

# KNIGHT

## F.A.Q.

Compilation des questions fréquentes  
et des réponses officielles apportées sur le forum

### Questions sur le système

Cœur du système, combos et actions

#### **Quels sont les effets d'une réussite ou attaque "critique" ?**

Le système décrit la possibilité de réaliser un "exploit" mais ne parle pas de réussite "critique". Il s'agit bien ici d'un surpassement, qui permet notamment d'obtenir des succès supplémentaires au-delà de son nombre de dés de départ pour vaincre de plus grosses difficultés.

#### **Pourquoi est-il plus facile de réaliser un "exploit" lorsqu'on a peu de dés à lancer ?**

L'idée même d'exploit vient du fait qu'il est plus facile de se dépasser, justement, quand on n'est pas le meilleur dans quelque chose. Plus on est bon, plus on excelle dans une action, plus il est difficile de faire un exploit personnel.

⇒ Règle optionnelle

*Il est possible de donner au joueur ayant obtenu un exploit un petit avantage. Par exemple, l'ennemi subit un effet du type :*

- choc 1 parce qu'il tombe,
- ou barrage 2 parce que l'attaque l'a étourdi, etc.

*Simplement pour signifier que l'attaque était mieux réussie que d'habitude.*

#### **Les réussites au-delà de la difficulté (succès excédentaires) ne servent à rien ?**

Non. À moins de disposer d'un effet tel qu'*assistance à l'attaque*. Bien sûr, le MJ est toujours libre de majorer les conséquences d'un test s'il considère que celui-ci est particulièrement bien réussi.

#### **Si on passe tout un tour à courir, parcourt-on plus de distance que simplement deux fois une action de déplacement ?**

Non.

*Un tour = deux actions donc un tour à courir correspond à deux actions de déplacement passées à courir.*

#### **Quelle est la base pour un jet de grenade (et, par extension, toutes les armes de jet) ?**

Généralement, c'est une base *Tir* qu'il faut appliquer, comme toute attaque à distance.

*Cependant, le système combo est souple et permet aux MJ d'être inventifs sur la base demandée lors des actions, en fonction de la description qu'en fait le joueur. Cela dépend s'il veut juste viser et ajuster (Tir) ou la faire rebondir (Dextérité) ou même la lancer le plus loin possible (Force) ou la positionner dans un véhicule stationné afin de le saboter (Technique) ou encore la dissimuler pour prendre une bande par surprise (Discrétion)... Un PJ pourrait bien sûr utiliser toutes ces caractéristiques en tant que combo pour préciser son action, mais vous pouvez aussi lui en imposer une dès le départ (il pourra alors prendre son Tir ou sa Dextérité en caractéristique de combo selon ce qui l'arrange).*

Points de contact

#### **Comment les chevaliers regagnent-ils leurs points de contact ?**

Page 98 du livre de base : "Les points dépensés reviennent à leur maximum entre chaque mission."

## Questions sur le combat, les créatures et PNJ

### Initiative, rounds et actions

#### **Retarder son initiative est-il possible ? Ou retarder une action ?**

Il est possible de retarder son *initiative*, mais c'est alors tout son tour qui est retardé, soit toutes ses actions. Il n'est pas possible de retarder une unique action.

*Annoncez au maître de jeu que vous retardez votre tour, indiquez-lui lorsque celui-ci prendra effet.*

#### **Combien d'actions faut-il pour saisir un adversaire et s'en servir comme arme ou le lancer ?**

Une seule.

*Cependant, il faut d'abord toucher la cible puis réussir un test base Force opposé à la moitié de son score de Chair ou de Bête. Une cible saisie peut riposter si elle n'est pas tuée.*

*ATTENTION : Par principe, les patrons et salopards, tout comme les colosses, ne peuvent pas servir d'arme improvisée. Considérez alors qu'ils esquivent automatiquement les tentatives de saisie.*

### Pénalités, blessures et dégâts

#### **Est-ce que la lumière du soleil inflige des effets aux créatures de l'Anathème ?**

Oui, à définir par le MJ entre l'effet *Lumière 2* et *lumière 6* en fonction de l'intensité de la lumière du jour.

### Bandes, violence et débordement

#### **Un personnage évite-t-il le débordement s'il est invisible ?**

Non.

