



KNIGHT

FAQ & ERRATA - KNIGHT V1.5

MARS 2020

Ce document est une compilation des questions fréquentes et des réponses officielles apportées sur le forum. Il correspond au livre de base et aux suppléments de la gamme v1.5 – Éditions Antre Monde.

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

ERRATA DU LIVRE DE BASE V1.5

LES NOUVEAUTÉS APPARAISSENT EN ORANGE.

LIVRE DE BASE V1.5 – 1ÈRE IMPRESSION

Coquilles

CE SONT LES ERREURS QUI NE GÊNENT NORMALEMENT PAS LA COMPRÉHENSION GLOBALE DU SETTING OU DES RÈGLES DE JEU.

Page 10 - Lire « Botswana » au lieu de « Bostwana »

Page 26 - Dans la description de l'organisation des arches, lire « conforteresses » au lieu de « confortresses »

Page 95 - Citation de Palomydès situé en bas de la page, lire « quant » à la place de « quand »

Page 115 - Dans la description de l'avantage du Bateleur, lire « Il ne perd pas les points »

Page 119 - Dans la description de l'inconvénient de l'Arcane sans nom, lire « ses scores d'aspects »

Page 131 - Le logo Warmaster est situé au mauvais endroit sur ce schéma, c'est bien une méta-armure de 1ère génération, pas 2^e.

Page 141 - Dans le haut fait du prêtiré, lire « Survivant de la peste rouge »

Page 160 - Évolutions, 200 PG accumulés, lignes 2 et 3 : « ... augmente de 4 points passant à très difficile (10) pour les PNJ et difficile (6) pour les PJ. » devrait être « ... augmente de 3 points passant à très difficile (9) pour les PNJ et difficile (6) pour les PJ. »

Page 168, 363, 438 - Référence à « un système pour gagner la guerre », ancien nom de chapitre v1.

Page 186 - « avoir fait naître »

Page 200 - « ce sont » avec un grand O

Page 245 - « Parmi les 25, un seul a succombé »

Page 256 - Il manque un zéro, donc 7000 à 10000 mètres carrés.

Page 264 - L'illustration notée « pistolet mitrailleur » est en fait un « fusil d'assaut » de type ASR-K1.

Page 300 - « la fin du XX^e siècle »

Page 302 - « tuant toute personne qui cherchait »

Page 330 - Il faut comprendre « la bande ne perd pas de points de cohésion à cette phase de jeu » plutôt que « n'a pas de points de cohésion »

Page 415 - Référence à la page 123, « Combat de titans »

Page 342 - Référence à la section « Colosse » plusieurs fois, il faut lire la section « Cyclope »

Page 451 - Dans l'index, la référence à la page 132, lire « Modules communs à tous les modèles ».

Page 300 et 301 - Référence à « maglef » plusieurs fois, il faut lire « maglev »

ARSENAL, MODULES & MÉTA-ARMURES

Armures

WARMASTER

Page 148 - Le coût pour l'impulsion d'action sur lui-même devrait être de 10 PE.

Armement

DISPONIBILITÉ DES ÉQUIPEMENTS

Page 411 - Les armes et modules avancés sont accessibles lorsque le chevalier a accumulé un total de 100 PG. Enlever « ainsi que les améliorations d'armes à distance » qui est un reliquat de la v1. Les améliorations d'armes sont standards et donc disponibles à la création (comme indiqué page 427).

ARBALÈTE MAGNÉTIQUE

Page 426 - Le carreau neurotoxine conserve ses effets v1 initiaux, à savoir « dégâts continus 9 / ignore armure ». La présence de « ignore armure, anti-véhicule et ignore CdF » est une erreur de la première impression v1.5.

Modules

DARD

Page 432 - Enlever « ignore armure » du dard à nanomachines ; de plus la description du module devrait être « Aiguille sortant d'un doigt de l'armure, dard sortant de la paume de la main, multiples aiguilles montées sur les phalanges hautes »

NOVA

Page 433 - Il y a deux fois « niveau 2 » au lieu de « niveau 2 » puis « niveau 3 »

CANON DE BRAS

Page 434 - Le niveau 3 du canon de bras est rare (comme en v1). Le fait de passer en avancé en v1.5 est une erreur.

Effets

ANTI-ANATHÈME

Page 414 - Dans l'exemple, l'enfant du Masque devrait avoir un bouclier de 10 et non de 4.

EN CHAÎNE

Page 415 - Remplacer « tuer » par « éliminer » dans toute la description de « en chaîne ». Il n'est pas nécessaire de tuer pour appliquer l'effet, seulement nécessaire de vaincre son adversaire. Le mettre hors de combat sans le tuer fonctionne.

LOURD

Page 416 - Dans la description de l'effet « lourd », il faut lire « les actions supplémentaires » en général, pas seulement celles de déplacement. En effet, il existe des actions bonus de n'importe quel type, et elles ne sont pas affectées dans tous les cas.

Overdrives

OVERDRIVE D'INSTINCT

Page 443 - Le bon texte pour l'overdrive d'Instinct niveau 5 : « Le personnage ressent lorsque des ennemis invisibles sont présents dans le lieu où il se trouve. Il ne peut jamais être pris en embuscade. Ses alliés profitent de cette capacité. ».

Le texte présent dans la première impression du livre v1.5 est par erreur celui du niveau 5 de Combat.

OVERDRIVE DE SANG-FROID

Page 444 - Les overdrives de Sang-Froid ont été modifiés dans leurs effets, ce sont ceux décrits dans cette page qui font référence. Ils n'ont pas été reportés sur les fiches de personnage. Des fiches corrigées pourront être téléchargées gratuitement sur le site www.knight-jdr.fr

ADVERSAIRES, ALLIÉS & PNJ

Capacités

RENAISSANCE / REGAIN DE SANTÉ

Page 374 & 380 - Pour les bandes qui font référence à « récupérer des PS » comme dans la capacité *renaissance*, considérer qu'ils récupèrent de la cohésion.

PAROLE DU SEIGNEUR

Page 369 - Quand vous appliquez l'effet « Dame exceptionnelle » obtenu au travers d'une capacité de ce personnage, vous devez le faire comme s'il avait un score exceptionnel de 5.

IEM

Page 376 & 405 - Pour les IEM, remplacer « choc » par « parasitage ».

PNJ

GLORIA MATE & PENDULUM

Page 257 - Il y a plusieurs fois un « 8 » mal placé dans le tableau (*Masque*) pour Gloria Mate et Pendulum.

BERSERKIR

Page 267 - Les berserkir devraient avoir 3 à 18 points d'aspects exceptionnels, et non 20, à répartir.

ODIN

Page 267 - Odin ne dispose pas de « Ignore CdF ».

CHEVALIER DU KNIGHT (ROGUE)

Page 272 - Le chevalier en armure Rogue de cette page devrait disposer de l'aspect exceptionnel *Masque* mineur à 2.

ENFANT SAUVAGE

Page 280 - L'enfant sauvage devrait avoir 3D6 + 18 points de dégâts.

PHIL ROTSAND

Page 293 - La *défense* de Phil Rotsand devrait être de 2.

