

KNIGHT v1

F.A.Q. et erratas

Décembre 2018

Ce document est une compilation des questions fréquentes et des réponses officielles apportées sur le forum. Il correspond au livre de base et aux suppléments de la gamme v1 – Éditions Orygins. Les références éventuelles de pages correspondent donc aux livres de cette gamme.

Il reprend l'ensemble des éléments vus sur le forum jusqu'à la sortie de la première impression du livre de base v1.5 – Éditions Antre Monde, c'est-à-dire jusqu'en octobre 2018. Il contient notamment tous les changements apparus dans cette nouvelle édition.

Ce document ne sera ensuite plus mis à jour. Pour connaître les éventuels changements apparus plus tard dans la nouvelle gamme, il vous faut vous référer à la F.A.Q. et errata du livre de base v1.5 – Éditions Antre Monde qui est disponible gratuitement sur le même site www.knight-jdr.fr

Les éléments contenus dans ce document sont déjà repris dans le livre de base v1.5 – Éditions Antre Monde, soit sous forme de corrections, de changements ou de précisions. Si vous disposez de cette édition, il n'est plus nécessaire de consulter cette F.A.Q., référez-vous plutôt directement à celle réalisée pour l'édition 1.5. Si vous ne disposez pas de cette version, mais uniquement de la v1, alors ce document est fait pour vous : il liste désormais les changements importants de l'édition 1.5 en plus des précisions utiles à la v1.

(Les nouveautés par rapport à la précédente version de la F.A.Q. de juin 2018 sont en orange)

Questions sur la campagne

Compatibilité avec la version 1 de *Knight* aux Éditions Orygins

De quoi ai-je besoin pour profiter de la campagne « La Geste de la fin des temps » si je dispose déjà de toute la gamme v1 ?

Uniquement des livres 1, 2, et 3 de « La Geste de la fin des temps », à savoir « l'Atlas », « la Chanson des ténèbres » et « la Chanson de la lumière ». L'ensemble des informations relatives aux nouvelles méta-armures, nouveau matériel, nouvelles créatures, nouveaux cadres d'aventures, seront en effet disponibles dans l'Atlas et 100% compatibles avec la v1.

Le livre de base v1, le supplément 2038 et les deux écrans liés à la v1 sont 100% compatibles avec la campagne et ne nécessitent pas d'être rachetés en v1.5 pour pouvoir en profiter.

Quels sont les autres éléments que je pourrais trouver utile ?

Des documents annexes, gratuits, disponibles en téléchargement sur le site www.knight-jdr.fr seront également utiles tels que les Codex 1 à 7 conçus pour la v1 et les Codex 8 et suivants conçus pour la v1.5 mais 100% compatibles.

Les deux F.A.Q. (le présent document et la F.A.Q. v1.5) peuvent également servir. Les cartes Arsenal pourront être achetées et utilisées ou bien pourront être téléchargées gratuitement sur le site www.knight-jdr.fr une fois publiées.

De même que le Bestiaire, optionnel, permettra d'obtenir une version mise à jour de l'ensemble des créatures (celles du livre de base comme celles de la campagne) si vous le souhaitez.

Les contributions « MJ » et « Conteur » sont spécialement conçues pour regrouper les éléments utiles aux possesseurs de la v1 souhaitant jouer la campagne. La contribution « MJ » se focalise sur la campagne elle-même, tandis que la contribution « Conteur » permet d'obtenir la plupart des nouveautés de la gamme v1.5 sans doublons par rapport aux éléments de la v1.

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 (Discretion)...~~ 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."

Avantages et désavantages

ERRATUM : La capacité suivante est modifiée

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.

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.

Comment fonctionnent les actions gratuites en combat ?

La règle par défaut est qu'une action gratuite ne peut être effectuée qu'une fois par tour.

C'est le cas par exemple pour l'overdrive de déplacement ou pour le déclenchement d'un mode Ghost ou pour le changement de Type d'une armure Warrior par exemple.

Pénalités, blessures et dégâts

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

*En fonction de l'intensité des rayons solaires et si le MJ le veut, il peut considérer que les créatures de l'Anathème subissent l'effet *lumière 2*.*

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.

Comment fonctionne le débordement avec l'effet démoralisant ?

La règle, c'est que le malus de débordement ne s'applique qu'au tour en cours et ne se cumule pas.

Les dégâts effectifs du tour sont toujours égaux au nombre de tours écoulés multiplié par le débordement 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 augmentant l'effet)

Exemple :

- *Si j'ai un débordement de 7 (par exemple)*
- *Si j'ai touché la bande avec l'effet démoralisant*
- *Si on est au 3^e tour*

*Alors les dégâts sont $(7-2) * 3 = 15$*

L'effet est cumulatif dans le sens où si un autre effet démoralisant s'applique, l'effet sera prolongé pendant un tour de plus.

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^e 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 dégâts/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 court, je ne pourrais obtenir aux dégâts que 2D6 + 6 + 3D6 grâce au style akimbo, soit 5D6 + 6 mais avec l'effet dispersion 3. 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.

