé (gratuitement) à Camelot entre deux missions.

Choc X : Si le jet pour toucher avec l'arme est supérieur au score de l'aspect *Chair* (divisé par 2 pour un PNJ) de la cible, celle-ci perd ses X prochaines actions. Cet effet ne fonctionne pas contre les bandes. Attention, l'effet ne peut pas se cumuler alors que la cible est déjà sous l'effet *choc*. Dans certaines circonstances, l'effet *choc* peut être considéré comme automatique et ne prend donc pas en compte le score de l'aspect *Chair*. Lorsque l'effet *choc* est censé s'appliquer automatiquement, il faut tout de même que le personnage touche sa cible. En revanche, son résultat n'a pas besoin d'égaler l'aspect *Chair* divisé par deux de la cible pour que l'effet fonctionne. En fonction des circonstances, le MJ peut décider qu'un personnage sous l'effet *choc* subit un malus de 2 à sa *réaction* et à sa *défense*.

Défense X / Réaction X : L'utilisateur bénéficie d'un bonus en *défense* ou en *réaction*, X représentant cette valeur, tant qu'il utilise cette arme ou module. Les bonus reçus peuvent se cumuler tant que le personnage peut bénéficier de l'effet.

Dégâts continus X : L'arme inflige X points de dégâts à chaque tour durant 1D6 tours. Les dégâts sont subis par la cible à chacun de ses tours de jeu et ignorent les éventuels scores de CdF ou de bouclier. Au regard de la technologie utilisée, l'effet ne peut se stopper que si la cible reçoit les soins appropriés ou s'il se termine de lui-même. Typiquement, cet effet se retrouve sur les armes causant des brûlures. Cet effet ne peut être cumulé sur une même créature tant que l'effet est déjà présent au moins une fois.

Démoralisant : Avec une attaque réussie, l'arme enlève 2 points au score de débordement que les bandes composées d'humains infligent. Les dégâts effectifs du tour sont donc égaux au nombre de tours écoulés multiplié par le débordement moins 2 à ce tour. Autrement dit, démoralisant réduit le débordement pour le tour en cours, et uniquement le tour en cours. **Précision** : Si l'effet *démoralisant* est appliqué plusieurs fois, cela se cumule en ajoutant un tour de durée (et non pas en soustrayant des points supplémentaires au débordement de la bande ciblée).

Désignation : L'arme peut désigner une cible (une seule cible, pas une bande) une fois par tour. Son utilisateur et ses alliés reçoivent un bonus de 1 réussite automatique pour toucher la cible et ignorent toujours les éventuels échecs critiques qu'ils pourraient subir lorsqu'ils tentent de la toucher. Désigner une cible ne coûte pas d'action. Il n'y a aucun test à effectuer pour désigner une cible et la portée de la *désignation* est celle de l'arme utilisée. La cible demeure désignée durant toute la scène ou toute la phase de conflit. Une fois désignée, l'armure va suivre les mouvements et les bruits de la cible et représenter sa position, ce qui permet au chevalier de lui tirer dessus avec une arme disposant de l'effet *artillerie* notamment, ou d'utiliser automatiquement tout effet venant de ses éventuelles visions alternatives. L'effet permet par exemple, couplé avec un module de type vision prédatrice, de voir la cible à travers les murs, silhouettée sur la visière à réalité augmentée de la méta-armure. Tant que la signature de la cible reste visible par la méta-armure, la cible reste désignée. **Attention** : L'effet ne peut être cumulé sur une même cible.

Destructeur : Lorsque les dégâts impactent les points d'armure de la cible, si elle a une armure, on ajoute 2D6 au total de dégâts.

Deux mains : Cet effet signifie simplement que le chevalier doit utiliser ses deux mains pour frapper ou tirer avec l'arme. Utiliser à une main une arme possédant cet effet est impossible, l'arme étant trop lourde ou possédant trop de recul pour toucher efficacement.

Dispersion X : L'arme peut toucher plusieurs ennemis et ses dégâts peuvent donc s'appliquer à plusieurs du moment que ces ennemis sont à moins de deux mètres les uns des autres. X représente le nombre d'ennemis que l'arme peut toucher dans une même action. Un seul jet d'attaque est à effectuer contre un seul ennemi. Les autres ennemis proches subissent automatiquement les dégâts et les autres effets que *dispersion*, à condition que le résultat du test d'attaque dépasse leur score d'opposition. Typiquement, les lance-flammes ou les armes explosives infligent cet effet. Cet effet n'affecte pas les bandes contre lesquelles seule la violence peut s'appliquer. **Attention** : Si l'effet est utilisé contre des ennemis au contact avec un autre PJ, ce dernier subit aussi les dégâts de la *dispersion*.

