SHOTGUN ESCAMOTABLE

PG 20

ARME STANDARD À DISTANCE

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
Tir	2D6 (6) + 10	2D6 (6)	Moyenne	-
	Effets : *Meurtrier / choc 1 / barrage 2 / deux mains*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 420

PISTOLET MITRAILLEUR

PG 25

ARME STANDARD À DISTANCE

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
Tir	3D6 (9)	4D6 (12)	Moyenne	-
	Effets : *Meurtrier / ultraviolence / jumelé (akimbo)*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 420

FUSIL D'ASSAUT

ARME STANDARD À DISTANCE

PG 30

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
Tir	2D6 (6) + 6	3D6 (9) + 9	Longue	-
	Effets : *Ultraviolence / barrage 2 / deux mains*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 420

LANCE-GRENADE LÉGER

PG 40

ARME STANDARD À DISTANCE

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
GRENADE EXPLOSIVE	4D6 (12)	3D6 (9)	Moyenne	-
	Effet : *Dispersion 3*			
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	**ÉNERGIE**
GRENADE ANTI-BLINDAGE	3D6 (9) + 10	1	Moyenne	-
	Effet : *Destructeur*			
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	**ÉNERGIE**
GRENADE INCEN-DIAIRE	2D6 (6)	3D6 (9) + 10	Moyenne	-
	Effet : *Dégâts continus 3*			

Changer de type de grenade prend un tour complet.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 420

FUSIL DE PRÉCISION

PG 40

ARME STANDARD À DISTANCE

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
Tir	4D6 (12) + 6 + *Tir* (avec *précision*)	1D6 (3)	Lointaine	-
	Effets : *Tir en sécurité / précision / assistance à l'attaque / désignation / deux mains*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 420

MORGENSTERN

PG 15

ARME STANDARD DE CONTACT

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	3D6 (9) + *Force* x2 (avec *lesté*)	1D6 (3)	Contact	-
	Effet : *Lesté*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 421

COUTEAU DE COMBAT

PG 15

ARME STANDARD DE CONTACT

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	3D6 (9) + *Force* + *Dextérité* (avec *orfèvrerie*)	1D6 (3)	Contact	-
	Effets : *Orfèvrerie / silencieux / jumelé (ambidextrie)*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 421

CESTE LOURD

ARME STANDARD DE CONTACT

PG 20

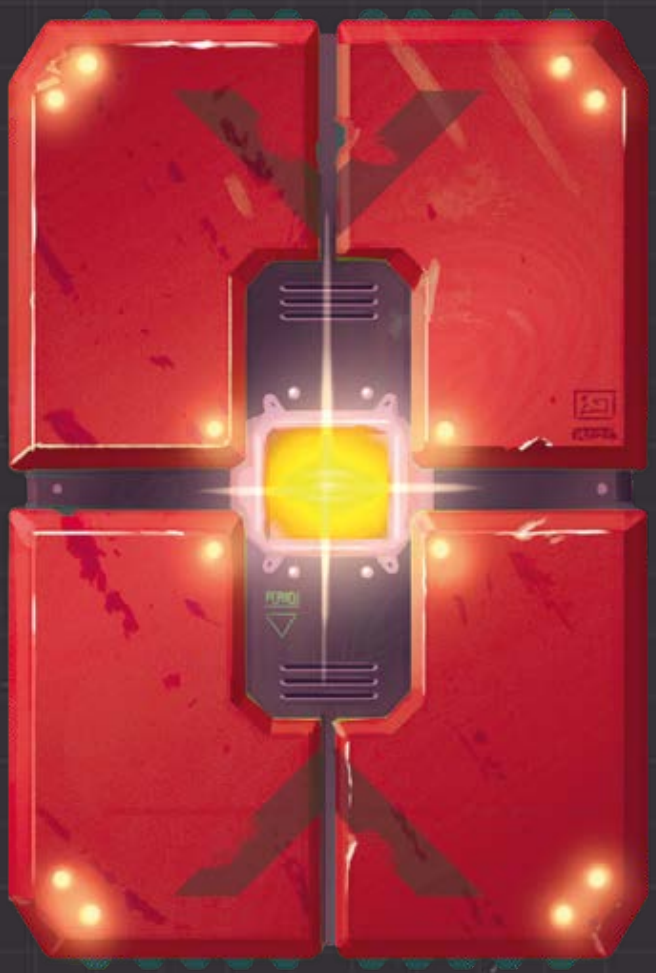
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	3D6 (9) + *Force* x2 (avec *lesté*)	1D6 (3)	Contact	-
	Effets : *Lesté / jumelé (akimbo)*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 421

BOUCLIER AMOVIBLE

PG 20

ARME STANDARD DE CONTACT



	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	1 + *Force*	1	Contact	-
	Effets : *Défense 2 / jumelé (ambidextrie)*			
TIR (BOUCLIER DÉPLOYÉ)	**DÉGÂTS**	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	**ÉNERGIE**
	2D6 (6) + 6	2D6 (6) + 6	Courte	-
	Effets : *Lumière 4 / anti-Anathème / chargeur 1*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 421

ÉPÉE BÂTARDE

PG 30

ARME STANDARD DE CONTACT

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
Une main	4D6 (12) + *Force* + *Dextérité* (avec *orfèvrerie*)	2D6 (6)	Contact	-
	Effet : *Orfèvrerie*			
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	**ÉNERGIE**
Deux mains	4D6 (12) + *Force* x2 (avec *lesté*)	3D6 (9)	Contact	-
	Effets : *Lesté / deux mains*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 421

LANCE-MISSILE

ARME AVANCÉE À DISTANCE

PG 15

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
Missiles	7D6 (21) + 10	3D6 (9)	Lointaine	-
	Effets : *Artillerie / anti-véhicule / assistance à l'attaque / lourd / deux mains*			
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	**ÉNERGIE**
Roquettes	3D6 (9)	7D6 (21) + 10	Lointaine	-
	Effets : *Dispersion 6 / fureur / assistance à l'attaque / lourd / deux mains*			

5 projectiles coûtent 10 PG à l'achat.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 422

MITRAILLEUSE LOURDE

PG 45

ARME AVANCÉE À DISTANCE

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
TIR	5D6 (15) + 10	4D6 (12)	Moyenne	-
	Effets : *Perce armure 20 / destructeur / lourd / deux mains*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 422

PISTOLET D'INFILTRATION

PG 50

ARME AVANCÉE À DISTANCE

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
FLÉCHETTES À NEURO-TOXINE	4D6 (12)	1	Moyenne	-
	Effets : *Ignore armure / dégâts continus 3 / silencieux / jumelé (ambidextrie)*			
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	**ÉNERGIE**
FLÉCHETTES CHOC	3D6 (9)	1	Moyenne	-
	Effets : *Ignore armure / choc 2 / silencieux / jumelé (ambidextrie)*			
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	**ÉNERGIE**
FLÉCHETTES À NANO-MACHINES	4D6 (12) + 6	1	Moyenne	-
	Effets : *Destructeur / silencieux / jumelé (ambidextrie)*			

Changer de chargeur prend une action de déplacement.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 422

FUSIL ANTI-MATÉRIEL

PG 60

ARME AVANCÉE À DISTANCE

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
TIR	5D6 (15) + 6 + *Tir* (avec *précision*)	2D6 (6)	Lointaine	-
	Effets : *Destructeur / perce armure 40 / précision / assistance à l'attaque / tir en sécurité / désignation / lourd / deux mains*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 422

LANCE-GRENADE LOURD

PG 60

ARME AVANCÉE À DISTANCE

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
Grenade explosive	5D6 (15)	3D6 (9) + 6	Moyenne	-
	Effets : *Dispersion 3 / assistance à l'attaque / lourd / deux mains*			
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	**ÉNERGIE**
Grenade anti-blindage	5D6 (15) + 6	1D6 (3)	Moyenne	-
	Effets : *Destructeur / assistance à l'attaque / lourd / deux mains*			
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	**ÉNERGIE**
Grenade incen-diaire	2D6 (6)	6D6 (18) + 6	Moyenne	-
	Effets : *Dégâts continus 3 / assistance à l'attaque / lourd / deux mains*			
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	**ÉNERGIE**
Grenade adhésive	6D6 (18)	3D6 (9)	Moyenne	-
	Effets : *Dispersion 3 / assistance à l'attaque / lourd / deux mains*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 422

SHOTGUN AUTOMATIQUE

PG 70

ARME AVANCÉE À DISTANCE

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
Tir	4D6 (12) + 10	6D6 (18) + 10	Moyenne	-
	Effets : *Dispersion 3 / démoralisant / ultraviolence / barrage 4 / lourd / deux mains*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 422

CESTE RÉPULSIF

ARME AVANCÉE DE CONTACT

PG 30

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	5D6 (15) + *Force*	2D6 (6)	Contact	1 par tour pour *défense 2*
	Effets : *Défense 2 / choc 2 / jumelé (akimbo)*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 423

ÉPÉE LONGUE

PG 35

ARME AVANCÉE DE CONTACT

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	5D6 (15) + *Force* x2 (avec *lesté*)	5D6 (15)	Contact	-
	Effets : *Lesté / deux mains / choc 1 / défense 1*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 423

BÉLIER À PISTON

PG 40

ARME AVANCÉE DE CONTACT

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	6D6 (18) + *Force* x2 (avec *lesté*)	1D6 (3)	Contact	-
	Effets : *Destructeur / lesté / choc 1 / assistance à l'attaque*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 423

DAGUE

ARME AVANCÉE DE CONTACT

PG 40

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	3D6 (9) + *Force* + *Dextérité* (avec *orfèvrerie*)	1	Contact	-
	Effets : *Ignore armure / silencieux / orfèvrerie / assistance à l'attaque / jumelé (ambidextrie)*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 423