Comment fonctionnent les styles avec les armes du type pod missile ou tourelle d'épaule ? Puis-je utiliser le pod quand je suis en style akimbo ou ambidextre ?

Oui. Les bonus et malus d'attaque du style de combat s'appliquent généralement à toutes les attaques.

- Y compris celles du pod. Cependant, ces pods ne bénéficient pas des bonus aux dégâts/violence du style akimbo.
- Seules les tourelles indépendantes (qui ont leur propre réserve de dés pour tirer) ne subissent aucun bonus/malus.

Lorsqu'un style indique "Le personnage reçoit un bonus de 3 dés à ses jets d'attaque, au combat comme au tir" ou bien "Il lance 3 dés en moins à ses jets d'attaque effectués, au contact comme au tir.", cela s'applique à toutes les attaques du tour quelles que soient les actions qui déclenchent ces attaques. Cela inclut toutes les attaques de pods ou autres. De plus, lorsqu'un style est déclenché, il l'est pour un round complet. On ne peut en changer qu'au tour suivant.

Dans le cas du style akimbo, le malus s'applique à toutes les attaques du tour. Le pod peut cependant parfaitement être utilisé (avec le même malus). Tant que le chevalier remplit bien les conditions ("avoir dans les mains les deux mêmes armes") il peut obtenir son bonus de violence/dégâts mais uniquement lors de son attaque classique. Cette condition n'exclut pas l'utilisation d'autres attaques, qui subissent bien le même malus sur le jet d'attaque (mais pas le bonus de dégâts/violence).

Dans le cas du style ambidextre, la phrase "À chacune de ses attaques, la première comme la deuxième, le personnage lance 3 dés en moins lors du jet effectué, au contact comme au tir" peut prêter à confusion. Mais il s'agit en fait de la phrase "Il lance 3 dés en moins à ses jets d'attaque effectués, au contact comme au tir" (classique) agrémentée avec en plus l'intention de préciser que ce malus, dans le cas des deux attaques régulières s'applique bien à la première comme à la deuxième (dans un souci de clarté pour les joueurs peu habitués à ce genre de choses donc). En clair, il subit bien le malus à toutes ses attaques, y compris celles des pods (avec une action de déplacement), et a juste le droit d'attaquer avec chacune de ses « mains » lors de son action de combat.

En style akimbo, est-ce que les pods et tourelles disposent de deux attaques ?

Non.

Les styles akimbo et ambidextrie concernent uniquement les attaques standards (généralement déclenchées par une action de combat, fut-elle supplémentaire grâce à une capacité) avec des armes "en main". Soit celles réellement en main, soit celles slotées par une armure Paladin qui sont considérées "en main" (c'est ce que fait la capacité en question).

Les armes mises en tourelles ou en pods (qui généralement nécessitent une action de déplacement pour tirer) ne sont pas "en main" et donc pas éligible à l'attaque akimbo ou ambidextre (elles subissent néanmoins les bonus ou malus en dés d'attaque du style éventuellement activé comme TOUTES les attaques du tour, cf. question précédente).

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

ERRATUM : Sur les statues vivantes du Codex 6 qui forment une bande, la capacité « implacable » n'a pas lieu d'être (une bande n'attaque pas, elle applique son débordement en fin de round).

ERRATUM : Les capacités suivantes des créatures voient le texte de leur capacité modifié comme suit :

- *Anathème* : Le **PNJ** peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.
- *Drain d'énergie* : Le **PNJ** peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'énergie plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'énergie par tranche complète de 6 points d'énergie perdus.

Concernant les aspects exceptionnels, y a-t-il un lien entre le fait que l'aspect est mineur / majeur et le score de l'aspect exceptionnel concerné ?

Non.

L'aspect exceptionnel a un type et un score. Celui qui a un aspect majeur dispose de la capacité mineure ET majeure. Celui qui a un aspect mineur ne dispose que de la capacité mineure. Le score lui, correspond

au nombre de succès automatiques accordé par l'aspect ; qu'il soit mineur ou majeur. Le type et le score ne sont pas liés, on peut avoir Mineur (6) sur un PNJ ou Majeur (2) sur un autre.

La confusion vient du fonctionnement de la méta-armure Druide pour ses compagnons Lion et Wolf où l'aspect mineur/ majeur est directement lié au score et aux évolutions de ces drones (voir l'entrée Druid de cette même F.A.Q.).

Comment sont gérés les effets successifs venant réduire la défense ou la réaction d'un PNJ ? En particulier quand il y a des soustractions et des divisions

Pour toutes les opérations mathématiques successives dans *Knight*, sauf précision contraire, il faut **d'abord diviser, puis soustraire** (respectivement **d'abord multiplier, puis ajouter**). L'ordre dans lequel les effets sont appliqués n'est pas pris en considération, tous les modificateurs ont lieu au même moment, à chaque fois que cela est nécessaire de calculer par exemple une *défense* ou une *réaction*.