WILFRIED TAREK

Page 356 - Au lieu de « après de longues années au service du Knight », lire « après de longues années au service de la Byrd Corporation »

Prétirés

SALOMÉ EDENSMITH

Page 157 - Ce prétiré devrait avoir des munitions drones comme amélioration de Longbow et non pas un système de refroidissement.



ERRATA DES SUPPLÉMENTS

ARSENAL, MODULES & MÉTA-ARMURES

Armement

LANCE DE LUMIÈRE

Supplément 2038, page 22 - La lance de lumière est censée faire 8D6 + *Force* + *Dextérité* en dégâts (la *Force* manque, c'est une erreur).

CANON À UV

Supplément 2038, page 22 - Le canon à UV est censé posséder l'effet *deux mains*.

JUMELÉ

Codex 4, page 12 - Dans l'amélioration «jumelage», remplacer «jumelage» par «*jumelé*» pour refléter correctement l'effet. Ce qui donnerait «Effet : Les armes gagnent l'effet *jumelé* (akimbo) ou *jumelé* (ambidextrie) selon qu'elles sont identiques ou différentes, respectivement.»

Effets

LOURD

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

Modules

MODULES DU LION

Supplément 2038, page 32 - L'activation du module Férocité du lion coûte 3 points d'énergie par action de combat supplémentaire dans la limite d'une seule de ces actions gagnée via ce module par tour. Le texte initial indiquant 3 par attaque prête à confusion. Cette action de combat peut être utilisée pour attaquer deux fois en style ambidextre par exemple, sans surcoût.

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

ADVERSAIRES, ALLIÉS & PNJ

Capacités

IMPLACABLE

Codex 6, page 12 - Sur les statues vivantes du Codex 6 qui forment une bande, la capacité «*implacable*» n'a pas lieu d'être (une bande n'attaque pas, elle applique son débordement en fin de round).

Prétirés

PRÉTIRÉS

Supplément *Pingyao*, pages 56-57 & 72-73 - Svetlana Tobrieska et Yui Mashimoto. Les deux personnages peuvent choisir de s'équiper d'une paire de dagues au lieu d'une paire de sabres brûlants. Les deux dagues remplacent alors les sabres. Le profil de la dague se trouve page 393 du LdB de *Knight*.

AUTRE

Lieux

ARCHES

Supplément *Pingyao* - Il y a une référence à l'arche de Melbourne, il s'agit en fait de l'arche de Sydney.

FAQ

QUESTIONS SUR LE SYSTÈME

Avantages / Désavantages

COMMENT FONCTIONNE LE DÉSAVANTAGE « HUMANISTE » : LORSQUE LE PJ DOIT SUBIR DÉSESPÉRANT, IL PERD 1D6+6 POINTS D'ESPOIR.

On remplace 1d6 par 1d6+6 dans la capacité « désespérant » mais le reste de la capacité est inchangé. Donc, il ne perd 1d6+6 que s'il rate son jet.

Cœur du système, combos et actions

SI ON PASSE TOUT UN TOUR À COURIR, PARCOURT-ON PLUS DE DISTANCE QUE SIMPLEMENT DEUX FOIS UNE ACTION DE DÉPLACEMENT ?

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

COMMENT CALCULER LA DIFFICULTÉ DES TESTS EN OPPOSITION HORS COMBAT À PARTIR D'UN PROFIL DE PNJ ?

Difficulté du jet d'opposition = (aspect /2) + (aspect exceptionnel éventuel)

QUESTIONS SUR LE COMBAT, LES CRÉATURES & PNJ

Pénalités, blessures et dégâts

LA GUÉRISON

Page 89 - Il faut comprendre « Le MJ décide de l'antidote ou du remède à utiliser ainsi que du test à effectuer, de sa difficulté. »

AU CONTACT, EST-CE QU'IL FAUT AVOIR MIS FORCE DANS LE COMBO D'ATTAQUE POUR BÉNÉFICIER DU BONUS DE DÉGÂTS DES OD DE FORCE ?

Non. Il s'applique toujours au contact. Les dégâts d'une arme de corps à corps sont généralement égaux à son score de dégât + Force (la caractéristique sans les OD) + 3 par OD de Force.

COMMENT S'APPLIQUENT LES DÉGÂTS DE SANTÉ PERDUS PAR SUITE DE DÉGÂTS ENCAISSÉS PAR L'ARMURE ?

Chaque attaque est considérée séparément. Seules les tranches entières de 5 PA perdus (après CdF éventuel) font perdre 1 PS.

COMMENT SONT ENCAISSÉS LES DÉGÂTS LORS DE L'ATTAQUE QUI FAIT PASSER LES PA D'UNE MÉTA-ARMURE À ZÉRO ? COMMENT LA COMBINAISON GUARDIAN PREND-ELLE LE RELAIS ?

Voici quelques rappels et éclaircissements sur les PA et le CdF :

- Lorsque la méta-armure est déployée, en place et en service, seuls les PA et le CdF de la méta-armure sont pris en compte.

- Lorsque la méta-armure est repliée, car rangée ou trop abîmée, seuls les PA et le CdF de la combinaison Guardian sont pris en compte.

- Au moment précis où les PA de la méta-armure sont amenés à zéro, la méta-armure se replie. Les dégâts restants ne sont pas appliqués directement aux PS du personnage, mais retranchés aux PA de la Guardian. Sauf exception (*) décidée par le MJ, le CdF de la Guardian tombe sous le coup de la règle de « non-cumul » des effets identiques, car on a déjà appliqué un CdF sur cette attaque.

- Le CdF de la Guardian s'applique même si la guardian n'a plus de PA. Sauf exception (**) un PJ peut injecter un nod à sa méta-armure et la redéployer par-dessus une combinaison Guardian, même si celle-ci n'a plus de PA - cela veut dire

que s'il se fait attaquer avant d'avoir eu l'occasion de déployer sa méta-armure, il n'a pas non plus besoin de réparer sa Guardian avant de défolder.

- Les nœuds d'armure fonctionnent éventuellement sur la Guardian.

- Les combinaisons Guardian sont réparées à chaque passage à Camelot (ou une autre base du Knight disposant des infrastructures nécessaires pour les réparations rapides ; en gros, un arsenal)

(*) C'est au MJ de juger, en fonction de la nature de l'attaque, s'il serait logique ou non que le CdF de la Guardian prenne le relais. C'est le cas quand la source de dégâts est multiple (agressions par une bande, ennemi avec des tentacules, tirs de mitrailleuse) mais la plupart du temps s'il s'agit d'une seule source de dégâts (comme un gros coup d'épée cinétique ou de griffe) il ne s'appliquera pas. C'est toujours le MJ qui tranche.

(**) C'est au MJ de juger, en fonction de la nature de l'attaque, si cela reste possible. Tout dépend la manière dont la Guardian a été réduite à 0 PA. Si par exemple, elle a été rongée par un acide, il est possible que le MJ demande d'abord au PJ de la réparer avec un Nœud d'Armure.

Combat / Styles de combat

QUAND UN MEMBRE DE LA COTERIE TIRE SUR UN ADVERSAIRE ENGAGÉ AU COMBAT AU CORPS À CORPS AVEC UN DE SES COMPAGNONS, SUBIT-IL UN MALUS ?