MATRAQUES ÉLECTRIQUES

PG 40

ARME AVANCÉE DE CONTACT

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	5D6 (15) + *Force*	5D6 (15)	Contact	-
	Effets : *En chaîne / choc 4 / meurtrier / barrage 4 / deux mains*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 423

SABRE BRÛLANT

PG 40

ARME AVANCÉE DE CONTACT

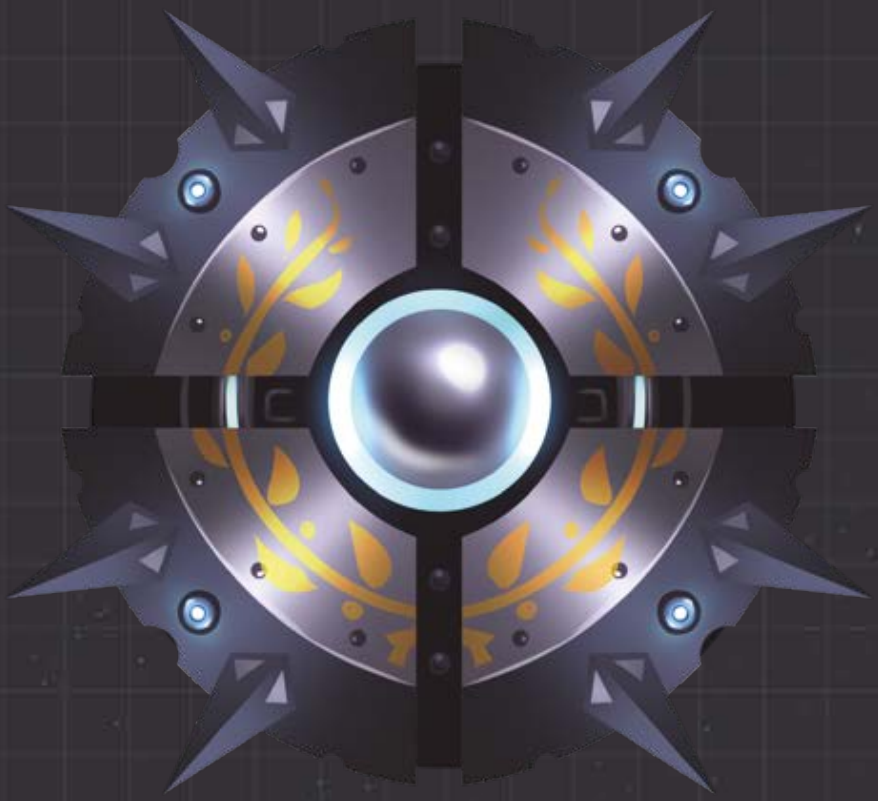
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	5D6 (15) + *Force* + *Dextérité* (avec *orfèvrerie*)	3D6 (9)	Contact	-
	Effets : *Orfèvrerie / lumière 4 / anti-Anathème / meurtrier / jumelé (ambidextrie)*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 423

TARGE AMOVIBLE

PG 45

ARME AVANCÉE DE CONTACT



	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
TARGE PLIÉE	2 + *Force*	2	Contact	-
	Effets : *Défense 2 / main libre*			
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	**ÉNERGIE**
TARGE DÉPLIÉE	2 + *Force*	2	Contact	-
	Effets : *Défense 3 / réaction 3 / choc 1 / jumelé (ambidextrie)*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 424

TORCHE PLASMA

PG 50

ARME AVANCÉE DE CONTACT

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	6D6 (18) + *Force*	4D6 (12)	Contact	-
	Effets : *Perce armure 60 / fureur / lumière 4 / destructeur / défense 2 / deux mains*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 424

FLÉAU RÉPULSIF

ARME AVANCÉE DE CONTACT

PG 55

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	7D6 (21) + *Force*	4D6 (12)	Contact	1 par action
	Effets : *Choc 2 / dispersion 3 / en chaîne / barrage 3 /* Si l'utilisateur n'obtient aucune réussite sur son jet d'attaque, il subit les dégâts de l'arme à la place de sa cible.			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 424

RÉVOLVER LOURD

PG 70

ARME RARE À DISTANCE

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
600 NE	6D6 (18) + 10	1D6 (3)	Moyenne	-
	Effets : *Meurtrier / perce armure 40 / pénétrant 10*			
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	**ÉNERGIE**
T-800	6D6 (18) + 20	2D6 (6)	Moyenne	-
	Effets : *Ignore armure / anti-véhicule / ignore CdF*			

1 munition T-800 coûte 5 PG à l'achat.
Changer de munition prend une action de déplacement.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 424

FUSIL LASER

ARME RARE À DISTANCE

PG 70

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
TIR	4D6 (12) + 6 / + 1D6 par 1 PE dépensé (7D6 max)	3D6 (9) / + 1D6 par 1 PE dépensé (7D6 max)	Moyenne	1 par tir
	Effets : *Ignore CdF / anti-Anathème / lumière 4 / deux mains*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 424

ARBALÈTE MAGNÉTIQUE

PG 70

ARME RARE À DISTANCE

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CARREAU BARBELÉ	6D6 (18) + *Tir*	1	Longue	-
	Effet : *Ignore armure*			
CARREAU À NEURO-TOXINE	5D6 (15) + *Tir*	1	Longue	-
	Effets : *Ignore armure / dégâts continus 9*			
CARREAU CHOC	4D6 (12) + *Tir*	1	Longue	-
	Effets : *Ignore armure / choc 4*			
CARREAU À NANO-MACHINES	6D6 (18) + 6 + *Tir*	1	Longue	-
	Effets : *Destructeur / anti-véhicule / lumière 4*			

Effets sur tous les carreaux : *Silencieux / deux mains / précision*

Changer de carreau prend une action de déplacement.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 425

SHOTGUN AUTO. LOURD

PG 80

ARME RARE À DISTANCE

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
Tir	6D6 (18) + 12	6D6 (18) + 12	Moyenne	-
	Effets : *Dispersion 6 / fureur / démoralisant / lourd / deux mains*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 425

RAILGUN

ARME RARE À DISTANCE

PG 90

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
TIR	5D6 (15) + 10 + *Tir* (avec *précision*)	1D6 (3)	Lointaine	-
	Effets : *Précision / ignore armure / anti-véhicule / désignation / artillerie / assistance à l'attaque / deux mains*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 425

LANCE-FLAMMES

PG 100

ARME RARE À DISTANCE

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
TIR	4D6 (12)	8D6 (24) + 12	Moyenne	-
	Effets : *Dégâts continus 6 / démoralisant / dispersion 6 / fureur / barrage 5 / lumière 2 / lourd / deux mains*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 425

HACHE À RÉACTION

PG 60

ARME RARE AU CONTACT

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	6D6 (18) + *Force* x2 (avec *lesté*) + *Dextérité* (avec *orfèvrerie*)	4D6 (12)	Contact	-
	Effets : *Ignore CdF / orfèvrerie / lesté / en chaîne / assistance à l'attaque*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 425

PAVOIS

ARME RARE AU CONTACT

PG 60

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
PAVOIS	2 + *Force*	2	Contact	-
	Effets : *Défense 4 / réaction 4 / jumelé (ambidextrie)*			
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	**ÉNERGIE**
CHARGE	10 + *Force* x2 (avec *lesté*)	1D6 (3)	Courte	-
	Effets : *Choc 2 / lesté*			

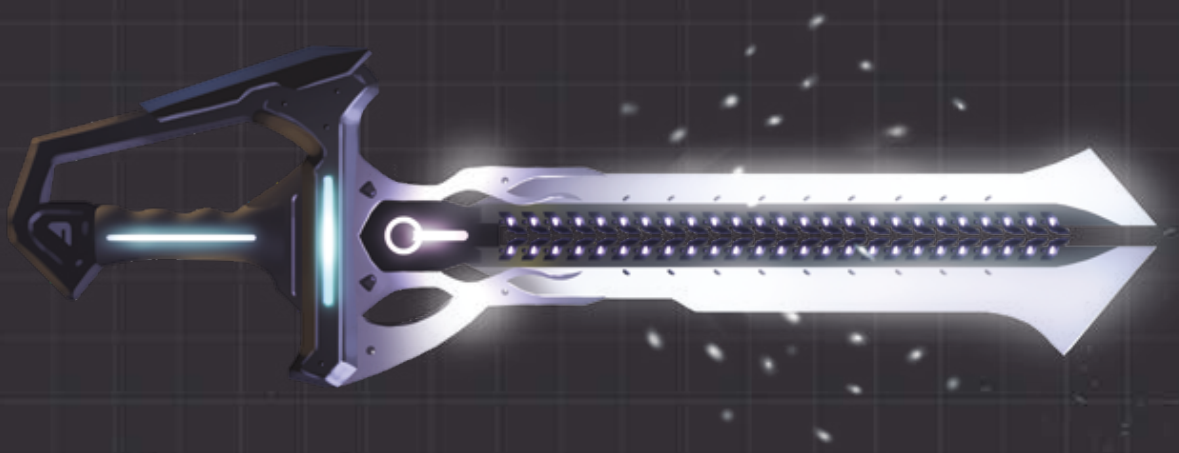
Une charge coûte une action de déplacement et ne peut être faite sur un ennemi déjà au contact.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 426

ÉPÉE LUMIÈRE

PG 70

ARME RARE AU CONTACT



	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
UNE MAIN	6D6 (18) + *Force* + *Dextérité* (avec *orfèvrerie*)	3D6 (9)	Contact	-
	Effets : *Orfèvrerie / lumière 6 / anti-Anathème / assistance à l'attaque*			
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	**ÉNERGIE**
DEUX MAINS	6D6 (18) + *Force* x2 (avec *lesté*)	6D6 (18)	Contact	-
	Effets : *Lesté / lumière 6 / anti-Anathème / assistance à l'attaque*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 426