En chaîne : Lorsque le PJ utilisant cette arme réussit à éliminer (pas forcément à tuer, neutraliser suffit) un hostile ou un salopard, il peut effectuer au prix de 3 PE, au même tour et à la même *initiative*, une autre attaque sur un autre hostile ou un autre

salopard qui se trouve à portée de son arme (un test pour toucher est de nouveau nécessaire). Si cette deuxième attaque élimine la cible, l'effet peut s'appliquer une nouvelle fois et ainsi de suite. Le coût en énergie intervient en plus de l'éventuel coût en énergie de l'arme. Chaque nouvelle attaque doit donner lieu à une dépense d'énergie en conséquence. Dans le cas où plusieurs ennemis sont éliminés en même temps, l'effet *en chaîne* ne s'applique qu'une seule fois.

Espérance : Contre des désespérés, l'équipement est extrêmement puissant. S'il le veut, un PJ peut décider d'échanger les dégâts qu'il devrait infliger contre l'application de l'effet *espérance*. L'arme, plutôt que d'infliger des dégâts, traverse alors le corps du désespéré, arrachant une partie de son désespoir. S'il le fait, chaque PNJ désespéré touché par l'attaque peut effectuer un test de *Bête* difficulté ardu (5) (ou *Hargne* combo *Sang-Froid* dans le cas d'un PJ) pour combattre le désespoir. Chaque attaque supplémentaire infligée par l'équipement à un même désespéré et appliquant l'effet *espérance* fait baisser le niveau de difficulté du test de 1. Si le désespéré réussit son test, alors il a réussi à vaincre le désespoir et n'est plus un ennemi. Il peut se joindre aux chevaliers ou rester terrorisé par ce qu'il a commis ou par ce qui lui est arrivé (au choix du MJ).

Contre une bande de désespérés, on considère que l'équipement fait simplement baisser sa *cohésion*. Cependant, si le personnage utilisant un équipement avec l'effet *espérance* a infligé assez de violence à une bande pour qu'elle tombe à 0 point de cohésion, les désespérés qui la composent reprennent espoir et retrouvent simplement leurs esprits. Ils se souviendront tout de même des actes qu'ils ont commis.

Contre les autres types d'ennemis, les équipements possédant l'effet *espérance* infligent des dégâts et de la violence de manière normale.

Fureur : Lorsque l'arme est utilisée contre une bande avec un score d'aspect *Chair* de 10 ou plus, la violence de l'arme est augmentée de 4D6.

Ignore armure : L'arme ignore la valeur de points d'armure d'un adversaire. La santé de la cible est directement touchée si les dégâts passent le CdF ou le bouclier.

Ignore CdF : L'arme ignore purement et simplement le champ de force d'un adversaire.

Jumelé (akimbo/ambidextrie) : Lorsqu'on utilise deux exemplaires de cette arme en style akimbo/ambidextrie, le malus est diminué de 2 (soit 1 dé de malus au lieu de 3).

Lesté : Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute le score de la caractéristique *Force* multipliée par deux (ou *Chair* complet pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts plutôt que sa *Force* seule (ou *Chair* divisé par 2). Seuls les PJ ayant un score de *Force* égal ou supérieur à 4 ou possédant un overdrive de *Force* peuvent utiliser une arme avec un tel effet.

Lourd : Pour utiliser cette arme, vous devez dépenser une (et une seule) action de déplacement et une (et une seule) action de combat. Les actions supplémentaires acquises ne sont pas touchées par cet effet.

Lumière X : Lorsque l'arme frappe une créature de l'Anathème ou une bande de l'Anathème, ses scores de *défense* et de *réaction* sont réduits d'une certaine valeur jusqu'à la fin du prochain tour du PJ qui a infligé l'effet *lumière*. X représente cette valeur. Cet effet ne peut pas se cumuler sur une même cible.

Meurtrier : Lorsque les dégâts impactent la santé de la cible, on ajoute 2D6 au total des dégâts. Si un seul point de dégâts passe l'armure, le bouclier et le CdF de la cible, l'effet *meurtrier* est appliqué.

Oblitération : Ces équipements particulièrement puissants infligent des dégâts considérables aux cibles les moins résistantes. Contre un ennemi de type hostile, ils infligent toujours le résultat maximal des dés de dégâts, comme si chacun des dés avait fait 6. Les dés ne sont simplement pas lancés. Si l'arme

possède l'effet *dispersion*, chaque cible hostile touchée subit le maximum de dégâts.