Aucun malus.

QUAND ON UTILISE UNE ARME À FEU À UNE PORTÉE INFÉRIEURE À SA PORTÉE OPTIMUM, SUBIT-ON UN MALUS ? MÊME AU CONTACT ?

Aucun malus. Même au contact.

CHANGER DE STYLE DE COMBAT

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

Changer de style prend une action de déplacement.

EN STYLE AKIMBO, LES DEUX ARMES DOIVENT-ELLES ÊTRE RIGOREUSEMENT IDENTIQUES ?

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

Exemple : Le style akimbo est possible avec deux lames de bras de niveaux différents ou bien avec deux pistolets de service dont seul l'un des deux a des balles explosives. Mais il est impossible de faire de l'akimbo avec un ceste de fracture et un ceste lourd.

DOIS-JE DISPOSER DE MUNITIONS SPÉCIALES SUR MES DEUX ARMES POUR POUVOIR UTILISER CES MUNITIONS SPÉCIALES EN STYLE AKIMBO ?

Non. Grâce au mode de calcul précisé page 87 du livre de base. Profitez de cette règle pour diversifier vos options en achetant balles et améliorations différentes sur vos deux armes.

COMMENT FONCTIONNE LE STYLE AKIMBO, NOTAMMENT LE CALCUL DU NOMBRE DE DÉS DE DÉGÂTS/VIOLENCE EN FONCTION DES DIFFÉRENTES ARMES, BONUS, CAPACITÉS, AMÉLIORATIONS, ETC. ?

Page 88 - L'exemple du malus d'akimbo devrait comporter le texte suivant :

« Fabien utilise le style akimbo avec deux pistolets de service, qui possèdent des dégâts égaux à $2D6 + 6$. En akimbo, cela donne $4D6 + 6$. Si Fabien équipe un de balles explosives, en akimbo, il est à $2D6 + 6 + 3D6 = 5D6 + 6$ dégâts. S'il les équipe tous les deux de balles explosives, il obtient un résultat de $6D6 + 6$. Si par contre il équipe le deuxième d'un **canon court**, il peut obtenir aux dégâts $2D6 + 6 + 3D6$ avec l'effet **dispersion 3** grâce au style akimbo, soit $5D6 + 6 + dispersion 3$.

L'important est bien ici d'appliquer tous les effets d'une des deux armes et ensuite d'ajouter le score de dés de dégâts (ou la moitié de la violence) de l'autre arme. »

COMMENT FONCTIONNENT LES STYLES AVEC LES ARMES DU TYPE POD MISSILE OU TOURELLE D'ÉPAULE ? PUIS-JE UTILISER LE POD QUAND JE SUIS EN STYLE AKIMBO OU AMBIDEXTRE ?

Oui. Comme indiqué à la page 88 du livre de base : « À chacune de ses attaques du tour, le personnage lance 3 dés en moins, au contact comme au tir. » Donc cela s'applique à celles du pod. Seules les tourelles indépendantes (qui ont leur propre réserve de dés pour tirer) ne subissent aucun bonus/malus.

EN STYLE AKIMBO, EST-CE QUE LES PODS ET TOURELLES DISPOSENT DE DEUX ATTAQUES ?

Non. Même si le malus d'attaque s'applique aux pods et tourelles, ils ne bénéficient cependant pas des bonus aux dégâts/violence du style akimbo ou ambidextrie. Les styles akimbo et ambidextrie concernent uniquement les attaques avec des armes « en main ». Soit celles réellement en main, soit celles slotées par une armure Paladin qui sont considérées « en main » (c'est ce que fait la capacité en question).

Invisibilité, embuscades et surprises

QUELS SONT LES MODIFICATEURS POUR TENTER DE FRAPPER UN JOUEUR OU UNE CRÉATURE INVISIBLE ?

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

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

Créatures et adversaires

EST-CE QUE LA LUMIÈRE DU SOLEIL INFLIGE DES EFFETS AUX CRÉATURES DE L'ANATHÈME ?

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

QUELS SONT LES MODIFICATEURS POUR TENTER DE FRAPPER UN JOUEUR OU UNE CRÉATURE INVISIBLE ?

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

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

QUELS SONT LES MODIFICATEURS POUR TENTER DE FRAPPER UN JOUEUR OU UNE CRÉATURE INVISIBLE ?

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

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

CONCERNANT LES ASPECTS EXCEPTIONNELS, Y A-T-IL UN LIEN ENTRE LE FAIT QUE L'ASPECT EST MINEUR / MAJEUR ET LE SCORE DE L'ASPECT EXCEPTIONNEL CONCERNÉ ?

Non. L'aspect exceptionnel a un type et un score. Celui qui a un aspect majeur dispose de la capacité mineure ET majeure. Celui qui a un aspect mineur ne dispose que de la capacité mineure. Le score lui, correspond au nombre de succès automatiques accordé par l'aspect ; qu'il soit mineur ou majeur. Le type et le score ne sont pas liés, on peut avoir Mineur (6) sur un PNJ ou Majeur (2) sur un autre. La confusion vient du fonctionnement de la méta-armure Druide pour ses compagnons Lion et Wolf où l'aspect mineur/ majeur est directement lié au score et aux évolutions de ces drones (voir l'entrée Druid de cette même FAQ).

LES FICHES DES PNJ CONTIENNENT-ELLES TOUS LES CALCULS DE BONUS, NOTAMMENT SUR LEURS DÉGÂTS, DUS AUX ASPECTS EXCEPTIONNELS PAR EXEMPLE ?

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

COMMENT GÈRE-T-ON QUAND IL Y A DEUX BANDES DE MÊME NATURE DANS UN COMBAT ? ET DANS LE CAS DE BANDES DE NATURES DIFFÉRENTES ? ET POUR LEUR DÉBORDEMENT, ILS SE CUMULENT ? N'Y A-T-IL PAS UNE LIMITE AU NOMBRE D'ADVERSAIRES QU'UN CHEVALIER PEUT AFFRONTER SIMULTANÉMENT ?

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

POURQUOI LE WAKIZASHI SEMBLE PLUS PUISSANT QUE LE KATANA SUR KAIDAN ? POURQUOI LE KATANA EST DIFFÉRENT SUR TAKESHI ET JINZU AUSSI ?

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

QUEL TYPE D'ACTION EST LA CHARGE DU FAUNE ? DOIT-IL DÉPENSER UNE ACTION DE DÉPLACEMENT PUIS UNE ACTION DE COMBAT ?

L'attaque du Faune est une action de combat. Elle contient le déplacement et l'attaque dans une seule action de combat.

EST-CE QUE LA CAPACITÉ PEUR PREND FIN UNIQUEMENT AVEC LA MORT DU PNJ OU PEUT ÊTRE STOPPÉE AVANT ?

La peur prend fin quand la créature meurt, quitte la scène, ou est dispersée dans le cas d'une bande, mais aussi si le PJ qui a peur parvient à s'enfuir, etc... Un MJ sympa peut accorder un nouveau jet pour résister si jamais les circonstances roleplay s'y prêtent, même si la créature n'est pas morte.