*Si le personnage est en-dehors de la zone d'action de la bande, il évite le débordement, mais s'il se trouve à coté de ses alliés à ce moment-là, même invisible, il le subira. Même si la bande ne le voit pas, le principe de la bande est d'avoir de nombreux ennemis autour des chevaliers, de les "déborder" en les ruant de coups.*

#### **Comment s'applique le débordement d'une bande équipée d'armes à projectiles ou capable de projeter une attaque (acide, ténèbres, etc.) ?**

C'est le même système que pour le contact, mais avec une portée plus étendue. De nombreuses bandes ont accès à des attaques de contact et de distance. Tous les personnages présents dans la scène de combat et à portée subissent l'intégralité du débordement à chaque tour. Il convient ensuite au MJ de justifier comment et pourquoi dans sa description.

*Le débordement est une abstraction permettant de simplifier la gestion de nombreux ennemis peu puissants, qu'il faut adapter au roleplay et aux actions des joueurs pour voir si leur personnage doit en subir la totalité, juste une partie ou rien... selon le bon sens et le bon vouloir du MJ, et en veillant à ce qu'il n'y ait pas d'abus.*

### Style de combat

#### **En style akimbo, les deux armes doivent-elles être rigoureusement identiques ?**

Elles doivent être identiques mais peuvent disposer d'options ou d'améliorations différentes.

*Par exemple, le style akimbo est possible avec deux lames de bras de niveaux différents, ou bien avec deux pistolets de service dont seul l'un des deux a des balles explosives.*

#### **Comment fonctionne le style akimbo dans le cas où les armes sont légèrement différentes ?**

Pour utiliser le style akimbo, il faut :

- Deux armes identiques à une main, mais pas nécessairement avec les mêmes améliorations ou les mêmes options,

- Si les options des armes varient, choisir l'une des deux 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, arrondi à l'inférieur, de ses dés de violence à ceux de l'arme principale),
- Cela revient à multiplier les dés par 2 en dégâts, ou par 1,5 en violence si les deux armes sont strictement identiques,
- Seuls les **dés** de dégâts ou de violence sont additionnés, pas les dégâts fixes de l'arme (seuls les dégâts fixes de l'arme principale sont pris en compte).

Pour bien comprendre, voici deux exemples :

- Un chevalier possède des griffes de niveau 2 à chaque bras avec l'effet choc d'un côté et l'effet meurtrier de l'autre. Il fait en style akimbo 3D6 + Force (arme de base) + 3D6 (style akimbo) et soit choc, soit meurtrier (en fonction de la griffe utilisée comme arme principale).
- Lorsque ce même chevalier achète un 3<sup>e</sup> niveau de griffe (lesté) uniquement sur l'un de ses bras (celui qui avait meurtrier), il peut toujours utiliser le style akimbo. Soit il fera 4D6 + Force x2 (arme de base) + 3D6 (style akimbo) avec l'effet meurtrier. Soit il fera 3D6 + Force (arme de base) + 4D6 (style akimbo) et l'effet choc.

⇒ À retenir : On choisit une arme principale avec ses effets à laquelle on ajoute uniquement les dés de l'autre arme.

### **Dois-je disposer de munitions spéciales sur mes deux armes pour pouvoir utiliser ces munitions spéciales en style akimbo ?**

Non.

Grâce au mode de calcul précisé à la question précédente, il devient évident que non. Profitez de cette règle pour diversifier vos options en achetant balles et améliorations différentes sur vos deux armes.

### **Comment fonctionne le style akimbo, notamment le calcul du nombre de dés de dégâts/violence en fonction des différentes armes, bonus, capacités, améliorations, etc. ?**

Les bonus fixes ne sont jamais multipliés ou additionnés. Seuls ceux conférés à l'arme principale sont comptabilisés. De même pour tous les effets des armes, qu'ils soient issus de l'arme elle-même ou d'une capacité.

D'une manière générale, les dés de dégâts ou de violence accordés par des modules ou des capacités d'armure (par exemple, les dés bonus offerts par le mode Goliath d'une Barbarian) ne sont pas multipliés.