ÉPÉE CINÉTIQUE

PG 70

ARME RARE AU CONTACT

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	6D6 (18) + *Force* + *Dextérité* (avec *orfèvrerie*)	3D6 (9)	Contact	1 pour *ignore armure*
	Effets : *Orfèvrerie / défense 2 / assistance à l'attaque / jumelé (ambidextrie) / ignore armure*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 426

CESTE DE FRACTURE

PG 80

ARME RARE AU CONTACT

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	6D6 (18) + *Force*	3D6 (9)	Contact	1 par attaque
	Effets : *Défense 2 / ignore armure / anti-véhicule / destructeur / choc 2 / jumelé (akimbo)*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 426

MASSE MAGNÉTIQUE

PG 90

ARME RARE AU CONTACT

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	8D6 (24) + *Force* x2 (avec *lesté*)	6D6 (18)	Contact	-
	Effets : *Ignore CdF / choc 2 / dispersion 3 / lesté / lumière 2 / lourd / deux mains*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 426

ÉPÉE SONIQUE

PG 100

ARME RARE AU CONTACT

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	4D6 (12) + *Force* + 1D6 par 1 PE dépensé (10D6 max)	4D6 (12) + 1D6 par 1 PE dépensé (10D6 max)	Contact	1 par attaque
	Effets : *Ignore armure / anti-véhicule / fureur / lourd / deux mains / assistance à l'attaque*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 426

FUSIL SONIQUE

PG 30

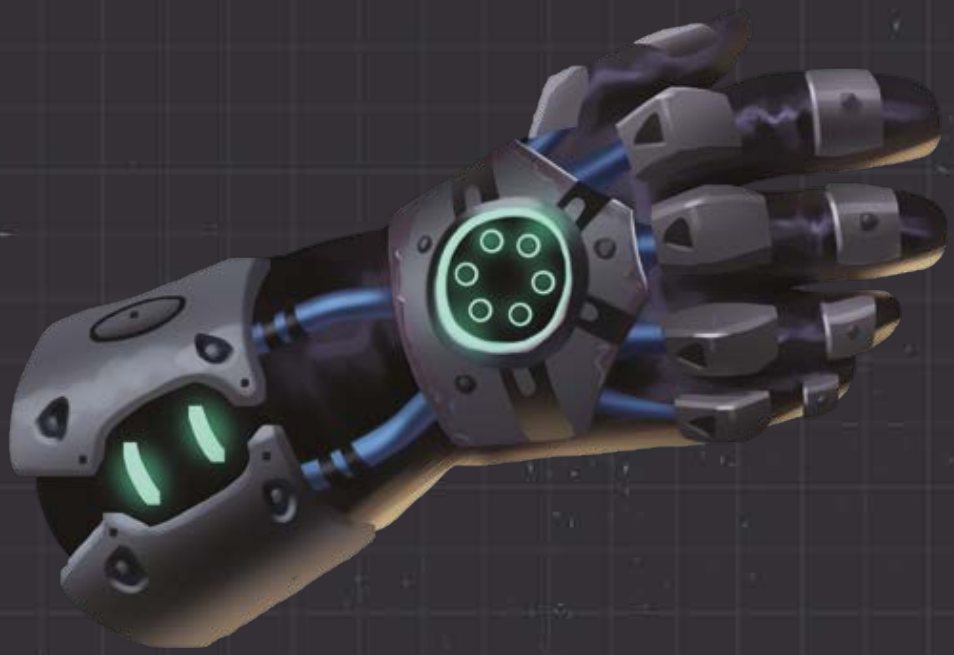
ARME AVANCÉE À DISTANCE

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
TIR	4D6 (12)	4D6 (12)	Courte	-
	Effets : *Oblitération / choc 1 / dispersion 3 / deux mains*			

CESTE À CONCUSSION

PG 40

ARME AVANCÉE DE CONTACT



	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	6D6 (18) + *Force*	3D6 (9)	Contact	-
	Effets : *Oblitération / choc 1*			

FUSIL UV

ARME AVANCÉE À DISTANCE

PG 40

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
Tir	6D6 (18) + 5	4D6 (12)	Courte	-
	Effets : *Lumière 2 / anti-Anathème / ténébricide / deux mains*			

LANCE DE LUMIÈRE

PG 60

ARME AVANCÉE DE CONTACT

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	8D6 (24) + *Force* + *Dextérité* (avec *orfèvrerie*)	4D6 (12)	Contact	-
	Effets : *Lumière 6 / anti-Anathème / ténébricide / orfèvrerie / deux mains*			

CANON UV

ARME RARE À DISTANCE

PG 80

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
Tir	10D6 (30) + 10	6D6 (18)	Moyenne	-
	Effets : *Lumière 6 / anti-Anathème / ténébricide / deux mains / lourd*			

CANON À CONCUSSION

PG 60

ARME RARE À DISTANCE

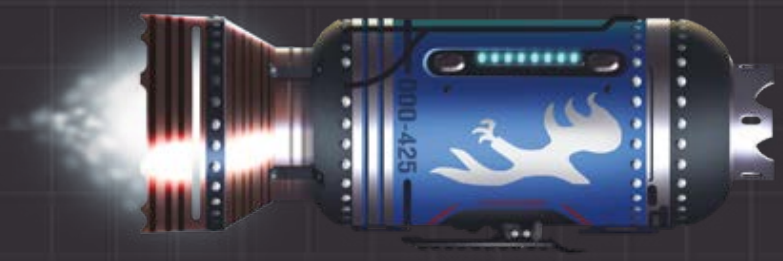
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
Tir	7D6 (21)	7D6 (21)	Moyenne	-
	Effets : *Oblitération / choc 1 / dispersion 6 / deux mains / lourd*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf 2038* - p. 25

SAUT

MODULE DE DÉPLACEMENT STANDARD

PG 10



Saut à une hauteur égale à portée courte et à une longueur égale à portée moyenne. Si saut puis action de combat pour frapper, + 6 dégâts au contact.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à chaque jambe	Action de déplacement	Instantanée	-	3

NIV 2	**DURÉE : 1 TOUR / 10 SECONDES - *20 PG*** Saut à une hauteur égale à portée moyenne et à une longueur égale à portée longue (atterrissage au tour d'après). En saut, si action de combat (tir), -2 réussites, +2 *réaction*. Si saut puis action de combat pour frapper, + 9 dégâts au contact.
NIV 3	**DURÉE : 2 TOURS / 20 SECONDES - *20 PG*** Saut à une hauteur égale à portée longue et à une longueur égale à portée lointaine maximum 1 km (atterrissage 2 tours plus tard). En saut, si action de combat (tir), -2 réussites, +2 *réaction*. Pour changer de trajectoire, test base *Déplacement*. Si saut puis action de combat pour frapper, + 12 dégâts au contact.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 430

COURSE

MODULE DE DÉPLACEMENT STANDARD

PG 20

Course équivalent à portée moyenne (*vitesse* 2). Peut être prolongée en dépensant l'énergie nécessaire. Si action de combat pour frapper pendant la course, + 6 dégâts au contact (subit la moitié arrondie à l'inférieur).
L'OD de *Déplacement* peut permettre de prolonger une course.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à chaque jambe	Action de déplacement	Instantanée	-	3

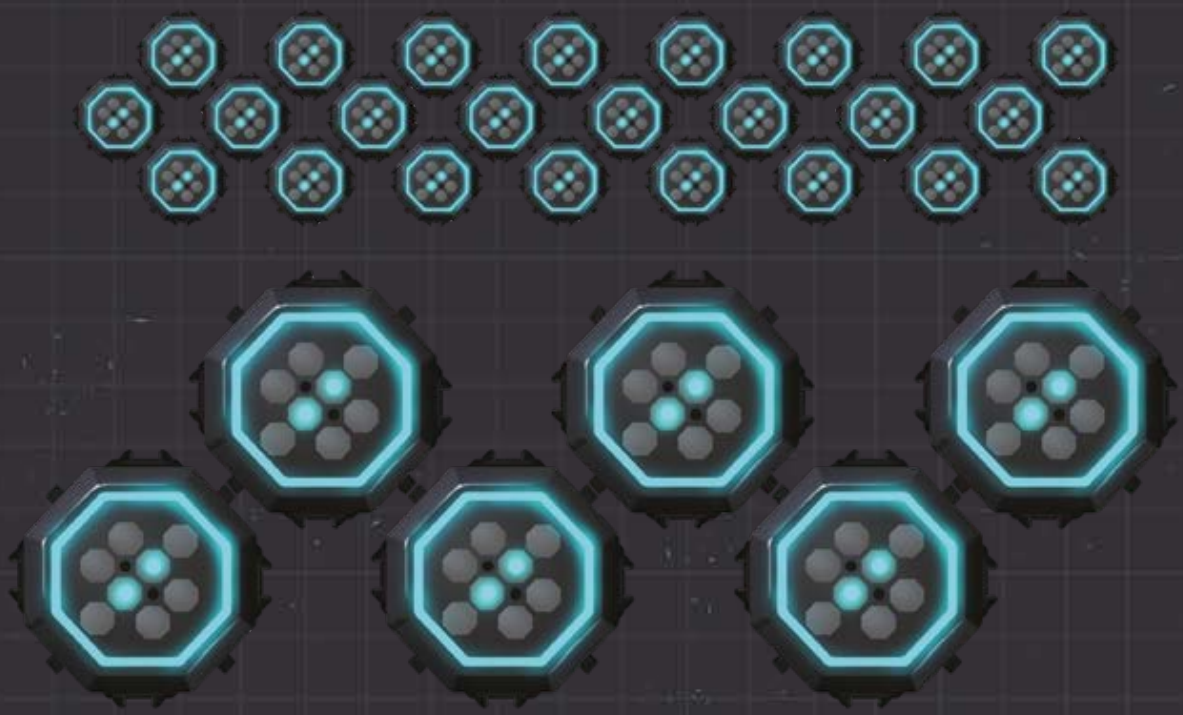
Niv 2	***20 PG*** Course équivalent à portée longue (*vitesse* 3). Si action de combat pour frapper pendant la course, + 9 dégâts au contact (subit la moitié arrondie à l'inférieur).
Niv 3	***30 PG*** Course équivalent à portée lointaine (*vitesse* 4). Si action de combat pour frapper pendant la course, + 12 dégâts au contact (subit la moitié arrondie à l'inférieur).

