KNIGHT

Codex 4
Arsenal augmenté

Coline Pignat - Simon Gabillaud

Orygins

Vie d'un chevalier errant - Jour 90

« Je suis de retour à Camelot. Après seulement trois mois d'absence. Bien sûr, il fallait absolument que j'aille rendre visite à la section Giant pour réinitialiser Glow. Elle m'insuffle chaque jour des idées un peu plus noires et cela ne peut pas durer.

Je suis entré à l'Atelier pour chercher quelqu'un à même de m'aider... Et je l'ai vue. Au cœur d'une des pièces de test. De nombreux civils s'étaient amassés derrière les vitres blindées pour la regarder. Quelqu'un m'a chuchoté qu'aujourd'hui, c'était un événement car Gauvain lui-même allait la porter pour la première fois.

Cette méta-armure avait quelque chose de sauvage que je n'aurais su décrire. Gauvain est arrivé et, après quelques minutes d'analyses et d'observation, l'a revêtue sans dire un mot. Tout le monde retenait son souffle, particulièrement les chevaliers chargés d'encadrer ses tests. Des formes sont apparues, bestiales, violentes, et tout le monde a applaudi. Moi, je me suis détourné.

Après mes révisions, je suis passé au Hall des héros pour admirer la pierre d'honneur, comme toujours. Sur le panneau indiquant les chevaliers morts ou disparus au combat, un nom a attiré mon attention : Charlotte Bellanger. Ainsi, elle avait succombé lors d'une mission. Et nous ne nous sommes jamais dit au revoir.

Voilà. Je m'étais dit que peut-être, par hasard, nous allions nous rencontrer. Ou nos regards simplement se croiser. Je saurais alors que j'avais fait le bon choix. Mais là, rien, plus jamais.

Voyons... Tu sais pourtant bien que je ne t'ai jamais quitté... »

NEWS - Knight news - 11 janvier 2038 - 12h51

Rappel des pistolets de service 961 à 986

L'arsenal demande à tous les chevaliers possédant un pistolet de service dont le numéro commence par un nombre compris entre 961 et 986 de se présenter au service réparation le plus rapidement possible. La configuration de mêlée présente visiblement un problème de déploiement, pouvant sévèrement endommager le rack de la méta-armure.

Nouveaux dangers et évolution de l'Anathème

La conférence « Nouveaux dangers et évolution de l'Anathème » se tiendra dans la bibliothèque 6 à 15h.

Cliquez sur le lien pour vous inscrire : conférence 621

Ou suivez la conférence en direct sur le canal direct 13

Avis de recherche

Le chevalier Erik Johanssön, de la section Ogre, est désormais considéré comme un renégat. Il est recherché pour : assassinat, meurtre de ses frères et sœurs d'armes, collaboration avec l'Anathème et dissimulation de preuves. La qualification de « chevalier noir » lui est attribuée. Il est probable que le traître se terre dans la région de Rome.

Toute coterie disponible et souhaitant participer aux recherches peut se présenter à la Garde pour un décollage immédiat.

Crédits

Sur une idée Oryginale de
Coline Pignat et Simon Gabillaud

Rédaction
Simon Gabillaud, Cédric Lameire, Coline Pignat, Raphaël Robichon

Illustrations
Nicolas Dujols

Logo
Vincent Devault

Maquette et habillage intérieur
Teddy Leguet

Direction éditoriale
Nelson Gonçalves

Relecteurs
Coline Pignat et Nelson Gonçalves

Orygins

Présentation de la nouvelle méta-armure

Cliquez sur le lien pour ouvrir le message vidéo.

« Chevaliers et civils du Knight, vous êtes tous conviés ce soir à la présentation de la nouvelle méta-armure Druid, en compagnie d'Arthur, de Merlin et de moi-même. La cérémonie se déroulera dans le Hall des héros à 20h30 et sera suivie d'un banquet sur entrée libre. Vous pourrez vous inscrire aux tests en conditions réelles qui commenceront dès demain. Les recrues du centre de formation seront évidemment prioritaires. Avec tout mon respect. » *Gauvain*

Joute de l'hiver

La grande joute de l'hiver se tiendra ce week-end, du vendredi soir au dimanche, dans le centre de formation spécialement aménagé pour l'occasion. Tous les chevaliers sont invités à s'inscrire pour affronter leurs pairs lors de combats en conditions semi-réelles qui se tiendront devant la majorité des chevaliers de la Table Ronde. Le vainqueur se verra remettre une arme magnifique, forgée par Merlin et Gauvain. L'ensemble des combats de la joute de l'hiver sera retransmis sur le canal 1 de l'arche de Londres et sur les canaux directs du Knight 1 à 13.

Nouvelle méta-armure : Druid

Lorsqu'il était encore en poste à Johannesburg, James Niakaté travaillait seul sur de nombreux projets secrets. Au fil des années, le scientifique a été harassé par ses trop longues journées et surtout par son impossibilité à réussir l'ensemble de ses projets. Incapable de cesser ses travaux, le génie a alors imaginé un moyen de se dupliquer ou plutôt de se créer plusieurs corps, contrôlables par de simples pensées. Grâce à des interfaces robotiques humanoïdes, James Niakaté imaginait pouvoir travailler plus rapidement dans ses nombreux laboratoires et sur ses tout aussi nombreux projets. Si la conception des interfaces robotiques a été facile, ça n'a pas été le cas du système de contrôle que le génie n'a pas réussi à mettre au point efficacement. Les robots tombaient, étaient incapables d'effectuer des tâches précises et ne pouvaient être contrôlés longtemps. Niakaté a donc mis cette idée au placard et l'a abandonnée.

C'est Gauvain, tombant par hasard sur des notes de Merlin, qui a ressorti le projet pour le développer. En certains endroits du globe, lors de certaines missions, les chevaliers du Knight en sous nombre ont particulièrement besoin de renforts ou d'unités supplémentaires, simplement pour gérer des foules, se défaire d'un combat où ils sont en infériorité ou encore effectuer des opérations complexes demandant la concentration de nombreuses personnes. C'est en ce sens que Gauvain a repensé le projet de James Niakaté. Il a imaginé une armure capable de générer des alliés robotiques, des « compagnons », qui pourraient gérer des situations simples ou appuyer le chevalier en combat. Dans l'idée de Gauvain, ce n'est pas le chevalier qui contrôlerait directement ses doubles, mais l'IA de l'armure. L'homme dans la machine pourrait ainsi se battre et son IA pourrait faire de même tout en aidant directement les autres chevaliers au combat.