Exemple : Effet barrage 2 et lumière 4 en utilisant le point faible détecté grâce à une méta-armure Warmaster, une défense de 16 devient $(16 / 2) - 2 - 4 = 2$.

Également, sauf mention contraire, toutes les divisions dans *Knight* se font avec un **arrondi à l'inférieur**. Si deux multiplications doivent avoir lieu à la suite, on ne multiplie que la valeur de départ. *C'est-à-dire que doubler, puis doubler revient à tripler et non pas quadrupler.*

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 dans les profils des créatures et des PNJ : lorsqu'ils ont une *Bête exceptionnelle majeure*, seul le bonus de *Bête exceptionnelle majeure* a été comptabilisé au lieu de *Bête exceptionnelle majeure + mineure*. *Il faut donc refaire le calcul.*

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.

Comment gère-t-on quand il y a deux bandes de même nature dans un combat ? Et dans le cas de bandes de natures différentes ? Et pour leur débordement, ils se cumulent ? N'y a-t-il pas une limite au nombre d'adversaires qu'un chevalier peut affronter simultanément ?

Le MJ est libre d'impliquer une ou deux (ou plus) bandes dans un affrontement. Cependant, n'utiliser des bandes séparées que si elles sont d'un type différent. Avec deux bandes d'un même type, n'en conserver qu'une et augmenter sa cohésion, sans changer son débordement. S'il y a plusieurs bandes différentes, elles peuvent aussi s'infliger de la violence mutuellement. Le MJ est seul juge en ce qui concerne la question de la « place » suffisante pour l'affrontement, en fonction du contexte.

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 folde 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 folde 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.

Comment sont calculés les dégâts dans le cas des overdrives ?

Page 282 du livre de base : « Pour les armes et modules de contact [...] le score de *Force* [...] est ajouté à la somme des dégâts obtenus. Les overdrives de *Force* apportent des bonus supplémentaires [...] »

Ce qu'il faut comprendre, c'est qu'une arme de contact ajoute + (score de Force) + (3 par OD de Force)

L'effet *lesté* ajoute le score de *Force* une seconde fois, mais sans les OD.

Avec une arme lestée, on ajoute donc + (score de Force x 2) + (3 par OD de Force)

PRÉCISION : D'autres effets, comme par exemple *précision*, ajoutent une autre caractéristique, en précisant dans le texte de l'effet que les OD doivent aussi être ajoutés (sous la forme « + 1 par overdrive »). C'est vrai pour ces effets, mais la *Force* est un cas « à part » et « mieux disant » (*puisque c'est + 3 par overdrive, au lieu de + 1*)

ERRATUM / SIMPLIFICATION : La mention « OD inclus » du LdB page 97 pour l'encart des armes improvisées ou page 382 dans l'encart sur les gantelets n'a pas lieu d'être. La règle ci-dessus concernant les OD de *Force* prime : c'est bien + *Force* + 3 par OD comme pour n'importe quelle autre arme.

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.

La Warrior peut-elle changer de type plusieurs fois par tour ? Même quand c'est devenu une action gratuite ?

Non. Et non plus.

D'une manière générale, ce n'est pas parce qu'une action est devenue gratuite qu'on a le droit de la faire plusieurs fois par tour. Comme c'est aussi le cas de la règle pour l'overdrive de Déplacement ou de celle pour le mode Ghost.

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 déplacement) 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 et de les considérer comme à deux mains. 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.

Un ou plusieurs ennemis qui s'acharnent à chaque tour de jeu sur un Shrine alors qu'ils n'ont pas la Force ou la Chair nécessaire peuvent-ils finir par le faire plier progressivement ?

Non.

Tant qu'il est maintenu d'un tour sur l'autre par le paladin en payant les PE, il reste aussi fort qu'au premier tour.

Deux champs de force Shrine peuvent-ils se recouvrir partiellement ou totalement ? Sont-ils alors cumulables ?

Non et non.

Pour pouvoir déployer son Shrine, un chevalier en méta-armure Paladin doit le faire sans que celui-ci n'entre en collision avec un autre Shrine, sans quoi le déploiement échoue.

Comment fonctionne le Shrine avec les bandes en fonction de leur score de Chair ?

Le débordement dépend de la capacité de la bande à affronter ou attaquer les occupants du champ de force Shrine :

- une bande qui peut franchir le Shrine fera son débordement
- une bande qui ne peut pas franchir le Shrine mais qui peut tirer à travers car elle a des armes de tir fera son débordement aussi
- donc seules les bandes n'ayant que des attaques de contact et ne pouvant franchir le Shrine seront bloquées
- dans tous les cas le bonus de CdF protège ceux qui sont dans le Shrine

À noter que l'effet ignore champ de force permet d'ignorer aussi le bonus de CdF du Shrine mais ne présume pas de la capacité à franchir ou pas le Shrine (seul le score de Chair le permet).

Comment fonctionne l'effet ignore CdF avec le Shrine ?

Le bonus de CdF du Shrine est ignoré avec le reste du CdF.