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 430

MOTO STEED

PG 30

MODULE DE DÉPLACEMENT STANDARD



En jetant au sol, défolde une moto steed en 6 secondes. Possible de la refolder en 6 secondes jusqu'à 1 km de distance.
Si moto steed détruite, le module aussi et doit être racheté.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 au torse	Action de déplacement	Jusqu'à désactivation	-	1

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 430

WINGSUIT

PG 10

MODULE DE DÉPLACEMENT STANDARD

Pas de dégâts de chute si déployé. En chute, si action de combat (tir), -2 réussites, +2 *réaction*.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 au torse	Action de déplacement	Jusqu'à désactivation	-	3

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 430

DÉPLACEMENT SILENCIEUX

PG 10

MODULE DE DÉPLACEMENT AVANCÉ

Permet de se déplacer en silence. +2 dés aux tests de *Discrétion* combo *Déplacement* ou *Combat*.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à chaque jambe et au torse	Action de déplacement	1 tour / 6 secondes	-	2
Niv 2	***20 PG*** +4 dés aux tests de *Discrétion* combo *Déplacement* ou *Combat*.			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 431

ADHÉRENCE

PG 20

MODULE DE DÉPLACEMENT AVANCÉ

Permet d'adhérer à n'importe quelle surface et escalader des structures lisses. Peut être prolongée en dépensant l'énergie nécessaire. Action de combat uniquement possible avec une arme à une main.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 à chaque jambe et à chaque bras	Action de déplacement	3 tours / 30 secondes	-	3
Niv 2	***50 PG*** Plus de limite de durée.			

VOL

MODULE DE DÉPLACEMENT RARE

PG 30

Vol équivalent à portée courte (*vitesse* 1). Peut ralentir ou rester en vol stationnaire. Peut être prolongée en dépensant l'énergie nécessaire.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 à chaque jambe, à chaque bras, au torse, 1 à la tête	Action de déplacement	3 tours / 30 secondes	-	5

Niv 2	**Durée : 5 tours / 50 secondes – *30 PG*** Vol équivalent à portée moyenne (*vitesse* 2).
Niv 3	**Durée : 10 tours / 100 secondes – *50 PG*** Vol équivalent à portée longue (*vitesse* 3).

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 431

PHASE

MODULE DE DÉPLACEMENT RARE

PG 50

Permet de passer à travers 50 cm de matière (sauf élément alpha) à l'horizontale comme à la verticale. Peut être prolongé en dépensant l'énergie nécessaire. Le PJ meurt s'il est bloqué dans la matière.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à chaque jambe, à chaque bras, à la tête et 2 au torse	Action de déplacement	Spécial - 1 action pour 50 cm de matière	-	5

Niv 2	***50 PG*** Phaser permet d'éviter une unique attaque. Ne subit pas de dégâts.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
-	Aucune	Instantanée	-	8

TÉLÉPORTATION

PG 100

MODULE DE DÉPLACEMENT RARE

Téléportation à portée lointaine, sans parcourir la distance entre les deux points. Au départ et à l'arrivée, crée un flash bleuté, rendant la discrétion impossible. La zone d'arrivée doit être visible de la zone de départ, peu importe les moyens.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 à chaque jambe, à chaque bras, 3 au torse, 1 à la tête	Action de déplacement	Instantanée	Lointaine	10

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 431

GRIFFES DE COMBAT

PG 10

MODULE DE CONTACT STANDARD

Système de corps à corps sur le gantelet permettant de ne pas porter d'arme. Si l'activation est gratuite, frapper avec la griffe se fait au prix d'une action de combat.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à un bras	Aucune	Jusqu'à dé-sactivation	-	-
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	
	2D6 (6) + *Force*	1D6 (3)	Contact	

Niv 2

10 PG

L'arme possède un effet supplémentaire – *meurtrier* ou *choc 1* – à choisir à l'achat du niveau, et inflige 1D6 dégâts supplémentaires.

Niv 3

RARE – 30 PG

L'arme possède un effet supplémentaire – *lesté* ou *pénétrant 5* – à choisir à l'achat du niveau, et inflige 1D6 dégâts supplémentaires.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 432

LAME DE BRAS

PG 10

MODULE DE CONTACT STANDARD

Système de mêlée sur l'avant-bras permettant de ne pas porter d'arme. Si l'activation est gratuite, frapper avec la lame se fait au prix d'une action de combat.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 à un bras	Aucune	Jusqu'à dé-sactivation	-	-
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	
	2D6 (6) + *Force*	1D6 (3)	Contact	

Niv 2

10 PG

L'arme possède un effet supplémentaire – *or-fèvrerie* ou *destructeur* – à choisir à l'achat du niveau, et inflige 1D6 dégâts supplémentaires.

Niv 3

RARE – 30 PG

L'arme possède un effet supplémentaire – *perce armure 40* ou *lumière 4* – à choisir à l'achat du niveau, et inflige 1D6 dégâts supplémentaires.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 432

ATTAQUE SUR CASQUE

PG 10

MODULE DE CONTACT STANDARD

Au contact, inflige 1D6 points de dégâts supplémentaires.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à la tête	Aucune	Instantanée	Contact	-

EFFET	*Chargeur 6*
Niv 2	***20 PG*** Le module n'a plus besoin d'être rechargé.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 432

DARD

MODULE DE CONTACT AVANCÉ

PG 20

Système discret capable d'inoculer des substances au choix du PJ à l'achat du module. Faire sortir le dard est gratuit, mais frapper avec se fait au prix d'une action de déplacement.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à un bras	Action de déplacement	Instantanée	-	-
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	
	Force	1	Contact	

EFFETS

Silencieux / chargeur 3 / Si l'attaque blesse, effets en fonction de la substance choisie :
Neurotoxine – *Dégâts continus 3 / ignore armure*
Sédatif – *Choc 2 / ignore armure*
Nanomachines – 2D6 de dégâts et *destructeur*

Niv 2

15 PG
Chargeur 3 devient *chargeur 6*.

Niv 3

15 PG
Les effets de neurotoxine, de sédatif et de nanomachines peuvent être utilisés simultanément.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 432

AMPLIFICATION DE FRAPPE

PG 20

MODULE DE CONTACT AVANCÉ

Système décuplant la puissance de frappe. En l'activant, ajoute 1D6 de dégâts (jusque 6D6) mais inflige 2 dégâts sur l'armure (n'affecte pas la santé) par dé au-delà du premier (sans CdF).

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 à un bras	Aucune	Instantanée	-	1 par dé ajouté

Niv 2	***20 PG*** Les premiers 3D6 dégâts ajoutés à une attaque se font sans contrecoup sur l'armure.
Niv 3	***30 PG*** L'armure ne subit plus de dégâts en contrecoup.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 432

DÉCOUPEUR

MODULE DE CONTACT AVANCÉ

PG 50

Découpe et perce à peu près n'importe quoi au prix d'une action de déplacement. Peut servir au combat au contact avec 3D6 de malus au prix d'une action de combat.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 à un bras	Action de déplacement	Jusqu'à désactivation	-	1
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	
	3D6 (9) + *Force*	1	Contact	
EFFETS	*Ignore armure / anti-véhicule /* L'arme peut découper la plupart des matériaux (élément alpha exclu) à raison de 10 centimètres par tour pour les matériaux les plus résistants			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 433

NOVA

MODULE DE CONTACT RARE

PG 20

Crée une puissante onde de choc sonnant les ennemis à portée. Les ennemis (hors bandes) ayant moins de 10 en *Chair* subissent automatiquement l'effet *choc 1*.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 au torse	Action de combat	Instantanée	Contact	6

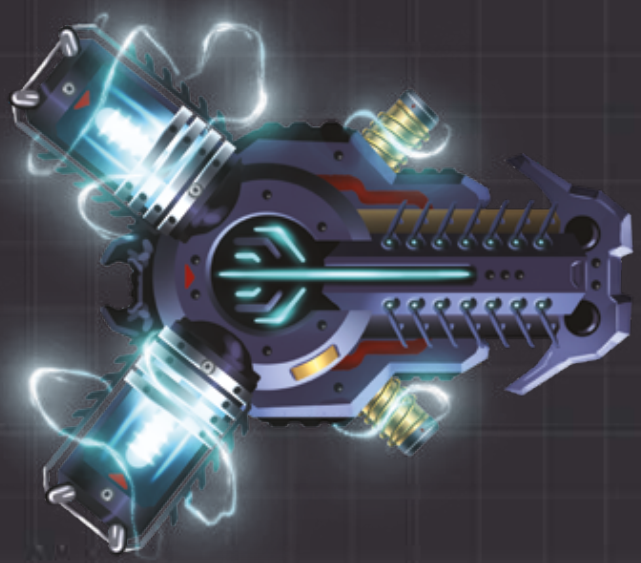
Niv 2	***20 PG*** Les ennemis (hors bandes) ayant moins de 14 en *Chair* subissent automatiquement l'effet *choc 1*.
Niv 3	***20 PG*** Les ennemis ayant moins de 18 en *Chair* et à portée courte subissent automatiquement l'effet *choc 1*. Les bandes avec ayant moins de 18 en *Chair* sont aussi touchées par le module et n'infligent pas leur débordement.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 433

ATTAQUE PORTÉE

PG 30

MODULE DE CONTACT RARE



Permet d'effectuer des frappes au corps à corps à distance en passant par des trous de ver. La cible doit être visible par n'importe quel moyen à portée longue. Sans risque si 5 ou plus en *Perception* ou *Dextérité*, sinon, doit lancer 1 dé à chaque utilisation. Sur 1, le bras est tranché (blessure grave bras mutilé) et le PJ tombe à 0 PA et PS.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 chaque bras	Action de déplacement	Instantanée	Longue	5

Niv 2	***40 PG*** Possible de surprendre un ennemi qui est considéré comme ayant 0 en *défense* (ignoré par *Bête*, *Machine* ou *Masque* exceptionnel).