*Exemple : Reprenons les griffes de la question précédente, mais en précisant qu'elles sont montées sur une méta-armure Barbarian. Cette dernière grandit jusqu'à 6 mètres. Ses dégâts en style akimbo seront donc de 4D6 + Force x2 (arme principale : griffe niveau 3 avec meurtrier et lesté) + 4D6 (de bonus de dégâts Goliath + 4m) + 3D6 (de style akimbo) + tous les éventuels bonus issus des overdrives de Force, modules d'ajout de dégâts... (comptés une seule fois).*

Dans le cas où une arme a reçu des modifications ou des améliorations (comme celles présentées dans le livre de base pour les armes de tir), les bonus accordés ne sont multipliés/additionnés que s'ils changent le score de dégât/violence de base de l'arme.

*Exemple : Prenons le cas de deux pistolets de service, dégâts de base 2D6 + 6. En akimbo, cela fait 4D6 + 6. Si j'en équipe un de balles explosives, en akimbo, je serai à 2D6 + 6 + 3D6 = 5D6 + 6. Si je les équipe tous les deux de balles explosives, j'aurai un résultat de 6D6 + 6. Si par contre j'équipe le deuxième d'un canon long, je pourrais obtenir aux dégâts 2D6 + 6 + Tir (avec précision) + 3D6 grâce au style akimbo, soit 5D6 + 6 + Tir. L'important est bien ici d'appliquer tous les effets d'une des deux armes, et ensuite d'ajouter le score de dés de dégâts (ou la moitié de la violence) de l'autre arme.*

Invisibilité, embuscades et surprises

### **Quels sont les modificateurs pour tenter de frapper un joueur ou une créature invisible ?**

Lorsqu'un ennemi a repéré un personnage en utilisant la règle décrite dans l'armure Rogue, aucun malus. Le chevalier a tout simplement été repéré. Dans le cas où une attaque est rendue possible sur une créature ou un personnage invisible par d'autres moyens :

- Au corps à corps, la cible bénéficie d'un bonus de +2 à la *défense* car le coup reste porté à l'aveugle.
- À distance, un malus de 3D à l'attaque est appliqué et la cible bénéficie d'un bonus de +2 à la *réaction*, même si c'est une rafale portée au hasard. Ce sont les mêmes règles que pour le module fumigène (pas de cumul possible avec ce module).

### **Pouvez-vous préciser les règles d'embuscade, compte tenu du texte de la capacité "instinct animal" ?**

Le texte de cette capacité devrait être modifié comme suit (erratum) :

**Instinct animal** : Le personnage possède un instinct très prononcé qui lui permet de percevoir des choses et des événements avant les autres. En termes de jeu, le héros reçoit un bonus de +10 à son initiative lors des embuscades qu'il subit et conserve ses scores de *défense* et de *réaction* lorsqu'il subit une attaque surprise ou lorsqu'il est attaqué dans le dos.

## Créatures et adversaires

### **Comment sont gérés certains effets sur les créatures qui n'ont que des PA et pas de PS ?**

Dans le cas des effets *ignore armure* ou *perce armure X*, notamment si la cible visée n'a que des PA et pas de PS, les dégâts sont appliqués normalement. *C'est-à-dire qu'ignore armure et perce armure X n'auront pas d'effet et que les PA seront affectés normalement par les dégâts. Cette règle est identique à celle décrite dans 2038 pour certaines méta-armures.*

### **Les fiches des PNJ contiennent-elles tous les calculs de bonus, notamment sur leurs dégâts, dus aux aspects exceptionnels par exemple ?**

Au niveau des créatures de l'Anathème, les aspects exceptionnels sont pris en compte pour les dégâts, la violence et les statistiques secondaires (PS, PA, bouclier, etc.).

Cependant, une erreur a été faite, et dans le cas de ces PNJ, lorsqu'ils ont une *Bête exceptionnelle majeure*, seul le bonus de *Bête exceptionnelle mineure* a été comptabilisé.

Dans le cas des PNJ humains, leurs statistiques secondaires sont également ajustées, mais les dégâts et violence ne sont pas précalculées car elles dépendent de leur équipement et d'avantages liés à leur historique.

## Questions sur les méta-armures

### Généralités

#### **Combien d'armes peut transporter un chevalier ?**

Le module Rack comporte 5 emplacements pour 5 armes quel que soit leur type.