Il faut ajouter que si plusieurs bonus de CdF s'appliquent sur un même personnage, il n'applique au final que son propre CdF et un seul (le plus gros) des bonus qui lui sont conférés (par un Shrine, par un module de champ de force portatif ou autre).

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

Changements v1.5

La méta-armure dispose de 50 PE de base au lieu de 40.

Lors de l'évolution à 250 PG, elle gagne encore 10 PE supplémentaires, en plus de toutes les autres évolutions.

Les impulsions ont été simplifiées, elles peuvent désormais toujours cibler les alliés, sans nécessité qu'ils soient désignés, et donc l'effet *artillerie* n'est plus nécessaire.

Il devient possible de faire une impulsion d'action sur soi-même pour 10 PE.

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^{er} 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.

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.*

Que signifie l'effet *artillerie* sur les impulsions de la Warmaster ?

Cela signifie que si le bénéficiaire de l'effet est préalablement désigné, le Warmaster peut lui envoyer des impulsions même s'il n'est pas en mesure de le voir.

La cible peut être désignée par le Warmaster ou un chevalier allié. Peu importe la source de la désignation. Aucun ennemi ne profite de cette désignation pour obtenir des bonus, car les personnages désignés ne sont visibles que sur la RA des chevaliers de son groupe.

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."

PRÉCISION : Lors de l'utilisation d'une arme silencieuse, on n'ajoute pas deux fois le bonus de *Discrétion* en dés au jet d'attaque, mais on l'ajoute bien deux fois aux dégâts (*voir plus loin l'entrée de la F.A.Q. correspondant à l'effet silencieux*)

Le chevalier en Rogue peut-il utiliser une action de combat pour poser discrètement une grenade intelligente et rester invisible s'il s'éloigne avant qu'elle explose ?

Non, lorsque le PJ fait une action de combat ou de tir, le mode Ghost s'arrête (sauf s'il dispose de l'évolution permettant de payer de l'énergie pour rester invisible).

Utiliser une grenade est une action de tir : le mode Ghost n'est donc pas conservé. De même, le bonus du mode Ghost ne s'applique pas sur cette attaque car la grenade intelligente est une arme de tir "non silencieuse"...

Lorsqu'un chevalier en Rogue active son mode Ghost, ses armes en main deviennent-elles invisibles ?

Oui, sauf si elles comportent l'effet *lumière X*, et elles perdent leur invisibilité en même temps que la méta-armure en cas d'action trop brusque, de perturbation sonore ou lumineuse trop importante ou d'attaque.

Lorsqu'un chevalier en Rogue active son mode Ghost alors qu'il voyage sur sa moto steed, celle-ci devient-elle invisible ?

Non

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.

Les modes de vision alternatifs ou la Vision de la Ranger peuvent-ils détecter un chevalier en mode Ghost de la même manière que l'aspect *Machine* exceptionnel ?

Oui, le mode Ghost peut être percé par certains modules de vision, magnétique et thermique par exemple. Et la Vision ranger peut être amenée à « voir l'invisible ».

D'une manière générale, quand il est écrit qu'un aspect Machine exceptionnel mineur ou majeur peut percer une invisibilité, c'est équivalent au fait d'utiliser des pouvoirs d'armures tels que la Vision de la ranger, des modules de vision alternative, des overdrives particuliers ou une combinaison de tout cela le cas échéant...

Lorsqu'il utilise l'ambidextrie ou l'effet *cadence* d'une arme, est-ce que toutes les attaques du Rogue bénéficient de l'effet du mode Ghost ?

Non, uniquement la première.

Sauf s'il est capable de maintenir l'effet de surprise, en maintenant son invisibilité par exemple.

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.

Comment fonctionnent les « faux-êtres » ?

Concernant les faux-êtres qui « calent leur démarche sur la sienne », ils ont une démarche cohérente par rapport à l'illusion qu'on veut donner, cela ne veut pas dire copier exactement les mêmes gestes. Le chevalier dispose d'une IA suffisamment performante pour pouvoir gérer tous les faux-êtres et la limite du nombre de faux-êtres tient compte de la capacité du chevalier à maintenir une illusion crédible en les contrôlant tous à la fois aidé de son IA. Les faux-êtres qui clonent ou déguisent un allié peuvent se caler sur l'allié en question, ce n'est pas lui qui fait l'action, c'est toujours le Bard, mais sa méta-armure est capable de gérer ce genre de cas également.

Quelle est la portée du mode Changeling ?

À la base, les faux-êtres ne peuvent s'éloigner de plus de 3 mètres. À partir de 150 PG, ils doivent toujours être créés dans cette zone, mais peuvent s'éloigner jusqu'à portée moyenne.

À quel moment la méta-armure Bard a-t-elle une chance de se faire repérer ?

S'il se transforme et que sa présence ne pose pas de questions aux gens qui l'entourent, il ne provoque aucun test. Percer l'illusion est une action simple, une volonté, pas quelque chose d'automatique.