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 433

ATTAQUE NON LÉTALE

PG 10

MODULE À DISTANCE STANDARD

Monté sur l'avant-bras pour assommer les adversaires sans les tuer. Si un ennemi atteint 0 PS de cette façon, il ne meurt pas et tombe inconscient 1D6 heures avant de revenir à 1 PS.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à un bras	Action de combat	Instantanée	-	1
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	
	1D6 (3) + 6	1	Courte	

EFFETS	*Choc 1 / chargeur 6*
Niv 2	***10 PG*** L'effet *choc 1* devient *choc 2*.
Niv 3	***10 PG*** Plus de limitation de *chargeur*.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 433

GRAPPIN

PG 20

MODULE À DISTANCE STANDARD

Permet d'escalader efficacement, de rapprocher un adversaire et de prévenir les dégâts d'une chute.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à un bras	Action de combat	Instantanée	-	1
EFFETS	1 réussite automatique pour escalader une paroi de 50 m ou moins / Empêche les échecs critiques en escalade / Peut rapprocher un ennemi avec 8 ou moins en *Chair* d'un rang de portée ou se rapprocher d'un ennemi avec 14 ou plus en *Chair*.			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 434

CANON BALDER

MODULE À DISTANCE STANDARD

PG 30

Tire un laser à haute densité capable de découper la chair, la pierre ou le métal.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 à un bras	Action de déplacement	Instantanée	-	1
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	
	1D6 (3) / + 1D6 par 2 PE dépensés (3D6 en plus max)	1D6 (3) / + 1D6 par 2 PE dépensés (3D6 en plus max)	Moyenne	
EFFET	*Anti-Anathème*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 434

ARME DE TORSE

MODULE À DISTANCE AVANCÉ

PG 20

Sur le torse, système d'attaque utime à un seul coup.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 au torse	Action de combat	Instantanée	-	8
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	
	7D6 (21) + 6	7D6 (21) + 6	Courte	
EFFET	*Ultraviolence / dispersion 6 / chargeur 1*			
Niv 2	***30 PG*** *Chargeur 1* devient *chargeur 3*.			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 434

CANON DE BRAS

PG 30

MODULE À DISTANCE AVANCÉ

Canon monté sur un bras capable de porter des attaques.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 à un bras	Action de combat	Instantanée	-	1
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	
	3D6 (9) + 3	3D6 (9) + 3	Moyenne	

EFFET	Un effet à choisir parmi : *meurtrier*, *destructeur* ou *ultraviolence*.
Niv 2	***30 PG*** L'arme possède un effet supplémentaire – *dispersion 3*, *lumière 2* ou *assistance à l'attaque* – et inflige 1D6 dégâts ou violence supplémentaire à choisir à l'achat du niveau.
Niv 3	***RARE – 30 PG*** L'arme possède un effet supplémentaire – *ignore armure*, *ignore CdF* ou *anti-véhicule* – et inflige 1D6 dégâts ou violence supplémentaire à choisir à l'achat du niveau.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 434

POD MISSILE

PG 30

MODULE À DISTANCE AVANCÉ

Lance-missile antichar ou antiaérien à guidage monté sur l'épaule. Ne peut pas fonctionner si aucune cible n'a été désignée au préalable avec l'effet *désignation*.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 au torse ou à un bras	Action de déplacement	Instantanée	-	1
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	
	6D6 (18) + 3	1D6 (3) + 6	Longue	
EFFETS	*Artillerie / anti-véhicule / chargeur 3*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 434

POD ROQUETTE

MODULE À DISTANCE AVANCÉ

PG 30

Lanceur qui envoie une salve de roquettes antipersonnel.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 au torse ou à un bras	Action de déplacement	Instantanée	-	1
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	
	1D6 (3) + 6	6D6 (18) + 12	Longue	

EFFETS	*Ultraviolence / chargeur 3*
Niv 2	***20 PG*** L'arme ne possède plus l'effet *ultraviolence*, mais 2D6 supplémentaires à sa violence.
Niv 3	***RARE – 30 PG*** L'arme possède l'effet *démoralisant*. L'effet *chargeur 3* devient *chargeur 6*.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 435

CANON DÉFENSIF

MODULE À DISTANCE AVANCÉ

PG 30

Protège à très courte portée ou moins. Une fois par tour, un hostile, salopard ou patron qui attaque le PJ à moins de 3m subit automatiquement 2D6 dégâts. Ajoute 1D6 à la violence des armes de tir à portée courte.

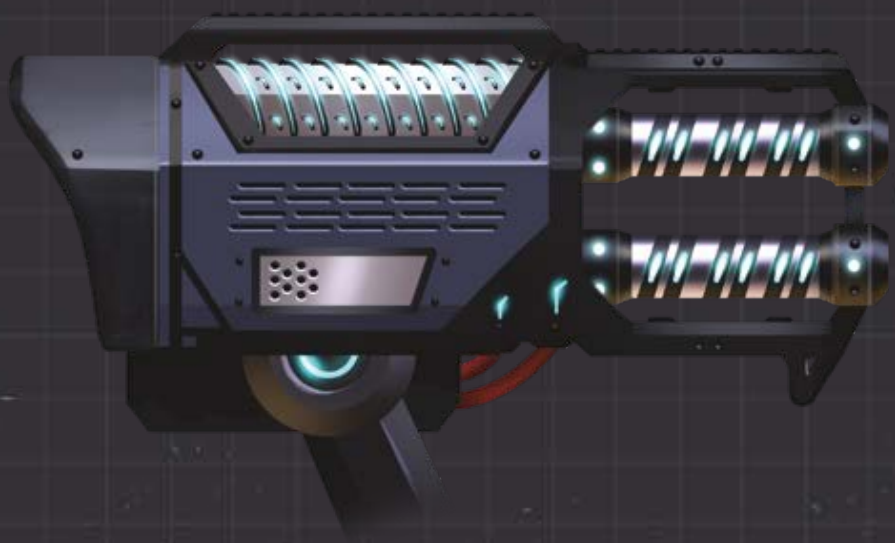
SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 au torse	Aucune	Instantanée	Contact	-
Niv 2	***20 PG*** Le canon tire à portée courte et inflige 3D6 dégâts.			
Niv 3	***20 PG*** Le canon tire à portée moyenne et inflige 4D6 dégâts.			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 435

CANON SOL INVICTUS

PG 80

MODULE À DISTANCE RARE



Version lourde du Balder, capable de tirer de puissants lasers.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
3 à un bras et 1 au torse ou 4 au torse	Action de combat	Instantanée	-	1
	DÉGÂTS	**VIOLENCE**	**PORTÉE**	
	3D6 (9) / + 1D6 par 1 PE dépensé (8D6 en plus max)	3D6 (9) / + 1D6 par 1 PE dépensé (8D6 en plus max)	Moyenne	
EFFETS	*Ignore CdF / anti-Anathème / lumière 6*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 435

VUE ALTERNATIVE

PG 10

MODULE DE VISÉE STANDARD

Ajoute un type de vision à l'armure au choix parmi :

- **Thermique** : repère la chaleur à travers les obstacles peu épais, annule les malus environnementaux sur la visibilité.
- **Magnétique** : repère le métal à travers les obstacles, annule les malus environnementaux sur la visibilité.
- **Heartbeat** : repère les battements de cœur à travers les obstacles, annule les malus environnementaux sur la visibilité.
- **Prédatrice** : suit un ennemi désigné jusqu'à 2 km.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à la tête	Aucune	Une scène / une phase de conflit	-	2

Niv 2	***10 PG*** Ajoute un deuxième type de vue.
Niv 3	***20 PG*** Ajoute un troisième type de vue.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 435

DÉSIGNATION

PG 10

MODULE DE VISÉE STANDARD

Permet d'appliquer l'effet *désignation* sur une cible à portée longue. Le PJ et ses alliés ont 1 réussite automatique pour toucher et ignorent les échecs critique. Ne peut être cumulé.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à la tête	Aucune	Une scène / une phase de conflit	Longue	2

Niv 2	***20 PG*** Désigne une bande et 2 hostiles, salopards, patrons ou colosses supplémentaires.
Niv 3	***30 PG*** Désigne une bande et 3 hostiles, salopards, patrons ou colosses supplémentaires.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 435

FUMIGÈNE

MODULE DE DÉFENSE STANDARD

PG 10

Tout PJ et PNJ à portée courte reçoit +2 en *défense* et en *réaction* et -3 à l'attaque à distance (ignoré par *Bête*, *Machine* ou *Masque* exceptionnel et par les vues alternatives).