La méta-armure Druid était ainsi née et avec elle les premiers alliés robotiques du Knight. Contrôlés directement par l'IA, ils ont été nommés compagnons et Gauvain les a dessinés pour qu'ils possèdent des traits animaux gracieux et artistiques, afin qu'ils soient facilement identifiables par les chevaliers et appréciés par les civils.

Fiche technique

La méta-armure Druid est une méta-armure de troisième génération, résistante et taillée pour le combat. Elle possède un réacteur énergétique Infinity et une IA qui compte parmi les plus évoluées de l'organisation, capable de prendre des décisions et de littéralement lire dans l'esprit de son porteur afin de prévenir ses volontés. De fait, l'IA et le chevalier se lient encore plus qu'à l'accoutumée, devenant des amis, des proches et parfois même développant une forme d'amour à l'instar d'Arthur et de Guenièvre.

D'une simple pensée, un chevalier en armure Druid peut générer un ou plusieurs compagnons qui servent de corps à son IA. Ce ou ces compagnons sont issus de nanoC projetés depuis le gantelet droit de la méta-armure et peuvent être de trois types différents : un type solo nommé Lion, un trinôme nommé Wolf et une nuée nommée Crow. Chaque compagnon généré prend avec lui une partie de l'énergie de la méta-amure pour alimenter sa structure et ses modules. Peu importe son type, l'IA peut toujours communiquer avec son porteur mais aussi avec l'extérieur grâce à un synthétiseur vocal.

Le type Lion est le plus commun. C'est un corps humanoïde robotique possédant des slots dans lesquels sont équipés des modules choisis par le chevalier et son IA. Il mesure plus de deux mètres cinquante, possède un corps massif, asexué et puissant, ainsi qu'un « visage » sculpté en gueule de lion stylisée. Sur le corps du compagnon, le chevalier peut faire apposer par des orfèvres de l'arsenal des gravures, des symboles et bien entendu des couleurs.

Le type Wolf est constitué de trois petits compagnons humanoïdes, mesurant environ un mètre et demi et possédant des visages semblables à des gueules de loups stylisées. Agiles, précis, dotés d'un équipement technique ou médical, ils sont capables d'aider le chevalier à accomplir des tâches complexes mais ne sont pas équipés pour mener un combat à eux seuls. Ils peuvent cependant appuyer un chevalier en gênant sa cible ou en faisant diversion.

Enfin, la nuée nommée Crow est composée d'une trentaine de petites unités robotiques volantes, pouvant lancer des décharges électriques sur les ennemis en utilisant leur propre énergie. La nuée Crow est généralement utilisée pour contenir les foules d'ennemis ou les ralentir pendant que le chevalier se replie.

Grâce à ces différents types de compagnons, la méta-armure Druid est un outil polyvalent. Il est à noter que, suite aux excellents résultats obtenus par les chevaliers en armure Druid et leurs compagnons sur les différents théâtres d'opérations du Knight, Gauvain étudie la possibilité d'ajouter des compagnons à chacune des méta-armures créées.

Total de points d'armure : 50

Total de points d'énergie : 80

Score de champ de force : 12

Slots : 5 à la tête, 5 au bras gauche, 5 au bras droit, 8 au torse, 5 à la jambe gauche, 5 à la jambe droite

Overdrives de base : 1 OD en *Tir*, 1 OD en *Combat*, 1 OD en *Technique*, 1 OD en *Instinct*

Capacités

Mod companions

La méta-armure Druid est capable de générer trois types de compagnons différents. Un seul type peut être généré à la fois et uniquement de la manière dont il est présenté plus loin. Deux ou trois types de compagnons ne peuvent être créés en même temps lors d'une même scène ou d'une même phase de conflit, un seul type pouvant exister à la fois. Lorsque le chevalier génère un compagnon, il déploie des nanomachines depuis la paume de son gantelet, nanomachines qui se matérialisent en un ou plusieurs alliés robotiques.

Chaque type de compagnon dure le temps d'une scène ou d'une phase de conflit. Pour prolonger la « vie » d'un type de compagnon lors de la scène ou de la phase de conflit suivante, le chevalier doit dépenser la moitié des PE qu'il dépenserait normalement. L'activation coûte 6 secondes, ou un tour complet. Désactiver un compagnon ne coûte ni PE, ni action.

Si un chevalier souhaite changer de type de compagnon alors qu'un type est déjà présent, il doit de nouveau payer le coût normal en PE et utiliser l'activation standard du mod. Le compagnon présent tombe en scories de nanomachines alors qu'un autre se crée, ses PA et ses PE étant au maximum.

Dans tous les cas, si les PA (ou la cohésion) du type de compagnon créé tombent à zéro, il est détruit. Un nouveau type de compagnon peut être créé pour un coût normal en énergie.

L'effet *ignore armure* n'a aucun effet sur les PA du compagnon, les dégâts sont appliqués normalement. En outre, il ignore tous les effets de type *domination* et *peur X*.

Les compagnons ne peuvent jamais s'éloigner du porteur de la méta-armure Druid d'une distance supérieure à la portée longue. Si un compagnon dépasse cette distance, il tombe en scories de nanomachines et est considéré comme détruit.

Les compagnons agissent à leur *initiative*, le chevalier n'a besoin d'aucune action pour les faire agir.

Enfin, les compagnons peuvent recevoir les bénéfices apportés par les nods et toutes les capacités appropriées. Leurs PE se rechargent de la même manière que ceux des chevaliers et ils peuvent récupérer des PA en étant réparés, grâce à des capacités ou des nods.

Générer un type de compagnon

Activation : 6 secondes ou un tour complet en phase de conflit

Durée : Une scène ou une phase de conflit

Énergie : 16 / 8 pour prolonger un compagnon lors de la scène ou de la phase de conflit suivante

Spécial : Lorsque le chevalier crée un type de compagnon, il doit décider de lui octroyer un minimum de PE depuis son propre noyau d'énergie. Pour effectuer cela, il doit choisir de baisser temporairement son total de PE de 10, 20, 30, 40 ou 50 points. Ses PE actuels sont diminués du nombre de PE totaux sacrifiés. Attention, un chevalier ne peut pas sacrifier plus de PE de son total qu'il n'en possède dans son score actuel.

Ces points sont sacrifiés tant que le type de compagnon est présent et forment le total de PE du compagnon ainsi que ses PE actuels. Pour utiliser ses modules, le type de compagnon devra dépenser ces PE.

Lorsque le compagnon est détruit ou lorsqu'il disparaît, le chevalier récupère son total de PE et ses PE actuels sont augmentés à hauteur de ceux que possédait le compagnon à sa destruction.

Évolutions

La méta-armure Druid en elle-même n'a pas d'évolutions, ce sont ses compagnons qui peuvent évoluer. Lorsque les PG du chevalier atteignent un multiple de 100 (100, 200, 300, 400, 500 etc.), il peut choisir de faire évoluer un (et un seul) type de compagnon. Chaque évolution possible pour un type de compagnon est décrite dans son profil et chaque étape présentée est à suivre.