Exemple : si la Bard est "déguisée" en yojimbo du Nodachi et passe à portée lointaine d'un samouraï dans une foule de méta-soldats, il est peu probable que le samouraï la détecte. En revanche, si elle vient devant lui et s'adresse à lui, il est probable que le samouraï ait un doute et doive donc effectuer un jet.

Est-ce que le Bard est immunisé à l'effet explosif de son apparence et de ses faux-êtres ? Qu'en est-il de ses alliés ?

Le Bard est immunisé à l'effet explosif de son apparence et de ses faux-êtres, mais ses alliés eux n'y sont pas immunisés. Il n'est pas non plus immunisé à l'explosion de l'apparence ou des faux-êtres d'autres Bard.

Le Bard choisit, au moment où il désactive son mode Changeling, de faire exploser ou pas ses faux-êtres et son apparence. S'il décide de les faire exploser, son IA est en mesure de calculer si des alliés sont à portée et risquent de se faire prendre dans l'une des zones d'explosion et donc l'inciter à ne pas le faire. La décision finale lui revient.

Les dégâts et effets se cumulent-ils ?

L'apparence et/ou les faux-êtres forment une seule et même source de dégâts qui ne se cumule pas.

Seule la zone affectée par la dispersion est plus ou moins étendue en fonction de la position des faux-êtres au moment de l'arrêt explosif du mode Changeling. Cela explique aussi qu'on ne peut faire exploser que tout ou rien, pas indépendamment chaque faux-être.

Les modes de vision alternatifs ou la Vision de la Ranger peuvent-ils détecter les « faux-êtres » de la même manière que l'aspect Machine exceptionnel ?

Oui, l'illusion du Bard peut être percée par certains modules de vision, magnétique et thermique par exemple. Et la Vision du Ranger peut être amenée à « voir les choses cachées ».

D'une manière générale, quand il est écrit qu'un aspect Machine exceptionnel mineur ou majeur peut percer une illusion, c'est équivalent au fait d'utiliser des pouvoirs d'armures tels que la Vision de la ranger, des modules de vision alternative, des overdrives particuliers ou une combinaison de tout cela le cas échéant...

Ranger

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

La « Vision » de la 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. L'effet n'est disponible que pour un seul tir (une seule attaque) mais ses conséquences peuvent perdurer au-delà d'un tour (exemple : dégâts continus, désignation...). Il faut payer l'énergie à chaque tir/attaque.

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 !*

Comment fonctionne le mode Borealis ?

Les trois effets possibles décrits dans le livre de base sont indépendants.

- 1 tour complet d'activation et 6 PE pour donner *anti-anathème* aux armes actuellement utilisées par un allié (+2 PE par allié supplémentaire) pour tout le combat
- 1 tour complet à utiliser le plasma comme outil pour 6 PE (par tour)
- 1 action de combat et 1 PE pour réaliser une attaque de plasma

Il n'est pas nécessaire d'avoir activé l'un pour utiliser l'autre. Chaque dépense de PE est indépendante des autres.

Peut-on utiliser le mode Borealis sur les gantelets de la méta-armure Monk pour rendre ses attaques *anti-anathème* ?

Oui.

Comment fonctionne le mode Borealis avec un allié qui utilise deux armes (comme deux gantelets, par exemple) ?

Le mode Borealis couvre non pas « l'arme » mais « les armes » (pod et tourelles comprises) utilisées par l'allié au moment de son déclenchement. Cela fonctionne donc parfaitement bien avec les styles akimbo ou ambidextrie.

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.

Druid

Le compagnon Lion peut-il recevoir des tourelles d'épaules ?

Oui.

Lorsque le chevalier atteint un total de 200 PG, il a accès aux modules avancés. Le module tourelle "comprend" l'arme, c'est-à-dire qu'on achète un module qui coûte X PG (où X vaut le prix de la tourelle + le prix de l'arme) donc cela passe la restriction du Lion qui ne peut pas acheter d'arme. Il peut aussi bien entendu disposer d'autres "armes" sous forme de module comme les lames de bras, griffes, etc.

Sur le compagnon Lion et Wolf, lorsqu'un aspect exceptionnel dépasse 5, il devient majeur, est-ce que c'est valable pour tous les PNJ ?

Non. Uniquement pour les compagnons de la méta-armure Druid (cf. entrée sur les aspects exceptionnels de cette même F.A.Q.)

Monk

Utilisation du mode Céa au corps à corps, on cible *défense* ou *réaction* ?

S'il utilise le mode Céa avec *Tir*, le Monk cible la *réaction*, s'il l'utilise avec *Combat*, il cible la *défense*.

Peut-on utiliser la salve et le rayon d'énergie avec une attaque de contact en profitant d'une amplification de frappe ?

Au contact, l'amplification de frappe fonctionne. Au tir, elle ne fonctionne pas.

Sorcerer

Comment fonctionne la *sensibilité IEM* ?

Les méta-armures sont toutes *affectées* par les IEM.