#### **Est-ce que le champ de force de la méta-armure est conservé si elle tombe à 0 PA ?**

Elle se fold automatiquement, ce qui veut dire que le champ de force n'est plus disponible.

#### **Est-ce que le champ de force de la combinaison guardian est conservé si elle tombe à 0 PA ?**

Oui.

#### **Un chevalier peut-il empêcher son armure de folder ?**

Non, sauf en cas de conditions extrêmes (par exemple si le chevalier est sous l'eau ou dans l'espace) ou si le chevalier réussit un très bon test base *Technique* (la difficulté est laissée à la discrétion du MJ).

*C'est normalement l'IA (et donc le MJ) qui décide si l'armure se fold ou non.*

#### **Est-ce que les lampes UV des méta-armures infligent des effets aux créatures de l'Anathème ?**

Oui, considérez qu'un chevalier activant ses lampes à UV inflige l'effet *lumière 1* à une créature de l'Anathème au contact.

#### **Est-ce que des chevaliers peuvent récupérer des armes et modules de chevaliers noirs ?**

Généralement, non.

*La récupération du matériel d'un chevalier noir est très dangereuse puisque, pour la plupart (les vrais chevaliers noirs, pas les simples renégats), les ténèbres prennent aussi possession de l'armure. C'est donc presque un manquement aux commandements d'Arthur que d'utiliser des modules issus d'une méta-armure de chevalier noir.*

*Pour ce qui est des armes, chacune est liée à l'armure du chevalier. Par conséquent, elles conservent une trace de possession par les ténèbres et peuvent gravement dysfonctionner. En outre, les chevaliers ne sont pas des pillards et chaque module ou arme éventuellement récupéré doit être remis à l'arsenal.*

### Warrior

#### **Les types ajoutent temporairement des OD mais ajoutent-ils aussi les effets spéciaux décrits dans l'annexe sur les Overdrives ?**

Oui.

*Les OD obtenus grâce aux types débloquent les capacités correspondantes, exactement comme le font les overdrives de base ou ceux achetés par la suite. Leurs effets durent uniquement durant l'activation du type.*

### Paladin

#### **Comment fonctionne le mode Watchtower (précisions) ?**

Le mode génère une action supplémentaire uniquement dévolue au tir, à partir du tour suivant l'activation du mode Watchtower.

*Par exemple, le Paladin peut utiliser sa première action de mouvement pour s'ancrer au sol, puis réaliser son premier tir. Ensuite et jusqu'à la désactivation du mode, il pourra effectuer deux tirs : un grâce à son action de combat de base et un autre grâce à celle générée par le mode Watchtower.*

*Chacune de ces actions peut être utilisée pour tirer en mode akimbo, si le style de combat correspondant est actif (attention, il faut une action de déplacement pour changer de style de combat).*

*Les éventuelles attaques supplémentaires obtenues grâce à des modules, aux effets d'une capacité (comme les impulsions d'une Warmaster alliée) ou encore à des tourelles d'épaules (qui tirent avec une action de mouvement) s'ajoutent aux deux attaques possibles avec le mode Watchtower. Il est donc tout*

à fait possible de tirer une fois grâce à l'action de combat du tour, une fois avec le mode Watchtower, une fois de plus via une action fournie par une impulsion et, enfin, une dernière fois en activant un pod missile par exemple ou un canon Balder.

**Quels sont les effets d'aisance sur les armes qu'on peut sloter ?**

Aucun.

Au niveau des armes lourdes, l'avantage aisance permet d'ignorer l'effet lourd des armes. Elles gardent toutefois ce mot-clé et ne peuvent pas être slotées (elles sont trop encombrantes).

**Effet de l'overdrive de Tir niveau 4 en mode Watchtower ?**

Aucun.

L'overdrive de Tir niveau 4 diminue le malus de visée en ambidextrie de 3D6 à 1D6, mais n'enlève pas l'interdiction d'ambidextrie. Pas d'ambidextrie en mode Watchtower, quel que soit le niveau d'OD de Tir.

**Est-ce que le champ de force Shrine de la Paladin peut être traversé depuis l'intérieur vers l'extérieur ?**

Oui.

Par des chevaliers, n'importe quel allié et, bien sûr, par toutes les munitions imaginables.