Compagnon de type Lion

Le type Lion est le compagnon de combat du porteur de la méta-armure Druid. C'est quasiment une seconde méta-armure qui offre de grandes possibilités tactiques et une excellente puissance de feu. Ce type de compagnon est formé d'une seule unité robotique.

Voici quelques points importants à retenir :

- Le compagnon de type Lion possède un profil simplifié, à l'instar des PNJ, à ceci près que c'est le PJ qui utilise ce profil pour faire agir le compagnon de type Lion. Ses valeurs, dégâts et totaux sont calculés de la même manière que ceux d'un PNJ. Il est traité comme un PNJ de type salopard. Les aspects exceptionnels lui octroient les même bonus qu'aux PNJ. Au MJ de les lister au PJ utilisant le compagnon.
- En phase de conflit, le type Lion possède une action de déplacement et une action de combat. Il agit comme n'importe quel PNJ, à son *initiative*.
- Le type Lion est doté des mêmes technologies communes que n'importe quelle méta-armure (voir **page 134 du LdB**).
- Le compagnon de type Lion est extrêmement sensible aux IEM qui lui infligent le double des effets et des dégâts habituels (*choc 2* devient ainsi *choc 4*, 2D6 dégâts se transforment en 4D6 dégâts, etc.).
- Le compagnon de type Lion peut uniquement recevoir des modules standards de l'arsenal du Knight (cependant il ne peut pas recevoir d'overdrives, ni de modules utilitaires ou tactiques). Il ne peut pas recevoir d'armes de l'arsenal.

À la création, le chevalier reçoit 60 PG pour équiper le compagnon de type Lion. Le type Lion possède des slots, fonctionnant de la même manière que sur une méta-armure. Le compagnon ne peut recevoir que des modules acquis pour lui.

Profil du compagnon de type Lion

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	CdF
Aspects	7	6	7	4	4	10
Aspects exceptionnels	Mineur (1)	Mineur (1)	Mineur (1)	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	4	4	2	0	60	En fonction de la dépense du chevalier porteur de la méta-armure Druid
Modules	Jusqu'à 60 PG de modules standards à la création					
Slots	8 à la tête, 8 au bras gauche, 8 au bras droit, 10 au torse, 8 à la jambe gauche, 8 à la jambe droite					
Arme de contact	**Coups :** Dégâts : 1D6 (3) – Violence : 1D6 (3) – Portée : Contact					

Évolutions du compagnon de type Lion

Le profil du compagnon peut évoluer lorsque le total de PG du chevalier atteint un multiple de 100 (100, 200, 300, 400, 500, etc.). Les étapes suivantes sont à suivre dès que le chevalier décide de faire évoluer son compagnon de type Lion :

- Il doit répartir 5 points dans les aspects du compagnon de type Lion (avec un maximum de 2 points répartis dans un même aspect lors de cette évolution). Ces points s'ajoutent à ceux déjà présents.
- Il doit répartir 2 points dans les aspects exceptionnels du compagnon de type Lion. Lorsqu'un aspect exceptionnel dépasse 5, il devient un aspect exceptionnel majeur.
- Ensuite, le chevalier dispose de 60 PG pour acheter des modules au compagnon de type Lion (sauf des overdrives). Lorsqu'il atteint un total de 200 PG, le chevalier peut acheter des modules avancés au compagnon de type Lion. Lorsqu'il atteint un total de 300 PG, le chevalier peut acheter des modules rares au compagnon de type Lion. Les PG reçus lors de cette étape peuvent être conservés s'ils ne sont pas dépensés. Bien entendu, ils ne peuvent être dépensés que pour acheter de l'équipement au compagnon de type Lion.
- Après cette phase d'évolution, le PJ ne doit pas oublier de modifier, le cas échéant, les valeurs dérivées. Les PA, la *défense*, la *réaction* comme le CdF ne peuvent évoluer que grâce à des modules.

Compagnons de type Wolf

Les compagnons de type Wolf se présentent sous la forme de trois petites unités robotiques d'environ un mètre cinquante. Chacun des compagnons de type Wolf peut agir de concert avec les autres pour accomplir une tâche précise ou au contraire résoudre divers problèmes.

En termes de jeu, les compagnons de type Wolf possèdent un profil simplifié et suivent les mêmes règles que le compagnon de type Lion. Ils ne peuvent cependant pas recevoir d'armes, ni de modules. Si un des compagnons de type Wolf est détruit, le chevalier peut le remplacer en dépensant 5 PE de sa propre réserve de PE.

Enfin, les compagnons de type Wolf partagent un seul et même total de PE.

Profil des compagnons de type Wolf (profil pour chacune des 3 unités)

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	CdF
Aspects	2	4	4	2	4	4
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	4	4	2	0	20	En fonction de la dépense du chevalier porteur de la méta-armure Druid
Arme de contact	**Coups :** Dégâts : 1D6 (3) – Violence : 1D6 (3) – Portée : Contact					

Support

Les compagnons de type Wolf sont destinés à fournir un support sur le terrain. Plus forts en groupe et surtout utiles quand ils aident un chevalier, ces compagnons peuvent être configurés pour appliquer des stratégies particulières ou résoudre des problèmes précis. Ils ne peuvent pas recevoir d'armes ou de modules.

Par compagnon qui le supporte dans son action et en fonction de la configuration des compagnons, un chevalier ou un allié reçoit un dé supplémentaire à son jet. Si 3 compagnons le supportent dans son action, le chevalier peut donc recevoir 3 dés de bonus à son jet.

Configuration

Les compagnons de type Wolf peuvent recevoir différentes configurations et tous sont toujours configurés de la même manière au même moment. Pour activer une configuration sur l'ensemble des compagnons de type Wolf, 4 PE doivent leur être prélevés. La configuration dure une scène ou une phase de conflit et ne s'active qu'en une seule action de déplacement. Elle peut être modifiée ou prolongée en payant de nouveau le coût en PE.

Les actions supportées ne peuvent se faire que dans une des configurations suivantes. Chaque action de support effectuée par les compagnons de type Wolf possède un coût en PE et dure un seul tour :

Labor

Les compagnons sont équipés d'outils permettant le transport ou le levage de lourdes charges.

Énergie : 1

Effet : Les actions du chevalier visant à porter de lourdes charges, à déplacer ou lever des poids reçoivent 1 dé par compagnon effectuant l'action de support. Chaque compagnon peut porter à lui seul 150 kg et peut donc transporter des choses pour le chevalier.

