

KNIGHT v1.5

F.A.Q. et errata

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 v1.5 – Éditions Antre Monde. Les références éventuelles de pages correspondent donc aux livres de cette gamme. Les mises à jour de ce document sont disponibles gratuitement sur le site www.knight-jdr.fr.

Errata

Livre de base v1.5 – 1^{ère} impression

ERREURS DE TYPO :

Ce sont les erreurs qui ne gênent normalement pas la compréhension globale du setting ou des règles de jeu.

- Page 10 : « Botswana »
- Page 26 : « Conforteresses »
- Page 95 : Citation de Palomydès : « quant » à la place de « quand ».
- Page 115 : « Il ne perd pas les points »
- Page 119 : « XIII ses scores d'aspects »
- Page 131 : Le logo Warmaster est situé au mauvais endroit sur ce schéma, c'est bien une méta-armure de 1^{ère} génération, pas 2^e
- Page 141 : « survivant de la peste rouge »
- Page 160 : Évolutions, 200 PG accumulés, lignes 2 et 3 : « ... augmente de 4 points passant à très difficile (10) pour les PNJ et difficile (6) pour les PJ. » devrait être « ... augmente de 3 points passant à très difficile (9) pour les PNJ et difficile (6) pour les PJ. »
- Page 168, 363, 438 : référence à « un système pour gagner la guerre », ancien nom de chapitre v1
- Page 186 : « avoir fait naître »
- Page 200 : « ce sont » avec un grand O
- Page 245 : « Parmi les 25 un seul a succombé »
- Page 256 : il manque un zéro, donc 7000 à 10000 mètres carrés
- Page 264 : L'illustration notée « pistolet mitrailleur » est en fait un « fusil d'assaut » de type ASR-K1
- Page 300 : « la fin du XX^e siècle »
- Page 302 : « tuant toute personne qui cherchait »
- Page 330 : il faut comprendre « la bande ne perd pas de points de cohésion à cette phase de jeu » plutôt que « n'a pas de points de cohésion »
- Page 415 : référence à la page 123, « Combat de titans »
- Page 342 : référence à la section « Colosse » plusieurs fois, il faut lire la section « Cyclope »
- Page 451 : référence à la page 132, « Modules communs à tous les modèles »
- Page 300 et 301 : référence à « Maglef » plusieurs fois, il faut lire « Maglev »

RÈGLES DE BASE & CLARIFICATIONS :

Tous les errata relatifs au cœur de règles.

- Page 87 : dans le style ambidextre, la référence à « *c'est-à-dire que l'effet deux mains ou lourd n'est pas précisé dans leur profil* » ne devrait se rapporter qu'à l'effet *deux mains* pas l'effet *lourd*. C'est un reliquat de la v1 mais dans la v1.5 l'effet *lourd* est totalement décorrélé de l'effet *deux mains*.

- Page 93 : Dans le mode Goliath, il est fait référence à différentes tailles d'éléments de décors, les tailles sont à préciser comme suit : « 1=petit, 2=moyen, 3=grand, 4=très grand, 5=immense » correspondant aux OD de Force. C'est ajouté dans la deuxième impression du livre de base.
- Page 102 : Les hostiles devraient comporter le texte « *Ils se contentent en effet d'agir de concert, conservent leurs scores d'aspects et valeurs dérivées et subissent des dégâts.* »
- Page 103 : il faut lire « arrondi à l'inférieur », l'exemple étant un nombre pair, il n'est pas parlant.

ARSENAL, MODULES & META-ARMURES :

Tous les errata relatifs à l'arsenal, aux modules et aux méta-armures. À noter que ces éléments seront pris en compte dans les cartes d'arsenal ainsi que les fiches de méta-armures à paraître. Cela comprend également les effets de jeu liés aux armes.

- Page 148, le coût pour l'impulsion d'action sur lui-même devrait être de 10 PE.
- Page 414, dans l'exemple, l'enfant du Masque devrait avoir un *bouclier* de 10 et non de 4
- Page 415, remplacer « tuer » par « éliminer » dans toute la description de « en chaîne ». Il n'est pas nécessaire de tuer pour appliquer l'effet, seulement nécessaire de vaincre son adversaire (le mettre hors de combat sans le tuer fonctionne).
- Page 416, dans la description de l'effet « lourd », il faut lire « les actions supplémentaires » en général, pas seulement celles de déplacement. En effet, il existe des actions bonus de n'importe quel type, et elles ne sont pas affectées dans tous les cas.
- Page 426, sur l'arbalète magnétique, le carreau neurotoxine conserve ses effets v1 initiaux, à savoir « *dégâts continus 9 / ignore armure* ». *La présence de « ignore armure, anti-véhicule et ignore CdF » est une erreur de typo de la première impression v1.5*
- Page 432, enlever « *ignore armure* » du dard à nanomachines ; de plus la description « fluff » du module devrait être « *Aiguille sortant d'un doigt de l'armure, dard sortant de la paume de la main, multiples aiguilles montées sur les phalanges hautes* »
- Page 433, il y a deux fois « niveau 2 » au lieu de « niveau 2 » puis « niveau 3 » sur le module nova
- Page 434, le niveau 3 du canon de bras est rare (comme en v1). *Le fait de passer en avancé en v1.5 est une erreur de typo.*
- Page 443, le bon texte pour l'OD d'*Instinct* niveau 5 : « Le personnage ressent lorsque des ennemis invisibles sont présents dans le lieu où il se trouve. Il ne peut jamais être pris en embuscade. Ses alliés profitent de cette capacité. » ; le texte présent dans la première impression du livre v1.5 est par erreur celui du niveau 5 de *Combat*
- Page 444, les overdrives de *Sang-Froid* ont été modifiés dans leurs effets, ce sont ceux décrits dans cette page qui font référence. Ils n'ont pas été reportés sur les fiches de personnage. Des fiches corrigées pourront être téléchargées gratuitement sur le site www.knight-jdr.fr

ADVERSAIRES, ALLIÉS & PNJ :

Les errata qui concernent les profils des PNJ, alliés ou adversaires des PJ ou bien leurs capacités.