QUESTIONS SUR LES MÉTA-ARMURES

Généralités

COMBIEN D'ARMES PEUT TRANSPORTER UN CHEVALIER ?

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

EST-CE QUE LE CHAMP DE FORCE DE LA MÉTA-ARMURE EST CONSERVÉ SI ELLE TOMBE À 0 PA ?

La méta-armure se folde automatiquement, ce qui veut dire que le champ de force n'est plus disponible.

EST-CE QUE LE CHAMP DE FORCE DE LA COMBINAISON GUARDIAN EST CONSERVÉ SI ELLE TOMBE À 0 PA ?

Oui.

UN CHEVALIER PEUT-IL EMPÊCHER SON ARMURE DE FOLDER ?

Non, sauf en cas de conditions extrêmes (par exemple si le chevalier est sous l'eau ou dans l'espace) ou si le chevalier réussit un très bon test base *Technique* (la difficulté est laissée à la discrétion du MJ). C'est normalement l'IA (et donc le MJ) qui décide si l'armure se folde ou non.

EST-CE QUE DES CHEVALIERS PEUVENT RÉCUPÉRER DES ARMES ET MODULES DE CHEVALIERS NOIRS ?

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

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

COMMENT SONT CALCULÉS LES DÉGÂTS DANS LE CAS DES OVERDRIVES ?

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

Ce qu'il faut comprendre, c'est qu'une arme de contact ajoute + (score de Force) + (3 par OD de *Force*)
L'effet *lesté* ajoute le score de Force une seconde fois, mais sans les OD. Avec une arme lestée, on ajoute donc + (score de Force x 2) + (3 par OD de *Force*)

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

Warrior

PAS DE QUESTION POUR L'INSTANT

Paladin

COMMENT FONCTIONNE LE MODE WATCHTOWER (PRÉCISIONS) ?

Le mode génère une action de combat supplémentaire uniquement dévolue au tir, à partir du tour suivant l'activation du mode Watchtower. Chaque tir supplémentaire ainsi obtenu coûte 1 énergie. Les éventuelles actions supplémentaires obtenues par d'autres moyens ne sont pas concernées par ce coût en énergie qui n'est utilisé que pour les tirs obtenus via le mode Watchtower.

QUELS SONT LES EFFETS D'AISSANCE SUR LES ARMES QU'ON PEUT SLOTER ?

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

EFFET DE L'OVERDRIVE DE TIR NIVEAU 4 EN MODE WATCHTOWER ?

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

UN OU PLUSIEURS ENNEMIS QUI S'ACHARNENT À CHAQUE TOUR DE JEU SUR UN SHRINE ALORS QU'ILS N'ONT PAS LA FORCE OU LA CHAIR NÉCESSAIRE PEUVENT-ILS FINIR PAR LE FAIRE PLIER PROGRESSIVEMENT ?

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

DIFFÉRENTS BONUS AU CDF SE CUMULENT-ILS ?

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

EST-IL POSSIBLE DE TIRER À L'ARME LOURDE GRÂCE AU MODE WATCHTOWER ?

De manière générale : non. Il faut pour tirer à l'arme lourde utiliser une action de déplacement + une action de combat. Or le mode Watchtower octroie (seulement) une action de combat dédiée au tir. Il n'est donc possible de tirer à l'arme lourde que si on possède un avantage comme *aisance* par exemple.

Priest

LA DESCRIPTION DE CETTE MÉTA-ARMURE INCLUT DE NOMBREUX BRAS-OUTILS, QUELLE EST LEUR INFLUENCE SUR LE NOMBRE D'ARMES QUE PEUT PORTER, OU LE NOMBRE D'ACTIONS QUE PEUT ACCOMPLIR UN CHEVALIER QUI LA PORTE ?

Aucune. Les « bras-outils » en question n'ont qu'un effet descriptif. Ils ne servent à rien en combat car ce sont des outils pas des armes. Ils n'ont pas d'autre effet que de permettre des réparations plus faciles et plus rapides, déjà comptabilisés dans les OD et capacités de la méta-armure.

Warmaster

EST-CE QUE LA DURÉE DE L'IMPULSION (EN TOURS) DOIT ÊTRE DÉCIDIÉE DÈS LE LANCEMENT DE L'IMPULSION OU BIEN EST-CE QU'ON PEUT DÉCIDER D'UN TOUR SUR L'AUTRE SI ON MAINTIEN OU PAS ?

La dépense est effective au tour de prolongation. Le chevalier décide donc à chaque tour de prolonger ou non et ne doit effectuer que la dépense du 1^{er} tour au moment du lancement.

EST-CE QUE MAINTENIR COÛTE UNE ACTION DE MOUVEMENT OU EST-CE GRATUIT ?

Cela ne coûte aucune action.

COMBIEN D'IMPULSIONS PEUT-ON CUMULER SUR UN MÊME PERSONNAGE CIBLÉ (Y COMPRIS LE WARMMASTER LUI-MÊME) ?

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

LA WARMMASTER PEUT-ELLE LANCER UNE IMPULSION SUR ELLE SEULE ET, DANS CE CAS, QUEL EN EST LE COÛT ?

C'est possible. Le coût est le coût standard (comme pour un allié). Il est donc souvent plus avantageux d'en faire bénéficier d'abord un allié, puis de s'octroyer le même bonus à moitié prix. Pour l'impulsion d'action, le coût pour s'octroyer une action de combat supplémentaire à soi-même est de 10 PE.

L'IMPULSION D'ACTION PEUT-ELLE ÊTRE MAINTENUE ?

Non.

Rogue

LE CHEVALIER EN ROGUE PEUT-IL UTILISER UNE ACTION DE COMBAT POUR POSER DISCRÈTEMENT UNE GRENADE INTELLIGENTE ET RESTER INVISIBLE S'IL S'ÉLOIGNE AVANT QU'ELLE EXPLOSE ?

Non, lorsque le PJ fait une action de combat ou de tir, le mode Ghost s'arrête (sauf s'il dispose de l'évolution permettant de payer de l'énergie pour rester invisible). Utiliser une grenade est une action de tir : le mode Ghost n'est donc pas conservé. De même, le bonus du mode Ghost ne s'applique pas sur cette attaque car la grenade intelligente est une arme de tir « non silencieuse ».

LORSQU'UN CHEVALIER EN ROGUE ACTIVE SON MODE GHOST, SES ARMES EN MAIN DEVIENNENT-ELLES INVISIBLES ?

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

LORSQU'UN CHEVALIER EN ROGUE ACTIVE SON MODE GHOST ALORS QU'IL VOYAGE SUR SA MOTO STEED, CELLE-CI DEVIENT-ELLE INVISIBLE ?

Non.

LES MODES DE VISION ALTERNATIFS OU LA VISION DE LA RANGER PEUVENT-ILS DÉTECTER UN CHEVALIER EN MODE GHOST DE LA MÊME MANIÈRE QUE L'ASPECT *MACHINE* EXCEPTIONNEL ?