Medic

Les compagnons sont équipés d'un petit matériel médical intégré ainsi que de systèmes d'analyses et de prélèvements.

Énergie : 1

Effet : Les actions du chevalier visant à soigner, à faire des recherches biologiques ou à reconnaitre un élément médical ou biologique reçoivent 1 dé supplémentaire par compagnon effectuant un support. Si le chevalier soigne un allié, celui-ci récupère 2 PS supplémentaires par compagnon effectuant un support.

Tech

Les compagnons disposent d'outils intégrés et de modules permettant de se connecter aux appareils informatiques ou électroniques.

Énergie : 2

Effet : Les actions du chevalier visant à réparer un objet, un véhicule, un compagnon ou une méta-armure, à analyser un élément informatique ou électronique reçoivent 1 dé supplémentaire par compagnon effectuant un support. Le chevalier peut effectuer les réparations ou les analyses directement depuis un compagnon. Si le chevalier tente de réparer quelque chose (méta-armure, compagnon, véhicule) à l'aide de ses compagnons, les PA que la cible récupère sont augmentés de 3 par compagnon effectuant l'action de support.

Fighter

Les compagnons assistent le chevalier dans son combat, en frappant et en gênant son ou ses adversaires.

Énergie : 2

Effet : Les actions de combat du chevalier contre un ennemi désigné aux compagnons reçoivent 1 dé supplémentaire par compagnon effectuant un support. La cible du chevalier doit être à portée courte et doit pouvoir être attaquée au contact. Si ces deux conditions sont respectées, la cible reçoit automatiquement l'effet *barrage 1* par compagnon (3 compagnons supportant le chevalier infligent ainsi l'effet *barrage 3*). De plus, les compagnons infligent à la cible 1D6 points de dégâts ou de violence chacun (sans bonus) sans devoir effectuer de jet de dés pour toucher. On considère cependant que lorsqu'ils effectuent cette action de support, leur *défense* tombe à 0. Une seule cible à la fois peut subir cette action de support.

Recon

Les compagnons sont dotés de systèmes d'enquête et d'observation afin d'assister le chevalier dans ses recherches.

Énergie : 1

Effet : Toutes les actions d'observation, de vigilance ou de fouille menées par le chevalier reçoivent 1 dé supplémentaire par compagnon effectuant le support. Le chevalier peut observer, entendre, sentir et toucher directement depuis un des compagnons (au choix).

Évolutions des compagnons de type Wolf

Le profil des compagnons peut évoluer lorsque le total de PG du chevalier atteint un multiple de 100 (100, 200, 300, 400, 500, etc.). Les étapes suivantes sont à suivre dès que le chevalier décide de faire évoluer ses compagnons de type Wolf :

- Il doit répartir 3 points dans les aspects des compagnons de type Wolf (avec un maximum de 2 points répartis dans un même aspect). Ces points s'ajoutent à ceux déjà présents.
- Il doit répartir 1 point dans les aspects exceptionnels des compagnons de type Wolf (lorsqu'un aspect exceptionnel dépasse 5, il devient un aspect exceptionnel majeur).
- Ensuite, le chevalier doit choisir deux des configurations des compagnons de type Wolf. Les configurations choisies apportent désormais 1 dé supplémentaire lorsqu'un compagnon effectue un support. Peu importe la configuration, celle-ci ne peut jamais octroyer plus de 3 dés par compagnon effectuant un support.

Compagnons de type Crow

Les compagnons de type Crow se présentent sous la forme d'une bande de petits robots d'une trentaine d'individus. Ils sont destinés à contenir les foules et à épuiser les forces ennemies.

En termes de jeu, les compagnons de type Crow possèdent un profil simplifié et suivent les mêmes règles que les PNJ de type bande. Ils ne peuvent pas recevoir d'armes, ni de modules supplémentaires.

La bande de compagnons de type Crow peut prendre pour cible un type d'ennemi dans une phase de conflit, même les bandes. Tous les ennemis du type choisi sont attaqués par les compagnons de type Crow.

Si une bande est prise pour cible, alors le débordement des compagnons de type Crow lui fait perdre de la cohésion, mais à l'inverse, la bande inflige aussi son score de débordement aux compagnons de type Crow.

Enfin, contrairement aux autres bandes, les compagnons de type Crow subissent aussi les dégâts qui lui font perdre de la cohésion comme si c'était de la violence.

Profil des compagnons de types Crow

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	6	4	4	0	6	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement	CdF
Valeurs dérivées	2	2	1	50	2	2
Capacités	La bande est équipée d'un module de vol niveau 3 constamment activé qui ne coûte aucune énergie. Contrairement aux bandes de PNJ standards, les points de dégâts qui lui sont infligés lui font perdre de la cohésion.					

Évolution des compagnons de type Crow

Le profil des compagnons peut évoluer lorsque le total de PG du chevalier atteint un multiple de 100 (100, 200, 300, 400, 500, etc.). Les étapes suivantes sont à suivre dès que le chevalier décide de faire évoluer ses compagnons de type Crow :

- Il doit répartir 2 points dans les aspects du compagnon de type Crow (avec un maximum de 2 points répartis dans un même aspect lors de cette évolution). Ces points s'ajoutent à ceux déjà présents.
- La cohésion de la bande augmente de 50 points qui s'ajoutent à son total actuel.
- Le débordement de la bande augmente de 2 points qui s'ajoutent à son score actuel.
- La bande reçoit 2 points de CdF qui se cumulent à chaque évolution.

Arsenal – Nouveaux équipements

Nouveaux effets d'armes

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

Jumelé (ambidextrie) : Lorsqu'on utilise deux armes disposant de cet effet en style ambidextre, le malus est diminué de 2 (soit 1 dé de malus au lieu de 3).

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

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

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

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

Armement standard

Armes à distance

Pistolet connecté – PG 20

Surnoms : le canon à main / papa/maman / kiss-kiss-bang-bang

Ce pistolet semi-automatique est directement relié à l'interface de visée RA de la méta-armure pour plus de carnage. Bien équilibré et compensant automatiquement le recul, il est très utile pour les techniques de tir à deux armes.

« *Avec ce petit bijou, le Knight se dotera bientôt de son nouveau pistolet de service.* » – Gauvain

Dégâts	2D6 (6) + 6
Violence	1D6 (3)
Portée	Moyenne
Effet	*Assistance à l'attaque / jumelé (akimbo)*

Pistolet de précision – PG 20

Surnoms : duke / peacemaker / l'as dans la manche

Ce pistolet semi-automatique précis, disposant d'une visée laser intégrée et d'une poignée ergonomique adaptée aux méta-armures, est le préféré des tireurs d'élite. Sans rivaliser avec les fusils de précision, il excelle à courte et à moyenne portée.