Orfèvrerie : Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique *Dextérité* (+ 1 point de dégâts par overdrive) lorsqu'il détermine les dégâts en plus d'autres caractéristiques déjà incluses.

Parasitage X : Cet effet s'applique uniquement aux méta-armures, exosquelettes, robots, véhicules, créatures de la Machine et tous les ennemis possédant la capacité *sensibilité IEM*. La cible touchée par une attaque avec *parasitage X* perd automatiquement ses X prochaines actions. Attention, l'effet ne peut pas se cumuler alors que la cible est déjà sous l'effet *parasitage*.

Pénétrant X : L'arme ignore une certaine valeur de champ de force, X représentant cette valeur. Si la valeur est égale ou supérieure au champ de force de l'ennemi, celui-ci est tout simplement ignoré et les points d'armure (ou les points de santé si la cible n'a pas de PA) sont directement touchés. Cet effet ne fonctionne pas contre le score de bouclier d'une cible.

Perce armure X : L'arme ignore une certaine valeur d'armure, X représentant cette valeur. Si la valeur est égale ou supérieure aux points d'armure de l'ennemi, le total de PA est simplement ignoré et la santé est directement touchée.

Précision : Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique *Tir* (+ 1 point de dégâts par overdrive) (ou *Machine* divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts.

Silencieux : Le personnage ne peut être repéré par un autre personnage parce qu'il utilise son arme. Lorsque cet effet est utilisé pendant une attaque surprise, une invisibilité, un mode Ghost ou un mode Changeling, le score de la caractéristique *Discrétion* (plus les éventuels OD) du PJ est ajouté aux dégâts. Dans le cas des PNJ, c'est la moitié du score de *Masque* (plus le score de *Masque* exceptionnel éventuel) qui est ajouté aux dégâts. Cet effet peut s'ajouter à ceux du mode Ghost et du niveau 2 de l'overdrive de *Discrétion*.

Soumission : Après avoir touché sa cible avec un effet *soumission*, l'attaquant peut soumettre sa cible physiquement et l'empêcher de se déplacer ou d'attaquer qui que ce soit d'autre que l'attaquant, et ce au contact. Pour se libérer de l'effet *soumission*, la cible touchée doit, à son tour, réussir un test base *Déplacement* ou *Combat* (aspect *Chair* ou *Bête*) dont la difficulté est définie par le nombre de réussites de l'attaquant. Si la cible n'a pas pu se libérer à son tour, l'attaquant peut maintenir la soumission sans relancer les dés et infliger des dégâts normalement, ou relancer un test d'attaque afin de renforcer sa prise. Si le jet est à nouveau réussi, les dégâts sont infligés sans prendre en considération tout éventuel champ de force ou bouclier (pour les créatures de l'Anathème). L'effet *soumission* ne peut impacter les colosses tel quel mais peut tout de même être pris en compte par le MJ.

Ténébricide : L'équipement a été pensé pour anéantir les créatures de l'Anathème et uniquement celles-ci. Contre des ennemis humains (de n'importe quel type), il n'inflige que la moitié de ses dés de dégâts et de ses dés de violence.

Tir en rafale : Lors du calcul des dégâts, il est possible, une fois par attaque, d'annuler tous les résultats et de relancer les dés. Le nouveau résultat remplace le premier et doit être conservé. Il n'est pas possible de prendre la moyenne des dégâts en utilisant cet effet.

Tir en sécurité : Grâce à une caméra sur le bout du canon ou à un canon déformable, le porteur de l'arme peut tirer tout en bénéficiant d'un bonus de couvert sans subir de malus au tir.

Ultraviolence : Lorsque l'arme est utilisée contre une bande avec un score d'aspect *Chair* de moins de 10, la violence de l'arme est augmentée de 2D6.