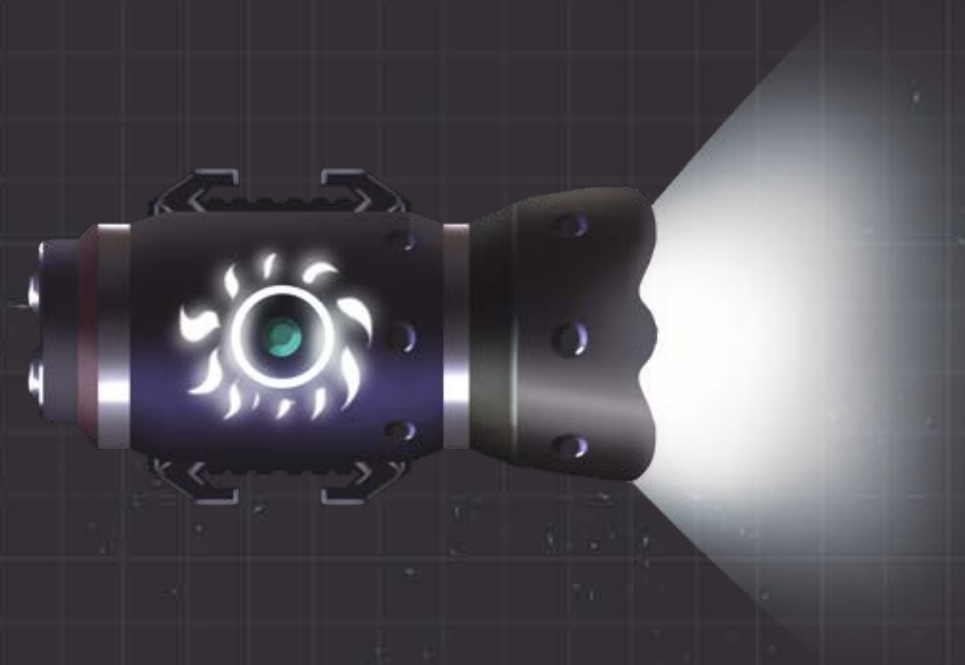
SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 au torse	Action de déplacement	Une scène / une phase de conflit	Courte	2

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 436

FLASH

MODULE DE DÉFENSE STANDARD

PG 15



Déclenche une lumière intense gênante à portée de contact. L'ennemi avec 8 ou moins en *Chair* subit *choc 1*.

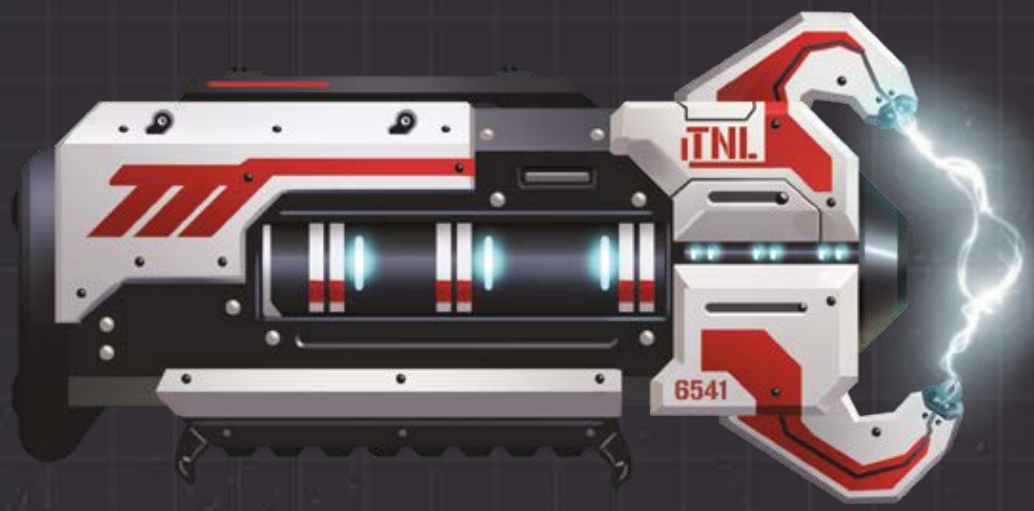
SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à la tête	Aucune	1 tour / 10 secondes	Contact	2
EFFET	*Lumière 2*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 436

CANON TNL

PG 10

MODULE DE DÉFENSE AVANCÉ



Un ennemi à portée courte et ayant 10 ou moins en *Chair* subit *choc 1*.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 à un bras	Action de déplacement	Instantanée	Courte	1
Niv 2	***10 PG*** Un ennemi à 12 ou moins en *Chair* subit *choc 1*.			
Niv 3	***10 PG*** Un ennemi à 14 ou moins en *Chair* subit *choc 1*.			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 436

CONTRE-MESURES

PG 20

MODULE DE DÉFENSE AVANCÉ

Permet d'annuler les dégâts et les effets d'un missile ou d'une roquette.

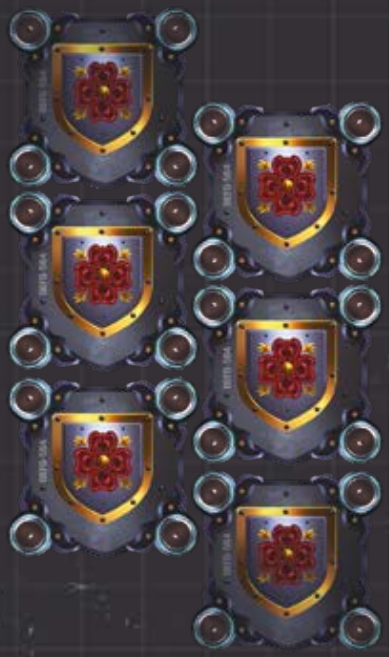
SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 au torse	Aucune	Instantanée	-	2
EFFET	*Chargeur 3*			
Niv 2	***10 PG*** *Chargeur 3* devient *chargeur 6*.			
Niv 3	***10 PG*** *Chargeur 6* devient *chargeur 10*.			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 436

BLINDAGE DRONE

PG 30

MODULE DE DÉFENSE RARE



Se déplace à toute vitesse autour de l'armure pour l'empêcher de subir des dégâts.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 au torse	Action de déplacement	Une scène / une phase de conflit	-	6

EFFET	+ 2 en CdF et + 2 en *défense*
Niv 2	***30 PG*** Passe à + 4 en CdF et + 3 en *défense*.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 436

INTERCEPTION

MODULE DE DÉFENSE RARE

PG 50

Après activation, permet d'agir à l'*initiative* d'un ennemi de son choix (même plus rapide) et accomplir son action de combat juste avant lui. À son tour d'*initiative*, seule une action de déplacement peut être effectuée.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à chaque bras, chaque jambe et au torse	Action de combat	1 tour / 10 secondes	-	5

Niv 2	***50 PG*** Activer le module coûte maintenant une action de déplacement. Possible d'effectuer une action de combat à son *initiative* et une autre à l'*initiative* d'un ennemi.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 436

ACCUMULATION DE FORCE

PG 50

MODULE DE DÉFENSE RARE

Conserve 1D6 (jusqu'à 8D6) par tranche de 6 dégâts absorbés par le CdF. Pour une action de déplacement, possible de convertir ces dés en dégâts ou violence au contact. Les ennemis subissent *ignore CdF* et ceux avec 14 ou moins en *Chair* subissent *choc 1*. Ensuite, le PJ reste 1D6 tours sans CdF. Le module ne peut être réactivé que lorsque le CdF est revenu.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à chaque bras, chaque jambe et au torse	Aucune	Une scène / une phase de conflit	Contact	8

Niv 2	***50 PG*** Possible de cumuler jusqu'à 12 dés. Lorsque la puissance est relâchée, 1 tour sans CdF.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 437

RELAIS SATELLITE

PG 10

MODULE TACTIQUE STANDARD

Permet l'accès aux satellites du Knight, aux relevés topographiques et aux images récentes (d'un jour à quelques minutes).

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à la tête ou au torse	Aucune	Aucune	-	4
Niv 2	***10 PG*** Permet l'accès aux relevés thermiques et magnétiques.			
Niv 3	***10 PG*** Les relevés sont en haute définition et permettent de repérer des troupes ennemies.			

RELAIS TACCOM

PG 20

MODULE TACTIQUE STANDARD

Permet d'avoir un lien constant avec Camelot, même en cas de couverture nulle ou parasitée, même dans l'Anathème. Le relais ne peut être piraté.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à la tête ou au torse	Aucune	Jusqu'à désactivation	-	1

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 437

MODULE CAMÉRAMAN

PG 20

MODULE TACTIQUE STANDARD

Le casque est équipé d'une caméra HD et d'un micro HF.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à la tête	Aucune	Jusqu'à désactivation	-	1

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 437

BANNER

PG 10

MODULE TACTIQUE AVANCÉ

Permet d'attirer les ennemis avec moins de 8 en *Machine* à portée longue. N'attaquent et ne se dirigent que vers le PJ. Dans le cas de deux modules Banner activés, les ennemis se séparent en groupes égaux.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à la tête ou au torse	Action de déplacement	Spécial – Dure jusqu'à ce que l'attention des ennemis se porte sur autre chose	Longue	3

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 437

BILLES SONAR

PG 20

MODULE TACTIQUE AVANCÉ

Lancées à portée moyenne maximum, permettent de repérer les êtres vivants, même invisibles dans un rayon à portée courte. Ils sont considérés comme subissant *désignation*.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 au bras	Action de déplacement	Une scène / une phase de conflit	-	-
EFFET	*Chargeur 9*			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 437

DRONE D'ESPIONNAGE

PG 20

MODULE TACTIQUE AVANCÉ

Hélicoptère quadruple rotors équipé d'une caméra et d'un micro relié au casque de l'utilisateur. Il dispose d'une autonomie de 2h et 20km. Son profil est simplifié.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 au torse	Action de déplacement	Une scène / une phase de conflit	Lointaine	-

DÉFENSE	RÉACTION	ARMURE	CDF	VITESSE
5	5	20	10	3

JET DE DISCRÉTION	10D6 + 2 OD
JET DE DÉPLACEMENT	8D6

DIFFUSEUR DE NANOM

PG 20

MODULE TACTIQUE AVANCÉ

Des nanoM soignent le porteur de l'armure d'1D6 PS. Fonctionne automatique si le PJ tombe à 0 PS.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 au torse	Aucune	Instantanée	-	5
Niv 2	***10 PG*** Soignent de 2D6 PS.			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 438