« *Réservé aux pistoleros.* » – Gauvain

Dégâts	2D6 (6) + 6 + *Tir* (avec *Précision*)
Violence	1D6 (3)
Portée	Moyenne
Effet	*Précision / désignation*

Armes de contact

Hache de combat – PG 30

Surnoms : l'écrase-tête / maul / le nain rouge

Cette hache est prévue pour lutter contre les groupes d'ennemis. Elle fait usage d'accélérateurs magnétiques autoalimentés qui rendent les moulinets particulièrement dévastateurs même sur des cibles isolées.

« *Ils m'énervent avec leurs armes compliquées. C'est pour ça que j'ai demandé à Gauvain de concevoir une arme simple et brutale. C'est réussi. Il est doué le petit.* » – Sagramor

Dégâts	4D6 (12) + *Force* x2 (avec *Lesté*)
Violence	3D6 (9) + 3
Portée	Contact
Effet	*Lourd / lesté / ultraviolence*

Lance perforante à piston – PG 30

Surnoms : le poinçonneur / l'infirmière / la pique

Dans les abattoirs, on utilise souvent des pistolets à projectile captif pour « assommer » le bétail avant de le tuer. En fait c'est une tige qui est projetée à grande vitesse sur le crâne de l'animal et y fait une perforation avant de revenir à l'intérieur du pistolet. On a repris le principe pour fournir une arme d'hast aux chevaliers fraîchement arrivés. Le résultat ressemble à un long bâton noir très sobre dont un embout s'élargit très légèrement. Quand on frappe avec, une pointe

en élément alpha d'une cinquantaine de centimètres perfore la cible en une fraction de seconde avant de revenir à l'intérieur du bâton.

« *Simple et efficace, il faut juste faire gaffe à ne pas s'appuyer au sol avec le mauvais côté de la lance.* » – Lancelot

Dégâts	5D6 (15) + *Force*
Violence	1D6 (3)
Portée	Contact
Effet	*Perce armure 20 / défense 2 / deux mains*

Armement avancé

Armes à distance

Shotgun automatique léger – PG 50

Surnoms : kalach' / ruskov' / the chopper / le hachoir

Techniquement, c'est un saiga-12, c'est-à-dire une kalachnikov qui tire des cartouches de shotgun. L'arsenal a juste revu les matériaux, l'équilibre, la longueur du canon, ajouté un compensateur de recul, revu à la hausse la puissance des cartouches, la capacité des chargeurs camembert… On a aussi adapté l'ergonomie générale, surtout au niveau des poignées pistolet, de la visée laser et de la lampe sous le canon afin de faciliter le tir instinctif et le maintien de l'arme à une seule main.

« *On a laissé l'embout denté, c'était pour mordre dans le bois des portes pour les défoncer à l'origine. Et ça permet d'éviter de glisser quand on l'utilise à bout touchant.* » – Gauvain

Dégâts	3D6 (9) + 10
Violence	5D6 (15) + 10
Portée	Moyenne
Effet	*Meurtrier / dispersion 3 / ultraviolence / barrage 2 / jumelé (akimbo)*

Armes de contact

Bâton de combat – PG 30

Surnoms : le bô / le manche / la canne

Composé de matières ultra-modernes, le bâton de combat est un long manche de polymères couplé à des extrémités renforcées en alliage à élément alpha, parfois électrisé sur certains modèles, toujours parfaitement équilibré.

« *Parfaitement équilibrée, c'est une arme qui peut se révéler terriblement dangereuse dans les mains d'un artiste martial.* » – Bédivère

Dégâts	3D6 (9) + *Force* + *Dextérité* (avec *Orfèvrerie*)
Violence	1D6 (3)
Portée	Contact
Effet	*Orfèvrerie / choc 1 / cadence 2 / deux mains*

Cimeterre cinétique – PG 40

Surnoms : le badelaire / le yatagan / le shimshir

Composé de matières rares issues des territoires des ténèbres et couplées avec les technologies de l'épée cinétique, ce cimeterre lourd est conçu pour les guerriers discrets souhaitant malgré tout disposer d'un impact significatif au contact.

« *L'épée cinétique dans sa version simple et épurée.* » – Gauvain

Dégâts	3D6 (9) + *Force* + *Dextérité* (avec *Orfèvrerie*)
Violence	1D6 (3)
Portée	Contact
Effet	*Orfèvrerie / assassin 2 / perce armure 30 / deux mains*

Ceste shotgun – PG 50

Surnoms : double effet kiss cool / l'applicateur à suppositoire / l'invité surprise

C'est une arme deux en un. Un ceste lourd sur lequel on a placé un canon de shotgun. Le mécanisme du shotgun adapté au ceste est réarmé dès qu'on frappe avec ou d'un geste à la fois technique et brutal qui consiste en une rotation du poignet suivi d'un geste énergique vers l'arrière, comme un coup de coude, ou tout simplement en le réarmant de l'autre main.

« *C'est une commande de Sagramor, enfin, je pense. C'était peut-être une blague, en fait.* » – Gauvain

	Mêlée	Tir
Dégâts	4D6 (12) + *Force* x2 (avec *Lesté*)	2D6 (6) + 10
Violence	2D6 (6)	2D6 (6)
Portée	Contact	Moyenne
Effets	*Meurtrier / lesté / choc 1 / jumelé (akimbo)*	*Meurtrier / choc 1 / barrage 2 / jumelé (akimbo)*

Trident mâchoire – PG 50

Surnoms : Poséidon / le molosse / Médor

Souvent, on aimerait bien pouvoir immobiliser les créatures de l'Anathème afin qu'elles ne puissent attaquer ceux que l'on cherche à protéger. Ce trident est pensé pour immobiliser les créatures petites et grosses tout en les éviscérant. On a donc la pointe centrale et les deux pointes dentées sur le côté qui sont articulées. Ces pointes peuvent se coller à la principale pour former une large pointe unique qui s'écarte à l'intérieur de la cible ou se coller au manche et se refermer sur la cible au moment de la pénétration comme les mâchoires d'un requin.