- Page 157 : ce prétiré devrait avoir des *munitions drones* comme amélioration de longbow et non pas un *système de refroidissement*
- Page 257 : il y a plusieurs fois un « 8 » mal placé dans le tableau (Masque) pour Gloria Mate et Pendulum, ne pas en tenir compte, c'est une erreur de typo
- Page 267 : les berserker devraient avoir 3 à 18 points d'aspects exceptionnels (et pas 20) à répartir, c'est une erreur de typo
- Page 267 : Odin ne dispose pas de « *Ignore CdF* », c'est une erreur de typo
- Page 272 : le chevalier en méta-armure Rogue de cette page devrait disposer de l'aspect exceptionnel *Masque* mineur à 2
- Page 280 : l'enfant sauvage devrait avoir 3D6 + 18 points de dégâts
- Page 293 : la *défense* de Phil Rostand devrait être de 2
- Page 294 : la cohésion de la bande devrait être à 200
- Page 314 : « *Lumière X* » est en fait « *Lumière 2* » dans ce cas
- Page 356 : ce ne devrait pas être « après de longues années au service du Knight », mais « après de longues années au service de la Byrd Corporation »
- Page 369 : quand vous appliquez l'effet « dame exceptionnel » obtenu au travers d'une capacité de ce personnage, vous devez le faire comme s'il avait un score exceptionnel de 5
- Page 374, 380 : pour les bandes qui font référence à « récupérer des PS » comme dans la capacité *renaissance*, considérer qu'ils récupèrent de la cohésion
- Page 376, 405 : pour les IEM, remplacer « *choc* » par « *parasitage* », c'est une erreur de typo

Codex

En attendant leur réimpression au format Antre Monde veuillez trouver ci-dessous des informations pour utiliser avec le livre de base 1.5 les publications de la v1 Orygins

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 : Dans les publications de la première édition, 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.*

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."

Publications v1 compatibles

En attendant leur réimpression au format Antre Monde, veuillez trouver ci-dessous des informations pour utiliser avec le livre de base 1.5 les publications de la v1 Orygins

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 : 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 ».

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

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*.

Questions sur le système

Cœur du système, combos et actions

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

Non. Un tour à courir correspond à deux actions de déplacement.

Pénalités, blessures, dégâts et soins

PRÉCISION : page 89, il faut comprendre "Le MJ décide de l'antidote ou du remède à utiliser ainsi que du test à effectuer, de sa difficulté."

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

P. 229 : « 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*. »

Style de combat

PRÉCISION : Il faut enlever la mention "pour ce tour" de tous les styles, encore présente dans la première impression du livre de base v1.5 à la page 87. C'est un reliquat de la v1 qui prête à confusion puisque le style est choisi en début de combat et reste actif tant qu'on n'en change pas. Les effets sont donc valables tant qu'on n'en change pas.

Changer de style prend une action de déplacement.

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. Mais pas possible de faire de l'Akimbo avec un Ceste de Fracture et un Ceste Lourd.

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 page 87 du livre de base. 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. ?

L'exemple page 88 du livre de base devrait comporter le texte suivant : *Fabien utilise le style akimbo avec deux pistolets de service, qui possèdent des dégâts égaux à 2D6 + 6. En akimbo, cela donne 4D6 + 6. Si*

Fabien en équipe un de balles explosives, en akimbo, il est à $2D6 + 6 + 3D6 = 5D6 + 6$ dégâts. S'il les équipe tous les deux de balles explosives, il obtient un résultat de $6D6 + 6$. Si par contre il équipe le deuxième d'un canon **court**, il peut obtenir aux dégâts $2D6 + 6 + 3D6$ **avec l'effet dispersion 3** grâce au style akimbo, soit $5D6 + 6 + \text{dispersion 3}$. 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. Le livre de base page 88 indique : À chacune de ses attaques du tour, le personnage lance 3 dés en moins, au contact comme au tir. Donc cela s'applique à celles du pod. Seules les tourelles indépendantes (qui ont leur propre réserve de dés pour tirer) ne subissent aucun bonus/malus.

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

Non. Même si le malus d'attaque s'applique aux pods et tourelles, ils ne bénéficient cependant pas des bonus aux dégâts/violence du style akimbo ou ambidextrie. Les styles akimbo et ambidextrie concernent uniquement les attaques 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).

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).

Créatures et adversaires

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.).

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.).

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.

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.

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.

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 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*)

Warrior

Pas de question pour l'instant

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. **Chaque tir supplémentaire ainsi obtenu coûte 1 énergie.** *Les éventuelles actions supplémentaires obtenues par d'autres moyens ne sont pas concernées par ce coût en énergie qui n'est utilisé que pour les tirs obtenus via le mode Watchtower.*

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

Aucun. 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. L'utilisation d'ambidextrie en mode Watchtower est impossible, quel que soit le niveau d'OD de *Tir*.

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.

Différents bonus au CdF se cumulent-ils ?

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

Priest

Pas de question pour l'instant

Warmaster

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.*

ERRATUM : p. 148 : pour l'impulsion d'action, le coût pour s'octroyer une action de combat supplémentaire à soi-même est de 10 PE.

Rogue

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

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.

Ranger

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.

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.

Bard

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, 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...*

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.

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.)

Questions sur l'arsenal

Généralités sur les effets

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 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.

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*.

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

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.

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*.

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

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

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

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.

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.

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.