Exemple : Une grenade IEM infligera parasitage 2 et fonctionnera normalement sur les chevaliers quelle que soit leur méta-armure.

Cependant, la *sensibilité IEM* des méta-armures de 4^e génération est un trait spécifique. Touché par un effet de type IEM une telle méta-armure subit toujours « au moins » **parasitage 4**.

Le « automatiquement » dans le texte du supplément 2038 page 15 faisait référence à une version antérieure des règles qui assimilait l'IE. à l'effet choc, mais cela est clarifié dans la présente F.A.Q. et remplacé par l'effet parasitage.

À noter que si l'effet IEM d'origine était plus important, c'est ce dernier qui s'applique, mais pour tous les effets moins importants, c'est parasitage 4 qui s'applique.

La méta-armure Sorcerer est-elle sujette aux mêmes problèmes de nuds d'énergie que les autres méta-armure, compte tenu de son statut particulier pour récupérer de l'énergie ?

Oui.

Pour les lames de bras et autres modules que la Sorcerer peut générer/émuler avec ses capacités, comment cela fonctionne à haut niveau ?

Comme indiqué page 17 du supplément 2038, “Les effets à choisir à l’achat sont ici à choisir directement à la création de personnage et ne peuvent être modifiés.”

Les effets des différents modules sont donc figés dès la création de la méta-armure ou lors de ses évolutions et ne peuvent changer à chaque activation.

Necromancer

Comment fonctionne la *sensibilité IEM* ?

Voir Sorcerer.

Questions sur l'arsenal

Généralités sur les effets

ERRATUM : Nouveau texte pour l’effet suivant (annule et remplace celui du LdB) :

- **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 de déplacements supplémentaires acquises ne sont pas touchées par cet effet.

ERRATUM : Toutes les armes disposant de l’effet *lourd* reçoivent en plus l’effet *deux mains* sauf les cestes répulsifs et le pavois, qui restent à *une main*. Dans la future édition, l’effet sera explicitement ajouté à toutes ces armes. En attendant, considérez qu’elles ont cet effet en plus de l’effet *lourd*.

Conséquence : L’effet lourd est désormais simplement ignoré par l’OD de Dextérité de niveau 4 ou l’avantage aisance. L’arme reste à une ou deux mains selon les cas.

ERRATUM : L’effet *en chaîne* est modifié comme suit :

En chaîne : Lorsque le PJ utilisant cette arme réussit à tuer 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** (un jet pour toucher est de nouveau nécessaire). Si cette deuxième attaque tue la cible, l’effet s’applique une nouvelle fois et ainsi de suite.

Le coût en énergie intervient en plus de l’éventuel coût en énergie de l’arme. Chaque attaque doit donner lieu à une dépense d’énergie en conséquence.

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.

PRÉCISION : L'effet *démoralisant* est dit cumulatif, car si l'effet *démoralisant* est appliqué plusieurs fois, cela se cumule en ajoutant un tour de durée (et non pas en augmentant l'effet)

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.

Comment l'effet *désignation* se comporte avec des effets tels que la téléportation ?

Tant que la signature de la cible reste visible par la méta-armure, la cible reste désignée.

Attention cependant à ce que veut dire « visible » dans ce contexte. Les méta-armures sont interconnectées entre elles, au travers d'un réseau à réalité augmentée. Pour certaines, elles disposent de relais satellites et de visions spécifiques augmentées. Pour d'autres, elles ont accès via des interfaces sans fil (RIGG) à des caméras en milieu urbain par exemple. À cause de tout cela, il faut parfois s'éloigner beaucoup pour ne plus être « visible ». À la discrétion du MJ.

Comment fonctionnent les effets désignation et artillerie ?

Une cible préalablement désignée est toujours atteignable, quelle que soit la distance et le "couvert", sans avoir besoin de ligne de tir dégagée.

Artillerie est l'effet qui permet de passer outre un bouclier, un muret, un obstacle (en tirant "en cloche" par-dessus par exemple) grâce à la désignation préalable de la cible. Ne pas avoir de ligne de tir est très différent du fait d'avoir perdu la « visibilité » évoquée à la question précédente. Il existe des couverts partiels ou des moyens (vues alternatives) de suivre une cible même derrière un mur.

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 ajouter la propriété jumelée (ambidextrie) à des armes identiques ? Et avec des armes présentant par défaut la propriété jumelé (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*.

Comment fonctionne l'effet démoralisant ?

Voir à ce sujet la section bandes.

Quelle est la limite de portée de l'effet en chaîne ?

Cet effet n'a aucune limite de portée. L'attaque obtenue doit être réalisée dans les limites de portée de l'arme concernée. L'effet s'arrête bien entendu dès qu'aucun adversaire n'est éliminé ou dès qu'il n'y a plus personne à attaquer « à portée ».

Exemple : Avec une arme à distance de portée moyenne, en chaîne va fonctionner tant qu'il y a des cibles à portée moyenne. Une arme de contact avec cet effet fonctionnera tant qu'il y a des ennemis au contact.