« *Protéger ses équipiers, ce n'est pas forcément s'interposer, c'est aussi forcer un adversaire au duel et le garder avec soi jusqu'à ce qu'il ne soit plus une menace.* » – Bédivère

Dégâts	6D6 (18) + *Force* + *Dextérité* (avec *Orfèvrerie*)
Violence	4D6 (12)
Portée	Contact
Effet	*Meurtrier / orfèvrerie / soumission / défense 2 / deux mains*

Armement rare

Armes à distance

Paire de pistolets ouragan – PG 70

Surnoms : peste et cholera / les décimateurs

Cette paire de pistolets est une évolution directe des premiers pistolets mitrailleurs du Knight. D'aspect, les ouragans sont massifs, équipés de canons rotatifs à 3 tubes pouvant délivrer une myriade de projectiles d'énergie bleutée à portée courte. Lorsque la cible est plus loin, l'utilisateur peut modifier le canon d'un simple mouvement de poignet pour délivrer des projectiles plus gros à une cadence réduite. Ces échardes bleutées incandescentes éclatent au contact de leur cible et infligent de terribles brûlures. Les ouragans n'ont pas de chargeur mais des attaches articulées qui se fixent automatiquement aux gantelets afin de puiser de l'énergie dans le noyau de la méta-armure pour générer les projectiles d'énergie.

Particulièrement efficaces contre les groupes d'ennemis multiples, ces pistolets sont destinés aux chevaliers ambidextres qui souhaitent nettoyer des zones rapidement.

Les ouragans sont difficiles à manier tant leurs munitions ont tendance à se disperser et seuls ceux qui font preuve d'assez de dextérité sont autorisés à les porter.

les améliorations d'armes voient leur coût en PG doublé lorsqu'il s'agit de les acheter pour la paire de pistolets ouragan.

« *Un ouragan de projectiles va submerger vos cibles. Attention quand même aux copains qui sont montés au contact.* » – Lamorak

Dégâts	5D6 (15) (+ 1D6 par point d'énergie dépensé, maximum 8D6)
Violence	6D6 (18) (+ 1D6 par point d'énergie dépensé, maximum 10D6)
Portée	Moyenne
Effet	*Fureur / cadence 3 / tir en rafale / deux mains*

Armes de contact

Stylet thermique – PG 65

Surnoms : le thermomètre / l'allumette

Un stylet est un poignard à la lame très fine pensé pour passer entre les mailles des armures médiévales. Mais celui-ci est une longue aiguille constituée dans le même alliage que les dagues du Knight. Il injecte de la thermite en combustion à l'intérieur de la cible, soit un mélange de poudre d'aluminium et d'oxyde de fer qui, une fois la réaction d'aluminothermie lancée, va brûler à très haute température (2000°C), et ce même en l'absence d'air ou sous l'eau.

« *Si les enfants ont peur du noir, alors les monstres ont peur de la lumière. Voilà de quoi littéralement enfoncer leur peur en plein cœur.* » – Dagonnet

Dégâts	2D6 (6) + *Force* + *Dextérité* (avec *Orfèvrerie*)
Violence	1
Portée	Contact
Effet	*Ignore armure / ignore CdF / assassin 2 / orfèvrerie / dégâts continus 6 / lumière 4*

Lance thermique – PG 90

Surnoms : la flamme olympique / la broche / le feu d'artifice

La lance thermique est le croisement conceptuel du trident mâchoire et du stylet thermique. C'est donc une longue lance au fer acéré d'élément alpha. Mais après pénétration, de longues barbelures comme autant de crochets de boucher se déploient d'un coup sec pour hameçonner, immobiliser et diffuser la thermite en combustion à l'intérieur de la cible. Face à une horde, il est possible de maintenir une réaction aluminothermique au bout de la lance en permanence pour l'impact psychologique.

« *Moi, les bébêtes, je les préfère cuites à la broche !* » – Sagramor

Dégâts	7D6 (21) + *Force* + *Dextérité* (avec *Orfèvrerie*)
Violence	4D6 (12)
Portée	Contact
Effet	*Soumission / orfèvrerie / dégâts continus 6 / lumière 4 / anti-Anathème / deux mains*

Chaîne tronçonneuse – PG 100

Surnoms : la disqueuse / free hugs !

La défection de yojimbos du Nodachi pour le Knight peut mener à des transferts technologiques intéressants, la chaîne tronçonneuse est de ceux-là.

Cette arme n'est pas une simple chaîne de tronçonneuse, mais bien une chaîne de combat parcourue par une chaîne de tronçonneuse. L'on y distingue donc la chaîne support et la chaîne coupante qui coulisse dessus. Repliée autour du manche, on déplie la longue et lourde chaîne de combat d'un mouvement du poignet. Les « maillons » principaux sont capables de retenir de puissants adversaires. Les lames des maillons tronçonneurs composées de carbure de tungstène peuvent découper le béton ou l'acier sans difficulté. La rotation de la chaîne de tronçonneuse stabilise les mouvements de la chaîne support par la force centripète, lui permettant de donner des coups très précis. Mieux, la chaîne coupante va, en mordant le métal, la pierre, le bois ou la chair, s'agripper à la cible comme la mâchoire d'un requin affamé, l'entourant pour mieux la découper.

Dégâts	6D6 (18) + *Force* + *Dextérité* (avec *Orfèvrerie*)
Violence	6D6 (18)
Portée	Courte
Effet	*Destructeur / fureur / orfèvrerie / cadence 3 / soumission / deux mains*

Améliorations d'armes à distance

Munitions IEM – PG 15

Des munitions qui génèrent un champ électromagnétique intense à l'impact, insérées dans un chargeur spécial et très efficaces contre les créatures de la Machine.

Effet : L'arme gagne l'effet *parasitage 2*, mais perd 1D6 de dégâts et de violence.

Restrictions : L'amélioration ne peut pas être posée sur des armes de type lance-flammes, laser, arbalète ou lance-grenade.

Interface de guidage – PG 15

L'arme dispose d'une interface RA permettant de tirer en restant à couvert.

Effet : L'arme gagne l'effet *tir en sécurité.*

Restrictions : L'amélioration ne convient qu'aux armes tirant des balles, des grenades, des missiles ou des roquettes.

Option grenades intelligentes avancées – PG 25

Le chevalier embarque un modèle de grenades intelligentes plus puissant.

Effet : Les dégâts et la violence des grenades intelligentes sont augmentés de 2D6 (sauf pour les grenades flashbang et IEM qui ne font pas de dégâts).

Restrictions : Cette amélioration ne peut être ajoutée qu'aux grenades. Elle ne peut être achetée qu'une seule fois.

Jumelage – PG 10 par arme

Le chevalier embarque deux armes qui ont été modifiées pour fonctionner de concert, notamment en utilisant toute la puissance de calcul de l'IA en termes d'assistance au combat.

Effet : Les armes gagnent l'effet *jumelage (akimbo)* ou *jumelage (ambidextrie)* selon qu'elles sont identiques ou différentes.

Restrictions : Cette amélioration ne peut pas être appliquée sur des armes avec l'effet *lourd* ou *deux mains*. Elle prend un emplacement d'amélioration par arme jumelée et doit être achetée pour chaque couple d'arme séparément (ne peut pas être achetée sur trois armes pour choisir librement lesquelles sont utilisées à chaque combat).