RAPPEL DE RÈGLES

LES DIFFÉRENTS NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Facile : difficulté 1
Faisable : difficulté 2
Normal : difficulté 3
Délicat : difficulté 4
Ardu : difficulté 5
Difficile : difficulté 6
Complexe : difficulté 7
Très difficile : difficulté 9
Insurmontable : difficulté 12
Impossible : difficulté 15

RÉSUMÉ DU MODE HÉROÏQUE

Dans une scène ou une phase de conflit, un PJ, et un seul, peut dépenser 6 points d'héroïsme pour passer en mode héroïque. Le héros de la scène ou de la phase de conflit fixe son objectif en accord avec le MJ et ils doivent suivre ces étapes :

- Les autres PJ, nommés les « adjuvants », aident le PJ en effectuant des jets (si un PJ n'aide pas le héros, il sort de la scène et ne peut rien faire jusqu'à sa fin).
- Les réussites obtenues par les adjuvants s'ajoutent aux réussites du héros.
- Le héros effectue une action héroïque en accord avec son objectif.
- Il ne dépense aucun point d'énergie.
- Le héros effectue un jet pour accomplir son objectif et ajoute à ses réussites celles de ses adjuvants.
- Il ajoute à ses éventuels dégâts et violence un nombre de D6 égal à ses réussites dépassant la *défense* ou la *réaction* de la cible.
- Dans le cas d'une phase de conflit, les ennemis et PNJ (pas les PJ donc) jouent selon leur ordre d'*initiative*.
- On répète la même séquence jusqu'à ce que l'objectif fixé par le héros soit accompli, jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de point d'espoir ou de point de santé.
- À la fin de la scène, le héros gagne 5 PG, que son objectif ait été accompli ou non.

LES PORTÉES

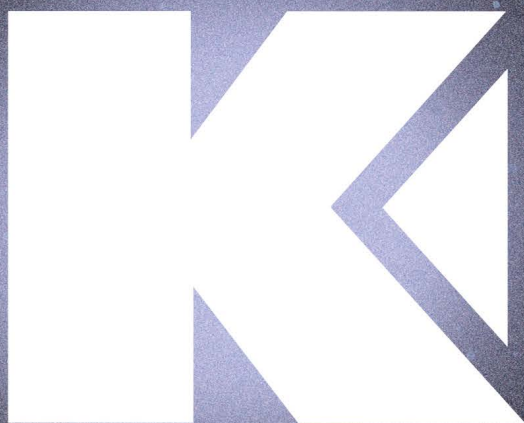
Contact : < 2m
Courte : 2 à 15m
Moyenne : 15 à 50m
Longue : 50 à 300m
Lointaine : > 300m

RAPPEL POINTS D'HÉROÏSME

1 pt : Ignore mise à l'agonie / Ignore dernier point d'espoir perdu / Relance 1 jet raté / Maximum de dégâts ou violence / +1 caractéristique en combo
3 pts : Tirer une carte du destin
6 pts : Activer le mode héroïque

ARMES IMPROVISÉES ET ÉLÉMENTS DU DÉCOR

OVERDRIVE(S) DE FORCE	SCORE EN CHAIR EXCEPTIONNELLE	ARME IMPROVISÉE	DÉGÂTS	VIOLENCE	UTILISATIONS
1	1 ou 2	Lampadaire, panneau, petit arbre, cadavre, etc.	4D6	4D6	3
		Citerne d'essence, transformateur électrique, etc.	2D6	5D6	1
Petit		Moto, petit véhicule, etc.	4D6	4D6	2
2	3 ou 4	Arbre, poteau en béton, etc.	6D6	4D6	3
		Petit château d'eau, cuve industrielle pleine, etc.	4D6	6D6	1
Moyen		Voiture, véhicule de taille moyenne, etc.	5D6	5D6	2
3	5 ou 6	Charpente métallique, gros arbre, etc.	7D6	5D6	3
		Façade de maison, morceau de route, rails, etc.	5D6	7D6	1
Grand		Camionnette, gros 4x4, etc.	6D6	6D6	2
4	7 ou 8	Façade de petit immeuble, remorque de camion, etc.	7D6	9D6	1
Très grand		Camion, petit véhicule de chantier, etc.	8D6	8D6	2
5	9 ou 10	Façade d'immeuble, grue, container plein, etc.	10D6	12D6	1
Immense		Yacht de 20 mètres, blindé, mécha-armure, etc.	11D6	11D6	2



©Illustration de William Bonhotal

Knight est un jeu de rôle © Antre Monde Éditions – Tous droits réservés – septembre 2020

Toute utilisation ou reproduction sans accord préalable par écrit est strictement interdite. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite, stockée ou transmise de quelque façon que ce soit par voie électronique ou mécanique, par enregistrement ou autre sans autorisation expresse des éditeurs. Autorisation de photocopier les aides de jeu pour un usage strictement personnel. knight-jdr.fr

Antre Monde Éditions - 48 Domaine de la Chartreuse - 27940 Aubevoye
Imprimé chez Standartų spaustuvė - 39 Dariaus ir girėno - Vilnius - Lituanie

PRIX ÉDITEUR 0,00 € (PDF)



ANTRE
MONDE