Oui, le mode Ghost peut être percé par certains modules de vision, magnétique et thermique par exemple. Et la Vision du Ranger peut être amenée à « voir l'invisible ». D'une manière générale, quand il est écrit qu'un aspect *Machine* exceptionnel mineur ou majeur peut percevoir une invisibilité, c'est équivalent au fait d'utiliser des pouvoirs d'armures tels que la Vision de la Ranger, des modules de vision alternative, des OD particuliers ou une combinaison de tout cela le cas échéant...

LORSQU'IL UTILISE L'AMBIDEXTRIE OU L'EFFET *CADENCE* D'UNE ARME, EST-CE QUE TOUTES LES ATTAQUES DU ROGUE BÉNÉFICIENT DE L'EFFET DU MODE GHOST ?

Non, uniquement la première, sauf s'il est capable de maintenir l'effet de surprise, en maintenant son invisibilité par exemple.

Ranger

LA « VISION » DE LA RANGER PERMET-ELLE DE DÉTECTER UNE ROGUE EN MODE GHOST ?

Oui, exactement avec les mêmes règles que si elle disposait d'un module de vision adéquat ou d'un score de *Machine* exceptionnelle majeure. Donc 3 dés supplémentaires pour détecter le Rogue, qui ne dispose pas de ses 3 succès automatiques habituels sur son test de *Discrétion*.

DE COMBIEN D'EFFETS PEUT DISPOSER LE LONGBOW ? 3 EN TOUT OU 3 PAR LISTE ? PAR ROUND ? PAR TIR ?

Trois par liste et par tir. À chaque tir, il peut choisir jusqu'à trois effets distincts dans chaque liste et changer à chacun de ses tirs même ceux ayant lieu dans le même round. L'effet n'est disponible que pour un seul tir (une seule attaque) mais ses conséquences peuvent perdurer au-delà d'un tour (exemple : *dégâts continus*, *désignation*...). Il faut payer l'énergie à chaque tir/attaque.

COMMENT FONCTIONNENT LES EFFETS QUE LA MÉTA-ARMURE RANGER PEUT APPLIQUER AU LONG-BOW EN PAYANT DE L'ÉNERGIE EN CAS D'ATTAQUE MULTIPLE DANS LE MÊME TOUR ? (AMBIDEXTRIE, IMPULSIONS, AMÉLIORATIONS CHAMBRE DOUBLE...)

Il s'agit d'attaques séparées, même si elles sont réalisées pour une seule action de combat. L'énergie doit donc être payée séparément pour les deux tirs car ce sont deux attaques séparées.

Bard

QUELLE EST LA PORTÉE DU MODE CHANGELING ?

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

À QUEL MOMENT LA MÉTA-ARMURE BARD A-T-ELLE UNE CHANCE DE SE FAIRE REPÉRER ?

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

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

EST-CE QUE LE BARD EST IMMUNISÉ À L'EFFET EXPLOSIF DE SON APPARENCE ET DE SES FAUX-ÊTRES ? QU'EN EST-IL DE SES ALLIÉS ?

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

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

LES DÉGÂTS ET EFFETS SE CUMULENT-ILS ?

L'apparence et/ou les faux-êtres forment une seule et même source de dégâts qui ne se cumule pas. Seule la zone affectée par la *dispersion* est plus ou moins étendue en fonction de la position des faux-êtres au moment de l'arrêt explosif du mode Changeling. Cela explique aussi qu'on ne peut faire exploser que tout ou rien, pas indépendamment chaque faux-être.

LES MODES DE VISION ALTERNATIFS OU LA VISION DE LA RANGER PEUVENT-ILS DÉTECTER LES « FAUX-ÊTRES » DE LA MÊME MANIÈRE QUE L'ASPECT MACHINE EXCEPTIONNEL ?

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

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

COMMENT FONCTIONNENT LES VISIONS ALTERNATIVES POUR DÉTECTER LE MODE CHANGELING ?

La Vision du Ranger détecte automatiquement si le chevalier a déclenché le bon type de vision, payé le coût en PE et cherché dans la bonne direction. Toutes les autres visions alternatives donnent un bonus de 3 dés en plus pour les tests d'opposition visant à repérer la supercherie.

Les aspects *Machine* exceptionnels mineurs donnent déjà un bonus égal à leur niveau d'aspect exceptionnel, et l'aspect majeur détecte automatiquement.

Wizard

PEUT-ON UTILISER LE MODE ORIFLAMME DEUX FOIS PAR TOUR ?

Oui, en dépensant les actions et PE nécessaires.

FAUT-IL FAIRE UN JET DE COMBAT/TIR POUR UTILISER LE MODE ORIFLAMME ?

Non. Les dégâts sont automatiques mais à portée courte uniquement (ou portée moyenne à 250PG). L'Oriflamme touche automatiquement tout ce qui n'est pas à couvert, les autres étant protégés.

FAUT-IL FAIRE UN JET DE COMBAT/TIR POUR UTILISER LE MODE BOREALIS ?

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

POURQUOI LE MODE BOREALIS NE PRODUIT-IL PAS D'EFFET LUMIÈRE X ?

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

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

COMMENT FONCTIONNE LE MODE BOREALIS ?

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

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

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

PEUT-ON UTILISER LE MODE BOREALIS SUR LES GANTELETS DE LA MÉTA-ARMURE MONK POUR RENDRE SES ATTAQUES ANTI-ANATHÈME ?

Oui.

COMMENT FONCTIONNE LE MODE BOREALIS AVEC UN ALLIÉ QUI UTILISE DEUX ARMES (COMME DEUX GANTELETS, PAR EXEMPLE) ?

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

Barbarian

LES RÉUSSITES AUTOMATIQUES ACCORDÉES PAR LE MODE GOLIATH CONCERNENT-ELLES LES JETS BASE FORCE/ENDURANCE OU ÉGALEMENT COMBO FORCE/ENDURANCE ?

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

UN JET BASE FORCE COMBO ENDURANCE DISPOSERA-T-IL DU DOUBLE DE SUCCÈS AUTOMATIQUES ACCORDÉS ?

Oui.

COMBIEN D' ACTIONS DE DÉPLACEMENT DÉPENSER POUR AUGMENTER LA TAILLE DE PLUSIEURS MÈTRES AVEC LE MODE GOLIATH ?

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

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

LES CESTES RACKENT-ILS AU-DELÀ DE 6 MÈTRES ?

Oui, ils rackent même à 6 mètres, puis au-delà. Toutes les armes rackent, pas les modules. Donc les cestes rackent, pas les griffes de combat ou les lames de bras.

SI LES MODULES NE RACKENT PAS, COMMENT SE COMPORTENT-ILS ?

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

LES DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRES DUS À LA TAILLE SONT-ILS MULTIPLIÉS EN AKIMBO ?

Non.

Druid

LE COMPAGNON LION PEUT-IL RECEVOIR DES TOURELLES D'ÉPAULES ?

Oui.

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

SUR LE COMPAGNON LION ET WOLF, LORSQU'UN ASPECT EXCEPTIONNEL DÉPASSE 5, IL DEVIENT MAJEUR, EST-CE QUE C'EST VALABLE POUR TOUS LES PNJ ?

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

Psion

PAS DE QUESTION POUR L'INSTANT

Monk

UTILISATION DU MODE CÉA AU CORPS À CORPS, ON CIBLE DÉFENSE OU RÉACTION ?