COUVERT PORTATIF

PG 20

MODULE TACTIQUE RARE

En le lançant au sol, permet de créer un couvert standard. Celui-ci ne peut être récupéré.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 au torse	Action de déplacement	Une scène / une phase de conflit	Courte	-

EFFET	*Chargeur 3*
Niv 2	***10 PG*** *Chargeur 3* devient *chargeur 6*. Le couvert offre +1 en *réaction*.
Niv 3	***10 PG*** *Chargeur 6* devient *chargeur 9*. Le couvert offre +1 en *réaction*.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 438

WOLFPACK

MODULE TACTIQUE RARE

PG 10

Permet de toujours savoir où se trouvent les autres membres de sa coterie dans un rayon de 80 km.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à la tête ou au torse	Aucune	Jusqu'à désactivation	-	-

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 438

POD FUSÉES ÉCLAIRANTES

PG 10

MODULE UTILITAIRE STANDARD

En tirant une fusée dans le ciel (en extérieur), brûle pendant 1D6 tours. Les humains sans protection subissent -1 dé à toutes leurs actions. Les créatures de l'Anathème subissent -2 dés à toutes leurs actions et l'effet *lumière 2*. Ne se cumule pas.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à un bras ou au torse	Action de déplacement	1D6 tours	-	2

Effet	*Chargeur 3 / lumière 2*
Niv 2	***30 PG*** *Lumière 2* devient *lumière 4*. *Chargeur 3* devient *chargeur 6*.
Niv 3	***50 PG*** Les fusées infligent l'effet *anti-Anathème*. *Chargeur 6* devient *chargeur 9*.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 439

INTERFACE SENSITIVE RIGG

PG 30

MODULE UTILITAIRE STANDARD

Permet de contrôler drones, véhicules et systèmes sans autre interface que l'esprit du PJ, jusqu'à portée moyenne. Ne peut contrôler un élément déjà utilisé mais peut démarrer l'élément à distance. Pour activer un système protégé par un mot de passe ou une clé, doit réussir un test base *Technique*.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 à la tête	-	-	-	-

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 439

VOYAGER

MODULE UTILITAIRE STANDARD

PG 10

Il n'est plus nécessaire de manger ou de boire durant la mission en cours, pour un maximum de 30 jours.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 au torse	-	-	-	-

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 439

MINIATURISATION

PG 20

MODULE UTILITAIRE AVANCÉ

Un module occupe un slot de moins (un seul, même s'il couvre plusieurs localisations).

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 439

THUNDER SECURITY

PG 50

MODULE UTILITAIRE AVANCÉ

Permet d'ignorer la capacité *drain d'énergie*, l'effet *parasitage X* et les IEM.

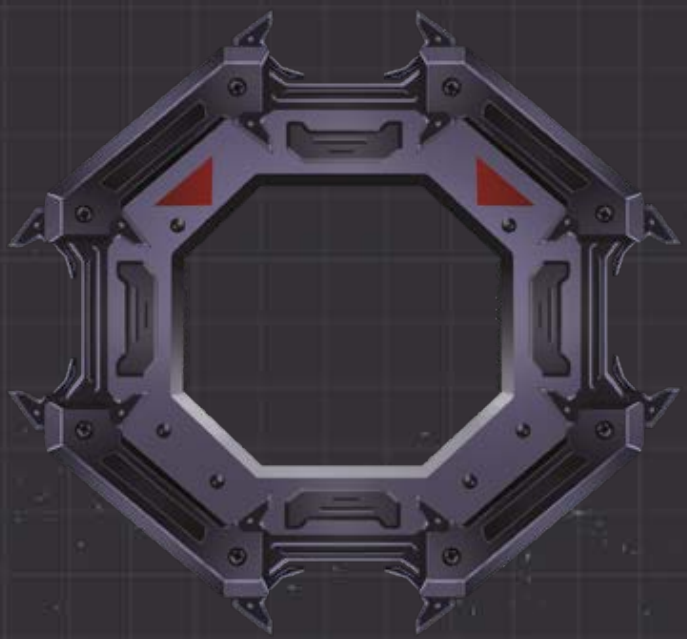
SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à la tête, à chaque bras, à chaque jambe et au torse	-	-	-	-

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 439

MASSE DE CONTRÔLE

PG 50

MODULE UTILITAIRE RARE



Accorde un slot supplémentaire sur toutes les localisations.

Niv 2	***30 PG*** Accorde un slot supplémentaire sur toutes les localisations.
Niv 3	***30 PG*** Accorde un slot supplémentaire sur toutes les localisations.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 439

ACCÉLÉRATEUR

PG 50

MODULE UTILITAIRE RARE

Permet de gagner une action de déplacement supplémentaire, une seule fois par tour.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 au torse, à chaque bras et à chaque jambe	Aucune	Instantanée	-	5

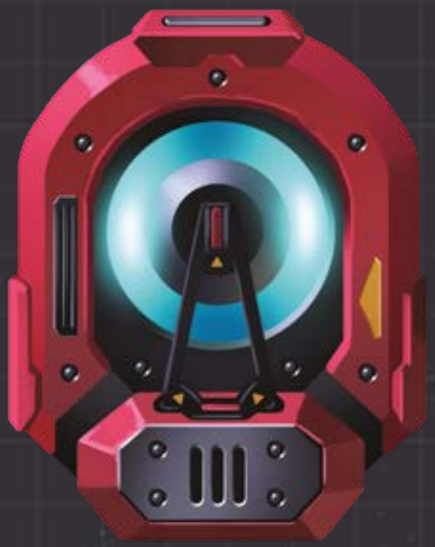
Niv 2	***100 PG*** En plus de l'action de déplacement, permet de gagner une action de combat supplémentaire, une seule fois par tour.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 439

INTERFACE BABEL

PG 50

MODULE UTILITAIRE RARE



Propose une traduction automatique de toutes les langues dans et par le casque.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 à la tête	-	-	-	-

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 439

BLINDAGE AMÉLIORÉ

PG 30

AMÉLIORATION AVANCÉE

Offre 10 PA supplémentaires au total de PA de l'armure.

Niv 2	***30 PG*** Offre 10 PA supplémentaires au total de PA de l'armure.
Niv 3	***RARE – 30 PG*** Offre 10 PA supplémentaires au total de PA de l'armure.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 440

ÉNERGIE AMÉLIORÉE

PG 30

AMÉLIORATION AVANCÉE

Offre 10 PE supplémentaires au total de PE de l'armure.

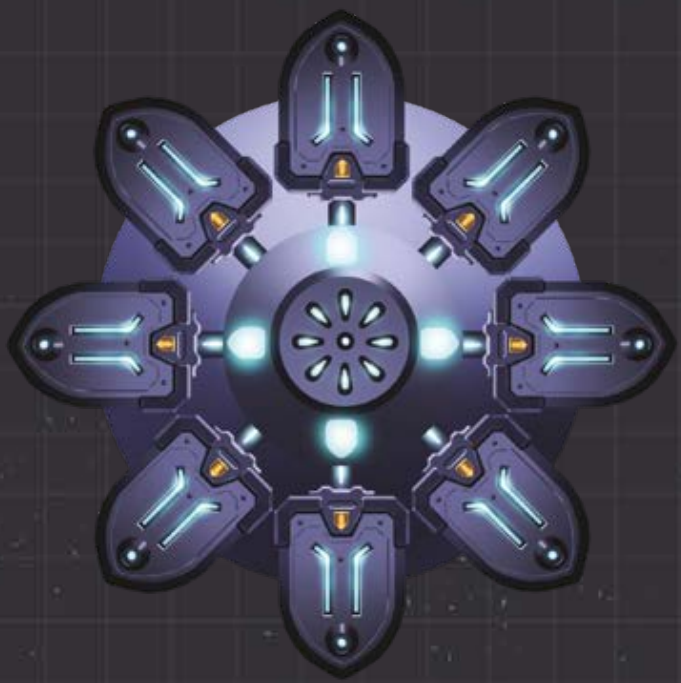
Niv 2	***30 PG*** Offre 10 PE supplémentaires au total de PE de l'armure.
Niv 3	***RARE – 30 PG*** Offre 10 PE supplémentaires au total de PE de l'armure.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 440

CHAMP DE FORCE AMÉLIORÉ

PG 40

AMÉLIORATION AVANCÉE



Offre 3 points de CdF supplémentaires au total de CdF de l'armure.

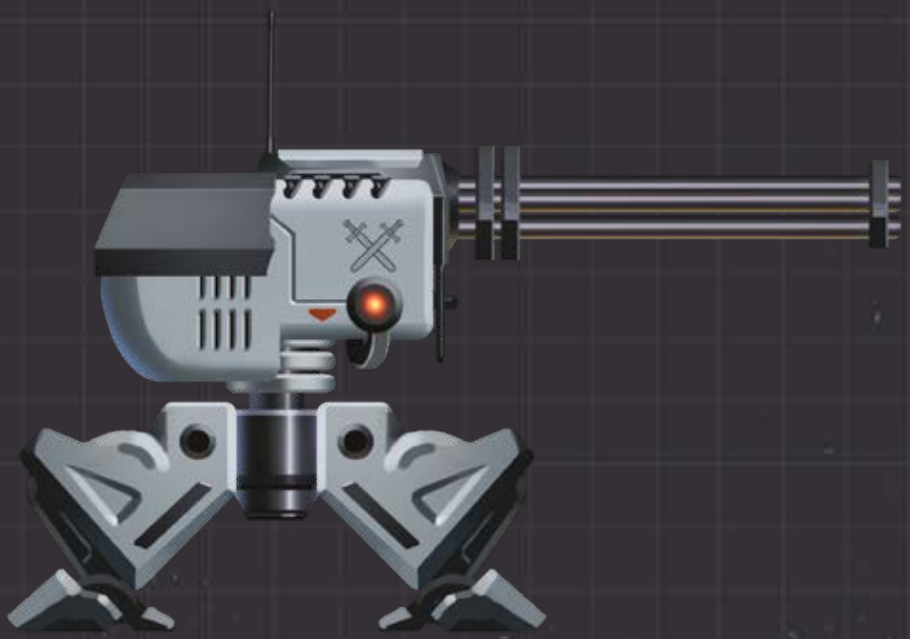
Niv 2	***40 PG*** Offre 3 points de CdF supplémentaires au total de CdF de l'armure.
Niv 3	***RARE – 40 PG*** Offre 3 points de CdF supplémentaires au total de CdF de l'armure.