Comment fonctionne l'effet en chaîne avec dispersion ?

L'attaque supplémentaire est obtenue si la cible principale est mise hors combat ou qu'une autre cible est mise hors combat par l'effet dispersion.

Comment fonctionne l'effet soumission ?

Voici un exemple :

Round 1 :

- 1. Le chevalier effectue une attaque avec 7 réussites et touche la cible, il lui inflige 6D6 + For + Dex points de dégâts et lui inflige également l'effet soumission.*
- 2. La créature tente de se libérer avec un jet de Chair, mais ne fait que 7 réussites et échoue donc. Si elle avait fait 8 réussites ou plus, elle se serait libérée.*
- 3. La créature choisit quand même d'attaquer le chevalier. Elle le touche et inflige des dégâts.*

Round 2 :

- 4. Comme la créature est victime de l'effet soumission, le chevalier a 3 possibilités :*
 - a. Il ne fait pas de jet d'attaque et inflige automatiquement 6D6 + For + Dex points de dégâts. La difficulté pour briser la soumission reste inchangée.*
 - b. Il fait un jet d'attaque, touche, et donc il inflige 6D6 + For + Dex points de dégâts sans prendre en compte le score de CdF ni le bouclier de la créature. La difficulté pour briser la soumission change en conséquence, remplacée par le nouveau résultat des succès qu'il soit supérieur ou inférieur à 7.*
 - c. Il fait un jet d'attaque, il rate donc il n'inflige pas de dégâts et la soumission est brisée.*
- 5. Imaginons être dans le cas 4.a : la créature tente de se libérer avec un jet de Chair, fait 8 réussites et brise l'étreinte.*
- 6. Elle en profite pour attaquer un rebut qui passait par là.*

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 : 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*.

ERRATUM : Dans le supplément 2038, la lance de lumière est censée faire 8d6 + Force + Dextérité en dégâts (la Force manque, c'est une erreur de typo)

ERRATUM : Dans le supplément 2038, le canon à UV est censé posséder l'effet *deux mains*.

Changement v1.5 sur l'arsenal

- La morgenstern et le ceste lourd passent à 3D6 de dégâts (au lieu de 2D6).
- Le bouclier amovible, le couteau de combat, le sabre brûlant, la dague, la targe amovible, l'épée cinétique et le pistolet d'infiltration gagnent la capacité *jumelé (ambidextrie)*.
- 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)*.
- Toutes les armes avec l'effet *lourd* disposent en plus de l'effet *deux mains*. Le pavois et le ceste ééulsif ne disposent plus de l'effet *lourd*, ce sont juste des armes à une main classiques.
- Les cestes répulsifs demandent désormais 1 PE pour activer l'effet *défense 2*.
- Le fusil laser est désormais simplifié avec une portée moyenne et à deux mains tout le temps.
- Le railgun est désormais une arme avec l'effet *deux mains*.
- Le lance-flammes est désormais *lourd* et à *deux mains*.
- Le ceste destructeur a été renommé ceste de fracture.
- Les munitions non létales n'infligent plus aucun malus de dégâts.

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.

Faut-il payer 1 point d'énergie pour chaque attaque obtenue grâce à l'effet *en chaîne* du fléau répulsif ?

Oui.

Les armes dont le titre ou la description comprennent le mot « lourd » ont-ils l'effet *lourd* (comme le pistolet lourd ou le ceste lourd) ?

Non.

Modules

Changements v1.5 sur les modules

- Le drone d'espionnage est passé à 20 PG (au lieu de 10).
- Le niveau 2 du diffuseur de NanoM est passé à 10 PG (au lieu de 30).

PRÉCISION : Un module de niveau supérieur prend le plus souvent, sauf indication contraire explicite, le même nombre d'espace (slot) sur la méta-armure. C'est le même module, dans une version améliorée.

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

ERRATUM : L'activation du module férocité du lion coûte 3 points d'énergie par action de combat supplémentaire dans la limite d'une seule de ces actions gagnée via ce module par tour. *Le texte initial indiquant 3 par attaque prête à confusion. Cette action de combat peut être utilisée pour attaquer deux fois en style ambidextre par exemple, sans surcoût.*

De même, dans le texte : « Si ce module est utilisé au même tour que l'accélérateur de mouvement, l'attaque ainsi offerte doit être considérée comme la troisième attaque. » le mot attaque doit être remplacé par « action de combat ».

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.

Comment fonctionnent les styles avec les armes du type pod missile ou tourelles d'épaule ?

Voir le chapitre sur les styles.

Lors de l'utilisation d'un pod missile ou une autre arme disposant du trait *artillerie*, si la cible est désignée, est-ce que l'arme touche automatiquement ?

Non.

Lorsque la cible est désignée et que l'arme dispose de l'effet artillerie, la cible ne dispose pas de ses bonus de couvert à la réaction. 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. De plus, dans le cas du pod missile, la cible doit être désignée, sinon impossible de tirer avec le pod (c'est une restriction spécifique du pod).