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

PEUT-ON UTILISER LA SALVE ET LE RAYON D'ÉNERGIE AVEC UNE ATTAQUE DE CONTACT EN PROFITANT D'UNE AMPLIFICATION DE FRAPPE ?

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

Sorcerer

COMMENT FONCTIONNE LA SENSIBILITÉ IEM ?

Les méta-armures sont toutes affectées par les IEM.

Exemple : Une grenade IEM infligera *parasitage 2* et fonctionnera normalement sur les chevaliers quelle que soit leur méta-armure. Cependant, la *sensibilité IEM* des méta-armures de 4e génération est un trait spécifique. Touché par un effet de type IEM une telle méta-armure subit toujours « au moins » *parasitage 4*.

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

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

LA MÉTA-ARMURE SORCERER EST-ELLE SUJETTE AUX MÊMES PROBLÈMES DE NODS D'ÉNERGIE QUE LES AUTRES MÉTA-ARMURE, COMPTE TENU DE SON STATUT PARTICULIER POUR RÉCUPÉRER DE L'ÉNERGIE ?

Oui.

POUR LES LAMES DE BRAS ET AUTRES MODULES QUE LA SORCERER PEUT GÉNÉRER/ÉMULER AVEC SES CAPACITÉS, COMMENT CELA FONCTIONNE À HAUT NIVEAU ?

Comme indiqué page 17 du supplément 2038, « Les effets à choisir à l'achat sont ici à choisir directement à la création de personnage et ne peuvent être modifiés. » Les effets des différents modules sont donc figés dès la création de la méta-armure ou lors de ses évolutions et ne peuvent changer à chaque activation.

COMMENT FONCTIONNE POLYMORPHIE DE COMBAT POUR LA MÉTA-ARMURE SORCERER ? LE PJ DOIT-IL CHOISIR UNE OPTION FIXE OU BIEN PEUT GÉNÉRER DES OPTIONS DIFFÉRENTES À CHAQUE UTILISATION ?

Il peut choisir ses options à chaque nouvelle utilisation.

Necromancer

COMMENT FONCTIONNE LA SENSIBILITÉ IEM ?

Voir l'effet IEM de la Sorcerer.

QUESTIONS SUR L'ARSENAL

Généralités sur les effets

LES DIFFÉRENTS MODULES ET ARMES DISPOSANT DE L'EFFET *DÉSIGNATION*, COMBIEN DE CIBLES PEUVENT-ILS DÉSIGNER ?

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

LE BONUS DE 1 SUCCÈS DU MODULE *DÉSIGNATION* EST-IL VALABLE AU CORPS À CORPS ?

Non. Seules les armes de tir en disposent, pas les armes de contact. C'est un succès automatique pour viser la Réaction, pas la Défense. Il est rappelé qu'on peut tirer, tout en étant au contact.

COMMENT L'EFFET *DÉSIGNATION* SE COMPORTE AVEC DES EFFETS TELS QUE LA TÉLÉPORTATION ?

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

Attention cependant à ce que veut dire « visible » dans ce contexte. Les méta-armures sont interconnectées entre elles, au travers d'un réseau à réalité augmentée. Pour certaines, elles disposent de relais satellites et de visions spécifiques augmentées. Pour d'autres, elles ont accès via des interfaces sans fil (RIGG) à des caméras en milieu urbain par exemple.

À cause de tout cela, il faut parfois s'éloigner beaucoup pour ne plus être « visible ». À la discrétion du MJ.

COMMENT FONCTIONNENT LES EFFETS *DÉSIGNATION* ET *ARTILLERIE* ?

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

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

PEUT-ON AJOUTER LA PROPRIÉTÉ *JUMELÉE* (AMBIDEXTRIE) À DES ARMES IDENTIQUES ? ET AVEC DES ARMES PRÉSENTANT PAR DÉFAUT LA PROPRIÉTÉ *JUMELÉ* (AKIMBO) (COMME LE PISTOLET CONNECTÉ) ?

Non et non.

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

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

QUELLE EST LA LIMITE DE PORTÉE DE L'EFFET *EN CHAÎNE* ?

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

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

COMMENT FONCTIONNE L'EFFET *EN CHAÎNE* AVEC *DISPERSION* ?

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

COMMENT FONCTIONNE L'EFFET *SOUSSION* ?

Voici un exemple :

Round 1 :

- Le chevalier effectue une attaque avec 7 réussites et touche la cible, il lui inflige 6D6 + *For* + *Dex* points de dégâts et lui inflige également l'effet *soumission*. (suite page suivante)

- La créature tente de se libérer avec un jet de *Chair*, mais ne fait que 7 réussites et échoue donc. Si elle avait fait 8 réussites ou plus, elle se serait libérée.

- La créature choisit quand même d'attaquer le chevalier. Elle le touche et inflige des dégâts.

Round 2 :

- Comme la créature est victime de l'effet *soumission*, le chevalier a 3 possibilités :

a. Il ne fait pas de jet d'attaque et inflige automatiquement $6D6 + For + Dex$ points de dégâts. La difficulté pour briser la *soumission* reste inchangée.

b. Il fait un jet d'attaque, touche, et donc il inflige $6D6 + For + Dex$ points de dégâts sans prendre en compte le score de CdF ni le bouclier de la créature. La difficulté pour briser la *soumission* change en conséquence, remplacée par le nouveau résultat des succès qu'il soit supérieur ou inférieur à 7.

c. Il fait un jet d'attaque, il rate donc il n'inflige pas de dégâts et la *soumission* est brisée.

- Imaginons être dans le cas 4.a : la créature tente de se libérer avec un jet de *Chair*, fait 8 réussites et brise l'étreinte.

- Elle en profite pour attaquer un rebut qui passait par là.

UN PERSONNAGE QUI SUBIT L'EFFET CHOC X ET N'A PLUS D'ACTION POUR CE ROUND SUBIT-IL AUSSI UN MALUS DE DÉFENSE ET DE RÉACTION ?

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

SUR QUEL TYPE DE CRÉATURES L'EFFET LUMIÈRE X S'APPLIQUE ?

Lumière X n'affecte que les créatures de l'Anathème, pas les désespérés ni les chevaliers noirs.

CERTAINES ARMES DISPOSENT À LA FOIS DE L'EFFET DESTRUCTEUR, PLUS IGNORE ARMURE OU PERCE-ARMURE, POURQUOI ?

Certaines créatures n'ont pas de PS, dans ce cas c'est *destructeur* qui s'applique toujours, tandis qu'*ignore armure* ou *perce-armure* sont ignorés.

Pour les créatures qui ont des PA et des PS, *destructeur* peut s'appliquer tant que les PA sont supérieurs au niveau X de *perce-armure*. Si les PA sont totalement ignorés ou inférieurs au niveau de *perce-armure*, alors les PS sont directement affectés et l'effet *destructeur* est ignoré.

QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ENTRE L'EFFET LUMIÈRE 4 D'UN FUSIL UV ET L'EFFET LUMIÈRE 4 D'UNE FUSÉE ÉCLAIRANTE ?