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 440

TOURELLE AUTOMATISÉE

PG 10

MODULE D'ARME AUTOMATISÉE STANDARD



Déploie une petite tourelle de sécurité possédant une arme de tir au choix, payée à l'arsenal. Peut tirer sur les cibles désignées ou sur toute autre personne que des chevaliers.

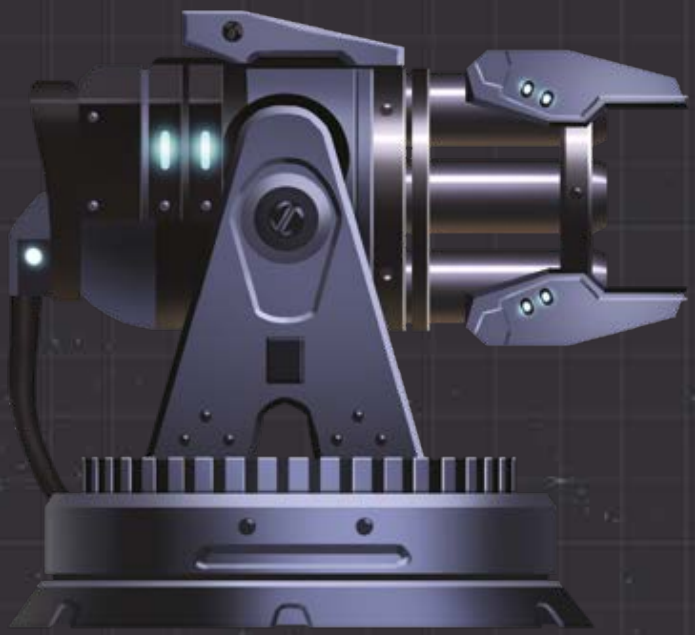
SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 au torse	Action de déplacement	Une scène / une phase de conflit	-	-
DÉFENSE	**RÉACTION**	**ARMURE**	**CDF**	**-**
0	0	50	6	-
JET POUR TOUCHER	8D6 + 2 OD			
DÉGÂTS	Ceux de l'arme achetée			

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 440

TOURELLE D'ÉPAULE

PG 30

MODULE D'ARME AUTOMATISÉE AVANCÉ



Déploie sur l'épaule une arme de tir au choix, payée à l'arsenal et ne possédant pas l'effet *lourd*. L'arme peut tirer grâce à une action de déplacement au lieu d'une action de combat.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
2 au torse, 1 à un bras	Action de déplacement	Instantanée	-	2

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 440

VECTOR MODÈLE HARPIE

PA	PE	CdF
100	50	12
Manœuvrabilité	**Vitesse**	**Équipage**
3	5	18
Armement	(5) Un railgun, trois pods missile, trois pods roquette, un fusil laser, un module de désignation	

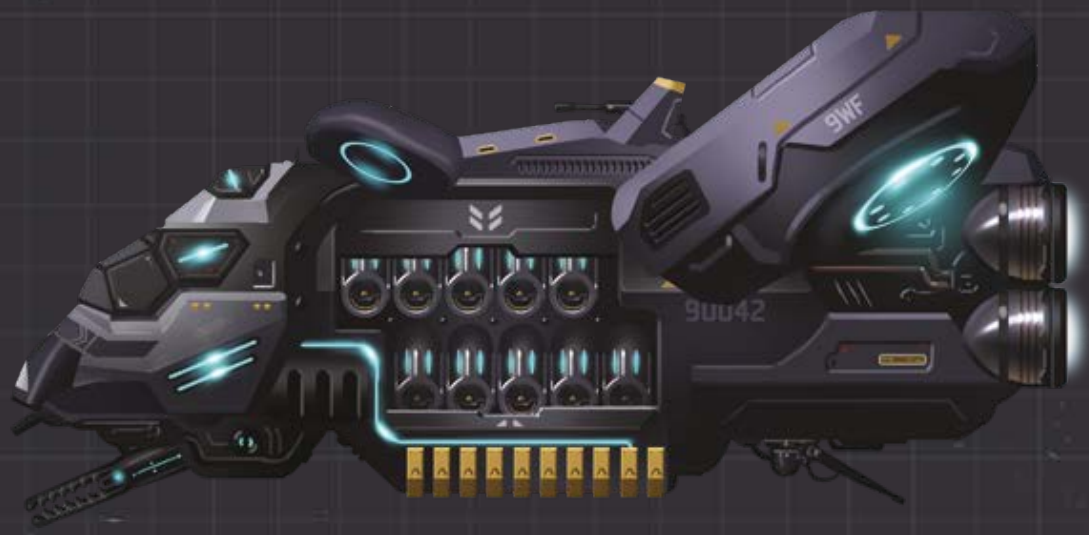
©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 446

VECTOR DE COMBAT

PA	PE	CdF
150	50	12
Manœuvrabilité	**Vitesse**	**Équipage**
0	5	6
Armement	(4) Un railgun, deux pods missile, deux pods roquette, une mitrailleuse lourde, un module de désignation	

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 446

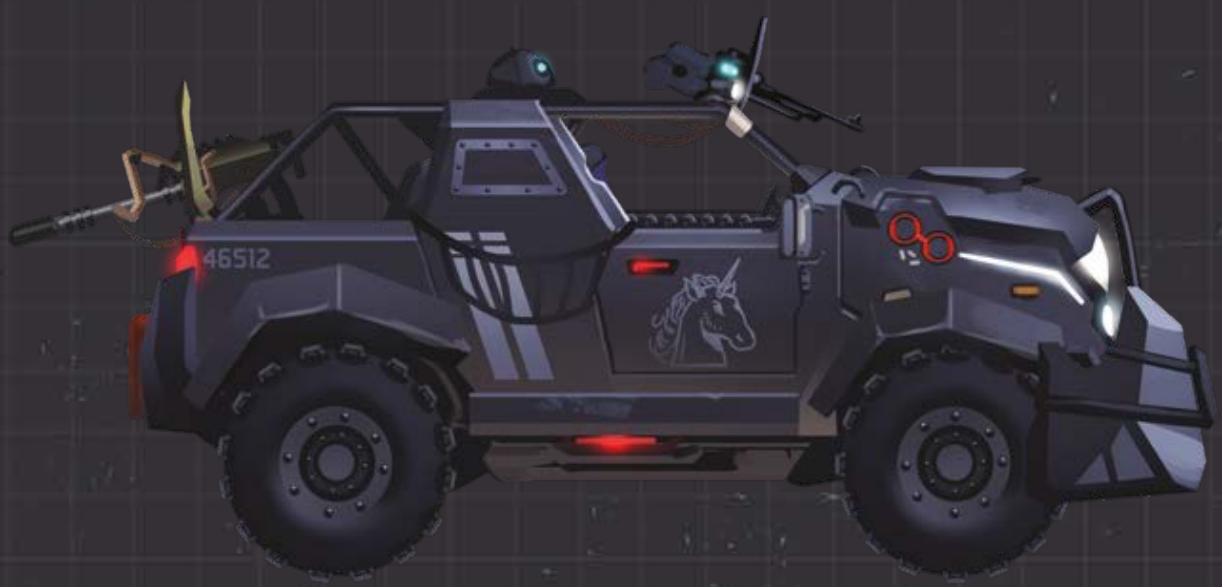
DROPSHIP



PA	PE	CdF
500	90	14
Manœuvrabilité	**Vitesse**	**Équipage**
-4	3	250
Armement	(20) Deux railguns en cockpit, dix tourelles automatiques équipées de mitrailleuses lourdes qui attaquent chacune et de manière automatique un ennemi à portée lointaine à chaque tour en phase de conflit (aucun jet n'est à faire, les ennemis avec un score de *réaction* supérieur à 10 ne sont pas touchés, les autres oui), 8 lance-missiles avec 20 missiles et 20 roquettes chacun et deux modules de désignation	

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 447

STALION



PA	PE	CdF
80	30	12
Manœuvrabilité	**Vitesse**	**Équipage**
1	2	5
Armement	(2) Un railgun ou deux mitrailleuses lourdes	

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 447

MOTO STEED

PA	PE	CdF
30	30	0
Manœuvrabilité	**Vitesse**	**Équipage**
3	3	1
Armement	(1) Un shotgun escamotable monté à l'avant	

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 447

TRANSPORT BLINDÉ CENTURION

PA	PE	CdF
200	30	14
Manœuvrabilité	**Vitesse**	**Équipage**
-3	2	14
Armement	(2) Une mitrailleuse lourde et un lance-missile avec 20 missiles et 20 roquettes et un module de désignation	

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 448

TITAN

PA	PE	CdF
400	90	14
Manœuvrabilité	**Vitesse**	**Équipage**
-4	1	60
Armement	(11) Un railgun ou un lance-flammes en tourelle, deux tourelles automatiques équipées de mitrailleuses lourdes qui attaquent automatiquement un ennemi à portée moyenne à chaque tour (pas de jet, les ennemis avec 9 ou moins de *réaction* sont touchés), quatre lance-grenades semi-automatiques (un jet d'attaque, mais les dégâts doivent être lancés quatre fois), deux lance-missiles avec 20 missiles et 20 roquettes chacun et deux modules de désignation	

©Prospass - *Knight* - Antre Monde 2019 - *cf* LdB - p. 448