Chambre double – PG 30

L'arme a été modifiée et dispose de deux chambres pour ses munitions, et parfois de deux canons, afin de tirer deux projectiles à quelques instants d'intervalle ou de grouper ces deux projectiles sur une même cible au cours d'un même tir.

Effet : L'arme gagne à chaque tour soit l'effet *cadence 2*, soit la possibilité de lancer 2D6 de dégâts ou de violence supplémentaires.

Restrictions : Cette amélioration n'est possible que sur les armes à effet *lourd* ou *deux mains*, disposant de munitions de type balles ou fléchettes. Cette modification prend deux emplacements d'amélioration.

Système de refroidissement – PG 30

L'arme a été modifiée et dispose d'une cadence de tir plus élevée grâce à un système de refroidissement spécial à base d'azote liquide. Le réservoir d'azote hyper-compressé reste cependant encombrant et lourd.

Effet : L'arme concernée gagne l'effet *tir en rafale* et *barrage 1*. Une arme légère gagne l'effet *deux mains*, une arme à deux mains gagne l'effet *lourd*.

Restrictions : Cette amélioration n'est possible que sur des armes de tir disposant de munitions de type balles ou fléchettes, sur des lasers ou armes soniques.

Revêtement omega – PG 20

Les munitions de l'arme ont été revêtues d'un alliage spécial, encore plus performant que l'élément alpha, et conçu à partir de matériaux rares issus des zones de ténèbres. Cet alliage est d'un noir insondable très discret et confère un impact exceptionnel.

Effet : L'arme gagne l'effet *assassin 2*.

Modules tactiques

Modules standards

Module d'accompagnement tactique – PG 20

Slot	1 à la tête
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée
Portée	Moyenne
Énergie	4

Ce module est constitué d'une base de données embarquée contenant de nombreux rapports de missions du Knight et des informations sur les forces et les faiblesses de ses co-équipiers, couplée avec un lien réseau avec Camelot permettant de la mettre à jour. Il agit comme un petit système expert, rend son propriétaire capable de communiquer avec les membres de sa coterie et de leur donner des conseils, via leur module RA et leur IA, sur les tactiques à adopter.

Effet	Bonus de 1D6 aux dégâts et à la violence de toutes les actions d'un allié pendant un tour. Ne peut pas se cumuler avec les impulsions d'une méta-armure Warmaster.

Module d'analyse des adversaires – PG 30

Slot	2 à la tête
Activation	6 secondes / 1 tour
Durée	Instantanée
Portée	Moyenne
Énergie	8

Ce module est constitué d'une base de données embarquée contenant la plupart des informations connues sur les créatures de l'Anathème, couplée avec un lien réseau avec Camelot permettant de la mettre à jour. Il agit comme un petit système expert et rend son propriétaire capable de détecter les faiblesses et les forces des ennemis. Il nécessite cependant de s'approcher suffisamment de la créature à analyser et de passer un tour entier à l'observer.

Effet	1 par activation, au choix Découvrir tous les aspects d'un PNJ Découvrir les scores de *réaction* et de *défense* d'un PNJ Découvrir tous les aspects exceptionnels d'un PNJ Découvrir le ou les points faibles d'un PNJ Découvrir les armes (et leurs statistiques) d'un PNJ Découvrir les scores de bouclier, d'armure et de santé d'un PNJ Découvrir toutes les capacités d'un PNJ Découvrir tous les aspects et valeurs dérivées d'une bande

Modules avancés

Module drone pour nods – PG 30

Slot	1 au torse
Activation	Action de déplacement
Durée	1 tour
Portée	Moyenne
Énergie	3

Ce petit drone se détache de l'armure pour aller apporter un nod d'énergie, de soin ou d'armure à un allié à distance moyenne, puis revient se loger à sa place initiale. Le drone est fourni avec un compartiment qui peut contenir 3 nods supplémentaires (en plus de ceux déjà possédés par le chevalier) au choix : 3 de soins, 3 d'énergie, 3 d'armure ou 1 de chaque type (à choisir lors de l'installation du module). Le drone n'est pas très solide et n'a que 10 PA, mais il est suffisamment petit pour ne pas être facilement détecté ni facilement détruit. Il dispose d'une *défense* et d'une *réaction* de 5 et il faut réussir un jet de *Perception/Masque* difficulté ardu (5) pour le détecter en plein combat. Cette difficulté peut être modulée par le MJ en fonction des actions du chevalier (utilisation abusive…).

Effet	Les nods peuvent être utilisés à portée moyenne, à raison d'un nod par tour maximum. 3 nods supplémentaires en stock au début de chaque mission.

Module fléchettes incandescentes – PG 20

Slot	1 au torse ou à un bras ou à la tête
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée
Portée	Courte
Énergie	3

Ce petit lanceur de fléchettes ressemble trait pour trait au pod fusée, mais il lance de petites fléchettes UV qui explosent en gerbes de lumière.

Dégâts	3D6 (9) + 6
Violence	1
Effets	*Anti-Anathème / ténébricide / chargeur 3* Tous les PNJ à portée courte sont touchés.

Niveau 2 – 25 PG : La violence passe à 1D6, le chargeur à 6 et l'effet *lumière 2* s'ajoute.
Niveau 3 – 25 PG : Les dégâts et la violence gagnent 1D6, le chargeur passe à 9.

Module pack de nods supplémentaires – PG 25 par pack

Slot	1 au torse ou à un bras

Ce module embarque des nods supplémentaires au choix : 3 de soins, 3 d'énergie, 3 d'armure ou 1 de chaque type (à choisir lors de l'installation du module). Il est rechargé au début de chaque mission et peut être acheté plusieurs fois.

Module grenade intelligente supplémentaire – PG 15 par grenade

Slot	1 au torse

Ce module modifie le module rack pour qu'il embarque une grenade intelligente supplémentaire sans changer le nombre d'armes. Cette grenade est rechargée au même titre que les autres au début de chaque mission et ce module peut être acheté jusqu'à trois fois.

Module champ de force portatif – PG 15

Slot	1 au torse ou à un bras
Activation	Action de déplacement
Durée	1 minute ou 6 tours en phase de conflit
Portée	Courte (si 1 OD en *Force*, moyenne, si 2 OD en *Force*, longue, si 3 OD en *Force* ou plus, lointaine)

Conçu sur le même principe que le module de déploiement de moto Steed, ce module permet d'embarquer de petits palets ou balles contenant des nanites qui s'assemblent pour former un générateur de champ de force temporaire. Le palet ou la balle est lancé comme une grenade, déployant instantanément un champ de force opérationnel de 2 mètres de rayon. Il ne peut être déplacé durant la durée de son effet. Idéal pour protéger un compagnon ou la fuite de civils, il arrive cependant qu'un chevalier qui dispose de ce module se serve de ce dispositif sur lui-même. Pour ce faire, il suffit de lancer la balle ou le palet à ses pieds.