Le module accélérateur de mouvement donne d'abord une action de déplacement supplémentaire, puis une action de combat supplémentaire. Est-il possible de les utiliser toutes les deux pour tirer une fois de plus avec une arme ayant l'effet *lourd* ?

Oui.

Est-il possible d'installer une amélioration sur des armes de tir embarquées comme modules (ex : pistolet mitrailleur sur une tourelle d'épaule) ?

Oui.

Les effets de cette amélioration sont disponibles dès que le module est actif.

Est-il possible d'installer une amélioration sur des modules qui contiennent une arme de tir embarquées comme modules (ex : canon de bras) ?

Oui.

Pas de restriction autres que celles inscrites dans chaque amélioration et c'est valable aussi sur le Longbow.

Est-il possible d'installer une amélioration sur des modules qui contiennent une arme de contact (ex : lame de bras) ?

Oui, mais avec les restrictions habituelles de la Forge.

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 discrétion du MJ) tant qu'ils sont sur ce type de terrain ou dans ce type d'environnement.

À quoi sert la valeur d'énergie dans le profil des véhicules ?

Cette énergie constitue son carburant. Certains effets qui ponctionnent l'énergie peuvent ainsi mettre un véhicule en panne sèche. De même, lorsque le véhicule est utilisé longtemps, sans être rechargé, il peut tomber en panne. Les nœuds d'énergie comme le "repos" peuvent permettre à un véhicule de recharger son énergie à l'instar des méta-armures. En utilisation normale, aucun PE n'est dépensé par le véhicule, mais le MJ peut décider que certaines utilisations extrêmes coûtent de l'énergie.

Overdrives

Changements v1.5 sur les overdrives

Sang-Froid - Niv 2, nouveau texte : 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.

Sang-Froid - Niv 3, nouveau texte : Le personnage peut relancer (une seule fois par test) un jet d'espoir raté (*Hargne* combo *Sang- Froid*). Il doit conserver le second résultat s'il choisit de relancer son jet.

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

PRÉCISION : Les effets obtenus grâce aux OD sont toujours disponibles et il n'est pas nécessaire d'avoir cette caractéristique incluse dans le combo pour en bénéficier. *Par exemple, pas besoin de mettre Force dans le combo servant à attaquer pour bénéficier du bonus de dégât au contact. Il est également possible de combiner l'OD de Dextérité niveau 4, qui permet de remplacer sa caractéristique de Combat par Dextérité, et malgré tout d'utiliser en même temps l'effet des OD de Combat qui permet d'avoir l'ambidextrie ou l'akimbo avec un malus réduit. Seuls les succès automatiques accordés par l'OD nécessitent que la caractéristique fasse partie du combo pour être comptabilisés.*

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.

Art et autres effets

Dans le codex 5, page 8, il est dit que l'art inflige 1D6 à 4D6 de violence/dégâts en fonction de la qualité du jet. Avec l'aspect *espérance en sus*. Quelle est la fréquence de ces dégâts/violence (par round ou une fois pour toute pour la durée du combat) ?

Les dégâts et la violence ont lieu à chaque tour.

Cependant d'éventuels effets qui redonnent de l'espoir ne fonctionnent qu'une fois par scène ou par phase de conflit.

Personnages non joueurs et personnages prêtirés

ERRATUM : Dans le supplément *Pingyao*, il y a une référence à l'arche de Melbourne, il s'agit en fait de l'Arche de Sydney.

PRÉCISION : Svetlana Tobrieska et Yui Mashimoto, prêtirés du supplément *Pingyao*. Chacun des deux personnages peut choisir de s'équiper d'une paire de dagues au lieu d'une paire de sabres brûlants. Les deux dagues remplacent alors les sabres. Leur profil se trouve page 393 du LdB de *Knight*.

PRÉCISION : Dans les profils de PNJ, les armes de contact ne comptabilisent pas la *Force* (le score de *Chair* divisé par deux). Les règles qui régissent les PJ et les PNJ ne sont souvent pas les mêmes, en particulier lorsque les armes de contact sont en fait l'utilisation que fait une créature de son corps pour se battre. La *Chair* n'est donc pas forcément prise en compte dans le décompte des dégâts. Si c'est le cas, c'est représenté par des bonus fixes.

Changement v1.5 : Les dégâts du Masque vivant sont désormais de 1D6+24

Pourquoi le wakizashi semble plus puissant que le katana sur Kaidan ? Pourquoi le katana est différent sur Takeshi et Jinzu aussi ?

Il paraît effectivement plus puissant par rapport à ses dégâts. Il est toutefois bien moins polyvalent car il n'a aucune violence contrairement au katana. Pour ce qui est de la différence entre les deux katanas, ceux-ci ont simplement été personnalisés différemment comme beaucoup d'armes appartenant à des patrons.

Ce document est une aide de jeu participative. N'hésitez pas à poser vos questions sur le forum <http://knight-jdr.forumactif.com/>
Si elles sont pertinentes, nous les rajouterons à ce document avec les réponses idoines.