Lumière X dans un module qui cible explicitement dans sa description toute une zone (ex : pod fusées éclairantes) utilise la portée et la durée précisée dans le module et affecte toutes les créatures situées dans la zone d'effet pendant la durée correspondante, automatiquement (pas de jet d'attaque).

Lorsque *Lumière X* est un effet faisant partie d'une attaque d'une arme, qu'il s'agisse d'un fusil UV, du Longbow ou d'une grenade flashbang, n'affecte que les cibles de l'attaque. Il faut toucher la cible (ou les cibles) pour qu'elle(s) soi(en)t ensuite affectée(s). La grenade touche plusieurs cibles parce qu'elle combine avec l'effet *dispersion X*.

PUIS-JE ATTAQUER PLUSIEURS FOIS LE MÊME ADVERSAIRE AVEC CADENCE X ?

Non. Cadence X ne peut pas être utilisé pour attaquer X fois le même adversaire, juste une fois X adversaires différents suffisamment proches les uns des autres.

LA GRENADE ADHÉSIVE DU LANCE GRENADE LOURD ET CELUI DU BOUCLIER AMOVIBLE ONT VU LEUR EFFET SUPPRIMÉ LORS DU PASSAGE À LA V1.5, Y A-T-IL UNE RAISON À CELA ?

Les effets ont été supprimés pour des raisons de simplicité.

COMMENT FONCTIONNE ANTI-ANATHÈME SUR LES FUSÉES ÉCLAIRANTES PUISQU'ELLES NE FONT PAS DE DÉGÂTS ?

Les attaques réalisées dans la zone éclairée bénéficient de l'effet anti-anathème pendant toute la durée.

Armement

LES MATRAQUES ÉLECTRIQUES SONT-ELLES OBTENUES PAR PAIRE ?

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

LA DESCRIPTION DU BÉLIER À PISTON INDIQUE « QU'IL EST MOINS PRATIQUE EN COMBAT À MOINS D'AVOIR IMMOBILISÉ SON ADVERSAIRE. » EST-CE QUE CELA SE TRADUIT PAR UN EFFET DE JEU (CAR LA DESCRIPTION DE L'ARME NE LUI DONNE AUCUN DÉFAUT PARTICULIER) ?

Non. De telles descriptions des armes sont purement cosmétiques.

FAUT-IL PAYER 1 POINT D'ÉNERGIE POUR CHAQUE ATTAQUE OBTENUE GRÂCE À L'EFFET *EN CHAÎNE* DU FLÉAU RÉPULSIF ?

Oui.

COMMENT FONCTIONNE LE BONUS DE DÉGÂT OU VIOLENCE DE L'ÉPÉE SONIQUE ? COMBIEN DE TEMPS DURE-T-IL ?

Il ne dure que le temps d'une attaque. Il faut choisir entre bonus de violence ou bonus de dégât. 14D6 maximum en tout (dégâts de base, plus les dés achetés avec de l'énergie).

LE GANTELET CHIMÈRE PEUT-IL ÊTRE UTILISÉ AVEC UNE BARBARIAN EN MODE GOLIATH ?

Non, c'est une arme, soumise à la même règle que les autres armes concernant leur utilisation avec le mode Goliath.

LES MUNITIONS DU LANCE-MISSILE (MISSILE ET ROQUETTE) ET DU REVOLVER LOURD (T-800) SONT-IL A USAGE UNIQUE ?

Oui. Ce sont des munitions à usage unique qu'il faut racheter avec des PG à chaque fois.

Améliorations d'arme

DE COMBIEN D'EMPLACEMENT POUR AMÉLIORATIONS DISPOSE UNE ARME À DISTANCE QUI A LES EFFETS DEUX MAINS ET LOURD ? MÊME QUESTION POUR LES OPTIONS DE LA FORGE POUR LES ARMES DE CONTACT.

On ne tient compte que de l'effet qui donne le plus d'emplacements.

COMMENT FONCTIONNENT LES PRÉREQUIS DES AMÉLIORATIONS, POUR DES MODULES AYANT PLUSIEURS NIVEAUX ?

Si l'arme/module possède un effet qui exclue une amélioration, quel que soit le niveau de module éventuel où cet effet apparaît, cette amélioration ne peut être choisie pour cette arme/module.

QUAND UNE ARME AMÉLIORÉE AVEC UNE PROTECTION D'ARME (+2 EN RÉACTION) EST MONTÉE SUR UNE TOURELLE D'ÉPAULE À DÉPLOIEMENT AUTOMATISÉ, OFFRE T'ELLE EN PERMANENCE SON BONUS À LA RÉACTION ? LA MÊME QUESTION PEUT SE POSER AVEC LES ARMES DANS LES BRAS DE LA PALADIN.

Oui, le bonus de Réaction s'applique. L'arme étant disponible et déployée, ses effets s'appliquent. En tourelle ou en main, ça ne change rien.

EST-CE QU'IL Y AURA DES CRÉATURES CAPABLES DE SURPASSER L'AMÉLIORATION « STRUCTURE ALPHA » QUI EMPÊCHE LA DESTRUCTION DE L'ARME ?

Non, il n'y aura pas de créatures qui vont surpasser cet effet.

Modules

PRÉCISION SUR LE MODULE DE CANON DÉFENSIF

Page 435 - Le bonus de violence du canon défensif s'applique lui aussi toujours, sur toutes les attaques à distance à portée courte (niveau 1 et 2) puis moyenne (niveau 3) sans nécessiter d'action, même pas d'action gratuite.

À QUELLE DISTANCE MAXIMALE PERMET DE SAUTER UN MODULE DE SAUT DE NIVEAU 3 ?

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

QUELLE EST LA PORTÉE DES BILLES SONAR ?

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

COMBIEN DE FOIS PAR TOUR PEUT-ON UTILISER LE MODULE D'ATTAQUE SUR CASQUE ? ET LE MODULE D'AMPLIFICATION DE FRAPPE ?

Une action gratuite ne peut être effectuée qu'une fois par tour. Cela signifie que le module d'amplification de frappe et le module d'attaque sur casque niveau 1 ne peut être utilisé qu'une fois par tour, sur une seule attaque dans ce tour. Ils peuvent par contre se cumuler tous les deux sur la même attaque.

Le module d'attaque sur casque niveau 2 et le canon défensif ont des effets qui sont « permanents » : le bonus s'applique donc toujours, sur toutes les attaques correspondantes.

PUIS-JE ACHETER DEUX MODULES D'ATTAQUE SUR CASQUE POUR AVOIR +2D6 AUX DÉGÂTS ?

On ne peut pas cumuler des effets issus d'une même source, acheter deux fois le module ne permet pas de cumuler.

QUE SE PASSE-T-IL QUAND UN INDIVIDU INVISIBLE RENTRE DANS LA ZONE SCANNÉE PAR DES BILLES SONAR ?

Plusieurs choses :

- Il est repéré, donc il apparaît comme un « blip » radar sur les interfaces RA de toutes les méta-armures de la coterie. Cela ne veut pas pour autant dire qu'on le voit distinctement, mais chacun a une idée d'où il se trouve, et il ne peut donc plus aussi facilement prendre ses adversaires par surprise. Il peut cependant encore profiter de couverts.