Priest

**Quelles sont les limitations du mode NanoC ?**

C'est au MJ de déterminer les limites du mode NanoC avec le joueur possédant la méta-armure Priest. Dans tous les cas, si une construction paraît trop complexe, il peut augmenter le temps de création et le coût en énergie. Bien entendu, il peut refuser toutes les constructions qui lui paraissent impossibles.

Warmaster

**Le maintien d'une impulsion d'un tour sur l'autre est-il possible ?**

Toutes les impulsions peuvent être maintenues pour un coût égal à la moitié du coût d'activation de l'impulsion, avec un minimum de 1 PE dépensé.

**Si le maintien est possible, est-ce que la durée de l'impulsion (en tours) doit être décidée dès le lancement de l'impulsion ou bien est-ce qu'on peut décider d'un tour sur l'autre si on maintient ou pas ?**

La dépense est effective au tour de prolongation. *Le chevalier décide donc à chaque tour de prolonger ou non et ne doit effectuer que la dépense du 1<sup>er</sup> tour au moment du lancement.*

**Si le maintien se décide d'un tour sur l'autre, est-ce que maintenir coûte une action de mouvement ou est-ce gratuit ?**

Cela ne coûte aucune action.

**Combien d'impulsions peut-on cumuler sur un même personnage ciblé (y compris le Warmaster lui-même) ?**

On ne peut pas activer deux fois la même impulsion sur un même personnage. Par contre, on peut cumuler autant d'impulsions différentes que l'on souhaite, tant qu'on dispose des PE nécessaires.

**Enfin, la Warmaster peut-elle lancer une impulsion sur elle seule, et dans ce cas quel en est le coût ?**

C'est possible. Le coût est le coût standard (comme pour un allié). *Il est donc souvent plus avantageux d'en faire bénéficier d'abord un allié, puis de s'octroyer le même bonus à moitié prix.*

Rogue

**ERRATUM :** Il manque une phrase à la fin de la description du mode Ghost de la méta-armure Rogue page 150 du livre de base : "Attention : Le chevalier ne peut pas désactiver son module Ghost, en attaquant ou en effectuant un geste brusque par exemple, et le réactiver durant le même tour de jeu. Si le module Ghost est désactivé par un ennemi, le chevalier peut normalement l'activer à son tour."

**Le chevalier en Rogue peut-il attaquer et réactiver son module Ghost dans le même tour ?**

Non, cf. erratum.

**Si un chevalier repasse en invisible après avoir attaqué une cible (au cours du tour suivant donc) un jet de dés doit-il être réalisé à chaque tour pour éviter d'être détecté ?**

Oui.

*L'ennemi attaqué est sur le qui-vive. Il faut donc que le Rogue réussisse un jet pour éviter de se faire repérer en utilisant la règle décrite pour sa méta-armure.*

## Bard

**Quelles sont les limitations du mode Changeling ?**

C'est au MJ de déterminer les limites du mode Changeling avec le joueur possédant la méta-armure Bard.

## Ranger

**ERRATUM :** La deuxième évolution à 50 PG possède bien l'effet *assistance* à l'attaque. Son absence est une erreur.

**La « vision » des Ranger permet-elle de détecter une Rogue en mode Ghost ?**

Oui, exactement avec les mêmes règles que si elle disposait d'un module de vision adéquat ou d'un score de *Machine exceptionnelle majeure*.

*Donc 3 dés supplémentaires pour détecter le Rogue, qui ne dispose pas de ses 3 succès automatiques habituels sur son test de Discrétion.*

**Le Longbow est-il « foldable » ?**

Oui.

*Le fusil peut être foldé (quand on ne s'en sert pas, il rentre dans l'armure).*

**Pouvez-vous clarifier le nombre de D6 maximum de dégâts/violence du Longbow ?**

On parle bien d'un maximum de dés ajoutés. Donc 6D6 dés ajoutés pour 1 PE chacun, soit un total de 9D6 en dégâts.