Effet	*Champ de force 4* (cumulable avec le CdF des méta-armures, non cumulable avec le Shrine et tout autre dispositif offrant un bonus de CdF) / *chargeur 3*

Niveau 2 – 15 PG : Le chargeur passe à 6.
Niveau 3 – 15 PG : Le chargeur passe à 9.

Modules rares

Module de déploiement pour méga-armure – PG 60

Slot	1 à la tête, à chaque bras, au torse et à chaque jambe Impossible à miniaturiser
Activation	6 secondes / 1 tour
Durée	Une scène ou une phase de conflit
Énergie	6 par tour

C'est après la mise en service des modules de déploiement pour moto steed que des porteurs de Priest de la section Giant se sont mis à travailler sur un module qui leur permettrait de concurrencer une méta-armure Barbarian au corps à corps, ne serait-ce qu'une paire de minutes. S'inspirant des robots de combat géants du Nodachi, ils ont mis au point un exosquelette de combat massif qui peut se déployer par-dessus une méta-armure afin d'en augmenter momentanément la résistance et la puissance de frappe au corps à corps. Le souci du procédé, c'est qu'il est plutôt gourmand en énergie. Dès que la méga-armure arrive à 0 PA (ou que la méta-armure arrive à 0 PE), cette dernière se folde.

Le chevalier peut continuer à utiliser ses armes et modules normalement.

Points d'armure	30 (qui s'ajoutent à ceux de la méta-armure)
Effets	+ 1 OD en *Force* et en *Endurance* Lorsqu'il s'agit d'utiliser des armes improvisées, le chevalier est considéré comme ayant au moins 3 OD de *Force* (même s'il ne les possède pas réellement)
Spécial	Ce module est interdit aux méta-armures Barbarian et Paladin

Module de camouflage optique – PG 60

Slot	1 à la tête, à chaque bras, au torse et à chaque jambe Impossible à miniaturiser
Activation	Action de déplacement (ne peut pas être désactivé et réactivé au cours du même tour)
Durée	Variable
Énergie	4 par tour / 8 par minute lors d'une scène

Certaines armures peuvent être améliorées pour inclure une partie de la puissance du mode Ghost des méta-armures Rogue. Cela nécessite cependant un overdrive de *Discrétion* déjà préinstallé sur l'armure en question (qu'il soit d'origine ou ajouté) et, contrairement à l'armure Rogue, il n'est pas possible de faire évoluer ce module afin de rester invisible lorsqu'on attaque.

Effet	Le chevalier est invisible et indétectable par l'ouïe, sauf par les personnages bénéficiant de l'aspect *Machine exceptionnelle* contre lesquels il bénéficie de 3 réussites automatiques à ses tests pour passer inaperçu (mais pas pour les attaques de toute sorte). Si un test est raté, l'ennemi détecte la présence du chevalier. Les PNJ disposant d'une vision alternative (vision de nuit, vision thermique) ou d'une ouïe surdéveloppée (comme les chiens, les félins, etc.) sont considérés comme possédant 3 points d'aspect *Machine* supplémentaires pour détecter le chevalier. Lorsque le PJ effectue une attaque de contact ou à distance, les effets du module s'arrêtent. L'attaque (uniquement avec des armes de tir possédant l'effet *silencieux* et toutes les armes de contact sauf celles possédant l'effet *lumière*) reçoit cependant un bonus en dés aux tests et un bonus fixe aux dégâts égal à la *Discrétion* du porteur, overdrives compris (le score de *Discrétion* s'ajoute une nouvelle fois dans le combo si ce score est déjà utilisé pour l'attaque).
Spécial	L'effet de ce module ne peut pas se cumuler avec le mode Goliath (méta-armure Barbarian) ou Watchtower (Paladin). Ce module est interdit aux méta-armures Rogue et Paladin (tant qu'elle est « lente et lourde »).

Module de déguisement – PG 50

Slot	1 à la tête, à chaque bras, au torse et à chaque jambe Impossible à miniaturiser
Activation	Action de déplacement
Durée	Variable
Énergie	8 pour une scène ou une phase de conflit ou pour 1 heure

Certaines armures peuvent être améliorées pour inclure une partie de la puissance du mode Changeling des méta-armures Bard. Cependant, cela nécessite que l'armure dispose d'une taille et forme quasi-humaine (donc pas la Warrior ou la Paladin par exemple).

Effet	Le module génère une fausse apparence à partir d'éléments provenant d'une base de données standard (pas de copie d'apparence). Cette fausse apparence peut réajuster légèrement la taille de l'armure et crée une enveloppe molle, en mouvement perpétuel. Au contact, il est aisé de repérer la supercherie. À distance, pour percer l'illusion, un PNJ doit réussir un test d'aspect *Machine* difficulté difficile (6). Les PJ, quant à eux, doivent réussir un test base *Perception* difficulté normal (3).
Spécial	Ce module est interdit aux méta-armures Bard, Warrior et Paladin.

Module de capsule – PG 25 pour les 3 premières capsules, + 5 PG par capsule supplémentaire (max 2 capsules supplémentaires)

Slot	1 au torse
Activation	Action de déplacement
Durée	10 minutes + 10 minutes par 2 PE dépensés (1 heure maximum) en une fois
Énergie	4 + 2 par ajout de 10 minutes

Conçu sur le même principe que le module de déploiement de moto steed, ce module permet d'embarquer de petits palets ou balles contenant des nanites pour construire toutes sortes d'objet, un peu à la façon du mode nanoC de l'armure Priest, mais les objets en question sont préprogrammés. Entre chaque mission, le chevalier peut décider pour chaque capsule de la forme qu'elle va renfermer.

Effet	Liste des objets disponibles sous forme de capsule : - Toutes les armes standards du Knight d'un coût en PG inférieur au nombre de PG dépensés dans ce module (capsules supplémentaires comprises) - Un bélier - Un petit muret - Un filet qui peut se transformer en cage sphérique pour 1 PE - Une station médicale avancée offrant un bonus de 3 dés - Un système de réparation avancé offrant un bonus de 3 dés - 2 munitions pour une arme avec l'effet *chargeur* - Un projecteur UV puissant permettant d'appliquer l'effet *lumière 1* sur une zone égale à portée moyenne - Une mini-caméra de bonne qualité et des micros - Un appareil de traçage GPS performant et deux traceurs-émetteurs collants - Un tapis clouté - Un petit chariot maglev pouvant transporter environ 150 kg