- Il est désigné, donc toute personne qui le prend pour cible au tir reçoit un bonus, et les armes avec artillerie peuvent donc supplanter un couvert éventuel (mais pas les autres armes à distance).

- Si un chevalier de la coterie dispose du module prédateur, alors couplé à la désignation, alors il le voit parfaitement, et est désormais capable de le suivre même derrière des murs et autres grâce à son module.

COMMENT FONCTIONNENT LES STYLES AVEC LES ARMES DU TYPE POD MISSILE OU TOURELLES D'ÉPAULE ?

Voir le chapitre sur les styles.

LORS DE L'UTILISATION D'UN POD MISSILE OU UNE AUTRE ARME DISPOSANT DU TRAIT ARTILLERIE, SI LA CIBLE EST DÉSIGNÉE, EST-CE QUE L'ARME TOUCHE AUTOMATIQUEMENT ?

Non. Lorsque la cible est désignée et que l'arme dispose de l'effet *artillerie*, la cible ne dispose pas de ses bonus de couvert à la *réaction*. Attention, il faut que la munition puisse atteindre la cible d'une manière ou d'une autre et qu'un test de tir soit effectué. De plus, dans le cas du pod missile, la cible doit être désignée, sinon impossible de tirer avec le pod (c'est une restriction spécifique du pod).

LE MODULE ACCÉLÉRATEUR DE MOUVEMENT DONNE D'ABORD UNE ACTION DE DÉPLACEMENT SUPPLÉMENTAIRE, PUIS UNE ACTION DE COMBAT SUPPLÉMENTAIRE. EST-IL POSSIBLE DE LES UTILISER TOUTES LES DEUX POUR TIRER UNE FOIS DE PLUS AVEC UNE ARME AYANT L'EFFET *LOURD* ?

Oui.

EST-IL POSSIBLE D'INSTALLER UNE AMÉLIORATION SUR DES ARMES DE TIR EMBARQUÉES COMME MODULES (EX : PISTOLET MITRAILLEUR SUR UNE TOURELLE D'ÉPAULE) ?

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

EST-IL POSSIBLE D'INSTALLER UNE AMÉLIORATION SUR DES MODULES QUI CONTIENNENT UNE ARME DE TIR EMBARQUÉES COMME MODULES (EX : CANON DE BRAS) ?

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

EST-IL POSSIBLE D'INSTALLER UNE AMÉLIORATION SUR DES MODULES QUI CONTIENNENT UNE ARME DE CONTACT (EX : LAME DE BRAS) ?

Oui, mais avec les restrictions habituelles de la Forge.

COMMENT FONCTIONNE LE MODULE BANNER ? PEUT-ON RÉGLER LA PORTÉE OU DÉSIGNER DES CIBLES ?

On ne peut pas régler la portée ou désigner précisément des créatures à attirer. Il attire toujours toutes les créatures de l'Anathème à portée longue lorsqu'il est activé. Dans les limites et restrictions de son fonctionnement habituel.

LES BONUS DE DÉSIGNATION IMPACTENT-ILS UNIQUEMENT LES TIRS OU AUSSI LES ATTAQUES DE CORPS À CORPS ?

Uniquement sur les attaques à distance, pas au contact.

Véhicules

PRÉCISION CONCERNANT LA VITESSE DES VÉHICULES

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

À QUOI SERT LA VALEUR D'ÉNERGIE DANS LE PROFIL DES VÉHICULES ?

Cette énergie constitue son carburant. Certains effets qui ponctionnent l'énergie peuvent ainsi mettre un véhicule en panne sèche. De même, lorsque le véhicule est utilisé longtemps, sans être rechargé, il peut tomber en panne. Les nœuds d'énergie comme le « repos » peuvent permettre à un véhicule de recharger son énergie à l'instar des méta-armures.

En utilisation normale, aucun PE n'est dépensé par le véhicule, mais le MJ peut décider que certaines utilisations extrêmes coûtent de l'énergie.

COMMENT S'APPLIQUENT LES DÉGÂTS LORSQU'UN CHEVALIER EST DANS UNE MOTO STEED OU AUTRE VÉHICULE ?

Les *défenses* et *réactions* sont expliquées dans le livre de base à la page 105.

Avec une arme *anti-véhicule*, tous les dégâts fait sur un véhicule sont déduit des PA et pour chaque 5 PA perdu, les occupants (pilotes ou passagers) perdent 1 PS sans CdF ni leurs propres PA de Guardian ou de méta-armure. Avec une arme normale (sans *anti-véhicule*), on divise par 10 les dégâts avant de les retrancher aux PA du véhicule : il faut donc 50 dégâts pour perdre 5 PA et donc 1 PS par occupant.

Sur la moto steed, il n'y a pas d'habitacle, on peut donc viser directement le pilote, ce qui n'est pas le cas dans un vector par exemple. Dans le cas où on vise directement le pilote, les dégâts s'appliquent normalement.

LA MOTO STEED POSSÈDE UN FUSIL À POMPE ESCAMOTABLE. EST-IL DÉTACHABLE ?

Non. Il est fixé dessus.

Il y a cependant des *shotgun* du même type en libre-service pour les chevaliers, situés sous les sièges des Vectors, et à côté de chaque extincteur dans les avant-postes du Knight ainsi qu'à Camelot.

Overdrives

PRÉCISIONS SUR LES OVERDRIVES

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

De même les effets obtenus grâce aux OD sont toujours disponibles et il n'est pas nécessaire d'avoir cette caractéristique incluse dans le combo pour en bénéficier. Par exemple, pas besoin de mettre *Force* dans le combo servant à attaquer pour bénéficier du bonus de dégât au contact.

Il est également possible de combiner l'OD de *Dextérité* niveau 4, qui permet de remplacer sa caractéristique de *Combat* par *Dextérité*, et malgré tout d'utiliser en même temps l'effet des OD de *Combat* qui permet d'avoir l'ambidextrie ou l'akimbo avec un malus réduit.

Seuls les succès automatiques accordés par l'OD nécessitent que la caractéristique fasse partie du combo pour être comptabilisés.

COMMENT FONCTIONNE L'OD DE DÉPLACEMENT AVEC LE MODULE DE COURSE (PRÉCISION) ?

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

Autres équipements

QUELLES SONT LES RÈGLES POUR DÉTRUIRE DES PIÈCES D'ÉQUIPEMENT ?

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

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

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

Art

DANS LE CODEX 5, PAGE 8, IL EST DIT QUE L'ART INFLIGE 1D6 À 4D6 DE VIOLENCE/DÉGÂTS EN FONCTION DE LA QUALITÉ DU JET. AVEC L'ASPECT ESPÉRANCE EN SUS. QUELLE EST LA FRÉQUENCE DE CES DÉGÂTS/ VIOLENCE (PAR ROUND OU UNE FOIS POUR TOUTE POUR LA DURÉE DU COMBAT) ?

Les dégâts et la violence ont lieu à chaque tour. Cependant d'éventuels effets qui redonnent de l'espoir ne fonctionnent qu'une fois par scène ou par phase de conflit.

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

Knight©Antre Monde Éditions
Errata & FAQ par Simon Gabillaud, Coline Pignat et Cédric Lameire
Mise en page par Isabelle Tosiek