*Le passage sur l'amélioration des dégâts permet de mieux saisir cela, il est dit :*

*"Pour un coût de 50 PG : La limite de dés de dégâts et de violence générés par des PE passe à présent à 9..."*

*Ce qui signifie qu'en profil de base, le Longbow peut faire :*

- 3D6 + 1D6 à 6D6 en dépensant des PE = maximum 9D6 de dégâts
- 1D6 + 1D6 à 6D6 en dépensant des PE = maximum 7D6 de violence

*Et qu'en profil amélioré, il fait :*

- 5D6 + 1D6 à 9D6 en dépensant des PE = maximum 14D6 de dégâts
- 3D6 + 1D6 à 9D6 en dépensant des PE = maximum de 12D6 de violence

**De combien d'effets peut disposer le Longbow ? 3 en tout ou 3 par liste ? par round ? par tir ?**

Trois par liste et par tir.

*À chaque tir, il peut choisir jusqu'à trois effets distincts dans chaque liste et changer à chacun de ses tirs même ceux ayant lieu dans le même round.*

## Wizard

**Peut-on utiliser le mode Oriflamme deux fois par tour ?**

Oui, en dépensant les actions et PE nécessaires.

**Faut-il faire un jet de Combat/Tir pour utiliser le mode Oriflamme ?**

Non. Les dégâts sont automatiques mais à portée courte uniquement. L'Oriflamme touche automatiquement tout ce qui n'est pas à couvert, les autres étant protégés.

**Faut-il faire un jet de Combat/Tir pour utiliser le mode Borealis ?**

Oui.

*A priori sous base Tir, mais cela dépend de la forme qu'on leur donne.*

**Pourquoi le mode Oriflamme ne produit-il pas d'effet lumière X ?**

Il est trop bref et trop intense pour avoir un effet sur la *défense/réaction* des ennemis : impossible de se défendre et inutile de fuir, quand l'oriflamme a déjà disparu. Du coup, l'ennemi ne baisse pas sa garde.

**Pourquoi le mode Borealis ne produit-il pas d'effet lumière X ?**

Les volutes créées ne génèrent simplement pas une lumière assez puissante pour gêner les créatures de l'Anathème ou même les éblouir, cependant elles ont la capacité de percer leur protection ténébreuse.

⇒ *Pour obtenir lumière X : utiliser les fusées éclairantes ou d'autres modules à la place !*

## Barbarian

**Les réussites automatiques accordées par le mode Goliath concernent-elles les jets base Force/Endurance ou également combo Force/Endurance ?**

Base ou combo. N'importe quel jet incluant ces caractéristiques.

**Un jet base Force combo Endurance disposera-t-il du double de succès automatiques accordés ?**

Oui.

**Combien d'actions de déplacement dépenser pour augmenter la taille de plusieurs mètres avec le mode Goliath ?**

Une seule action de déplacement pour l'activation du mode Goliath, quelle que soit la taille ciblée.

*Pour la gestion de la taille, l'armure fait bien deux mètres de base. Au départ, elle ne peut aller que jusqu'à un total de 6 mètres (soit une augmentation de 4 mètres), puis de 8 (augmentation de 6 mètres) et de 10 (augmentation de 8 mètres) avec les évolutions débloquées.*

**Les cestes rackent-ils au-delà de 6 mètres ?**

Oui, ils rackent même à 6 mètres, puis au-delà. Toutes les armes rackent, pas les modules.

*Donc les cestes rackent, pas les griffes de combat ou les lames de bras.*

**Si les modules ne rackent pas, comment se comportent-ils ?**

Les modules gardent leur taille et leurs dégâts/violence de base.

*Les réussites automatiques et les dégâts/violence supplémentaires comptabilisent déjà le changement de taille. Il n'y a que pour les attaques au contact que les dégâts/violence sont augmentés.*

**Les dégâts supplémentaires dus à la taille sont-ils multipliés en akimbo ?**

Non.

*Pour plus de détails sur le mode de calcul en akimbo, voir le chapitre qui y est consacré dans cette même F.A.Q.*



# Questions sur l'arsenal

## Généralités sur les effets

**ERRATUM** : Toutes les armes disposant de l'effet *lourd* doivent être maniées à deux mains et sont considérées comme à *deux mains* si l'effet *lourd* est ignoré d'une manière ou d'une autre. Exception : les cestes répulsifs, sont considérés à *une main*.

**ERRATUM** : Dans le codex 4, dans l'amélioration "jumelage", remplacer « jumelage » par « jumelé » pour refléter correctement l'effet. Ce qui donnerait "Effet : Les armes gagnent l'effet *jumelé* (*akimbo*) ou *jumelé* (*ambidextrie*) selon qu'elles sont identiques ou différentes, respectivement."

**ERRATUM** : L'effet *silencieux* devrait comporter le texte complet suivant :

### **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.

*Pourquoi cette précision ? Les personnages en armure Rogue ajoutent déjà leur Discrétion en dés avec le mode Ghost. L'ajouter deux fois était une erreur. L'effet n'était décrit que du point de vue des chevaliers, or les PNJ peuvent de manière logique également en profiter. L'invisibilité peut être provoquée par l'effet de certaines capacités de PNJ notamment.*

### **Les effets *défense X* ou *réaction X* se cumulent-ils ?**

Oui.

*Sauf mention contraire, les effets se cumulent. Attention cependant à ce que le chevalier soit bien équipé des objets/modules. Basiquement, une targe amovible rackée n'apporte pas de bonus de défense.*

### **Les différents modules et armes disposant de l'effet *désignation*, combien de cibles peuvent-ils désigner ?**

L'effet peut désigner une cible par tour qui le reste tant que le module est actif (valable pour le module de niveau 1 ou l'effet des armes).

### **Comment l'effet *désignation* se visualise-t-il et comment fonctionne-t-il avec les différents modules de vision alternative ?**

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.

### **Lorsque l'effet *choc X* est indiqué comme s'appliquant automatiquement, est-ce que le PJ ou le PNJ a besoin de toucher sa cible quand même ?**

Oui. *Il faut que le personnage touche sa cible quand même pour que l'effet s'applique, par contre, son résultat n'a pas besoin d'égaliser l'aspect Chair divisé par deux de la cible pour que l'effet fonctionne.*

### **Un personnage qui subit l'effet *choc X* et n'a plus d'action pour ce round subit-il aussi un malus de *défense* et de *réaction* ?**

Non. *Il a perdu ses actions, mais il se défend quand même. Il a donc encore accès à sa défense et sa réaction pleines et entières. L'attaquant peut, à la discrétion du MJ, avoir un bonus de circonstances (jusqu'à +3 dés d'attaque).*

**Peut-on jumeler en ambidextrie des armes identiques ? Et avec des armes jumelées de base en akimbo (comme le pistolet connecté) ?**

Non et non.

*Si les deux armes sont identiques, elles gagnent l'effet jumelé (akimbo) et si elles sont différentes elles gagnent jumelé (ambidextrie). Il n'est pas possible de gagner jumelé (ambidextrie) avec des armes identiques en utilisant cette amélioration d'arme à distance. Cette limitation est voulue. Des armes qui ont de base jumelé (akimbo) ne peuvent donc pas obtenir le trait jumelé (ambidextrie) entre elles à cause de la règle au-dessus. Ces mêmes armes peuvent cependant recevoir jumelé (ambidextrie) mais avec des armes différentes, pas entre elles.*

⇒ Si vous souhaitez pouvoir faire les deux, la bonne solution est d'investir dans les overdrives de *Combat* ou *Tir*.

## Armement

**ERRATUM** : Dans la description du lance-missile, il est écrit que 5 roquettes / 3 missiles prennent la place d'une arme à deux mains et 10 roquettes / 6 missiles prennent la place d'une arme lourde. C'est une coquille. Le lance-missile et ses munitions ne prennent qu'un seul emplacement dans le module Rack, quelle que soit la quantité de roquettes/missiles transportée.

**ERRATUM** : Le pavois est censé avoir l'effet *lourd*.

**PRÉCISION** : Les armes qui disposent du texte "Lorsqu'ils sont utilisés avec le style akimbo, (...) ne procurent qu'un malus de 1 dé pour toucher au lieu de 3 habituellement" dans leurs effets sont considérés comme disposant de l'effet *jumelé (akimbo)*.

**ERRATUM** : Compte tenu des effets décrits dans le supplément 2038, la grenade intelligente de type IEM pourrait être décrite ainsi : *Parasitage 2 / dispersion 6 / n'inflige ni dégâts, ni violence*.

**ERRATUM** : L'effet *choc 2* de la grenade intelligente Flashbang est remplacé par l'effet *choc 1*.

**Les matraques électriques sont-elles obtenues par paire ?**

Oui.

*Le prix est bien de 40 PG pour un set de deux matraques. Le mode akimbo/ambidextre n'est pas utilisable car il faudrait qu'il s'agisse de deux armes à une main. C'est une paire de matraques considérée comme une seule arme à deux mains.*

**L'effet en chaîne des matraques électriques peut-il être appliqué si le PJ décide de ne pas tuer son adversaire quand il tombe à 0 points de santé ?**

Oui.

**La description du bélier à piston indique "qu'il est moins pratique en combat à moins d'avoir immobilisé son adversaire." Est-ce que cela se traduit par un effet de jeu (car la description de l'arme ne lui donne aucun défaut particulier) ?**

Non.

*De telles descriptions des armes sont purement cosmétiques.*

**J'ai vu que le bouclier, une fois déployé, offrait un couvert partiel. Qu'entend-on par là ? Un bonus en réaction et la perte du bonus de défense ?**

La mise à couvert est décrite page 91 du livre de base de *Knight*.

**Le ceste lourd est-il vendu par paire ?**

Non.

*Un seul ceste pour 20 PG.*

## Modules

**ERRATUM** : Le module de saut permet d'obtenir un bonus de dégât de +6 uniquement au contact (comme le module de course).

### À quelle distance maximale permet de sauter un module de saut de niveau 3 ?

On considère que la portée maximale du saut en longueur est de 1km.

### Quelle est la portée des billes sonar ?

Elles désignent tout ce qui se trouve à portée courte d'elles mais la portée du lanceur de bille est moyenne.

## Véhicules

### Le module de déploiement pour moto steed est-il un module standard ou avancé ?

Standard.

### Quelle est la vitesse réelle/effective d'une moto steed (représenté par sa vitesse 4) ?

**ERRATUM** : la moto steed possède une vitesse égale à 3 (1km / tour) lorsqu'elle est lancée à pleine vitesse sur une piste dégagée. En jeu, s'il y a des obstacles, sa vitesse comme celle des autres véhicules peut être réduite d'un cran.

**PRÉCISION** : Attention, la vitesse des véhicules indique leur vitesse maximale, en ligne droite sur terrain, piste ou ciel dégagé. Toute zone non dégagée ou avec des obstacles réduit la vitesse des véhicules de 1 à 2 points (à la décision du MJ) tant qu'ils sont sur ce type de terrain ou dans ce type d'environnement.

## Overdrives

**PRÉCISION** : Ceux obtenus avec l'armure à la création sont comptabilisés comme tous les autres OD, ils débloquent donc des capacités.

**ERRATUM** : Overdrive de *Parole*, niveau 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'un scénario. Cette capacité remplace celle du niveau 3. "Il faut remplacer la phrase de fin par : "Cette capacité remplace celle du niveau 2. "

### Comment fonctionne l'OD de *Déplacement* avec le module de course (précision) ?

Un chevalier qui dispose de cet OD et d'un module de course peut activer son action de déplacement pour se déplacer d'une distance moyenne et se déplacer ensuite gratuitement d'une distance courte supplémentaire dans la foulée.

## Autres équipements

### Quelles sont les règles pour détruire des pièces d'équipement ?

Il est prévu d'introduire quelques ennemis capables de littéralement "dissoudre" les équipements des chevaliers. En attendant ces nouveaux adversaires, pour savoir si une arme peut être cassée, en fonction de la rareté, elle dispose d'une résistance face à une éventuelle destruction :

- Pour casser une arme de disponibilité standard, un PJ ou un PNJ doit réussir un test base *Force* (ou de *Chair* dans le cas d'un PNJ) difficulté ardue (5).
- Pour casser une arme de disponibilité avancée, un PJ ou un PNJ doit réussir un test base *Force* (ou de *Chair* dans le cas d'un PNJ) difficulté complexe (7).
- Pour casser une arme de disponibilité rare, un PJ ou un PNJ doit réussir un test base *Force* (ou de *Chair* dans le cas d'un PNJ) difficulté insurmontable (12).

En ce qui concerne les modules, seuls les modules de combat peuvent être détruits, avec les mêmes règles que pour les armes.

### Combien de temps faut-il laisser passer pour pouvoir utiliser un deuxième nod d'énergie sans risque ?

Une heure.