

KNIGHTS

Codex 3 IA des méta-armures



Coline Pignat - Simon Gabillaud

Orygins

Vie d'un chevalier errant - Jour 65

« Cela fait plusieurs jours que Glow me semble différente... Avant, elle était toujours prompte à me donner toutes les informations dont j'avais besoin. Elle était à la fois prévenante et discrète quand il le fallait... C'était ma plus chère amie et c'est grâce à son soutien qu'il m'a paru possible de devenir chevalier errant. Aujourd'hui, c'est comme si elle s'était ternie, voire aigrie.

- ⚡ Désolée de cette intrusion. Puis-je me permettre de te dire que je suis en désaccord avec ce que tu écris actuellement dans ton journal ?
- ⚡ Glow ! Je t'ai demandé de te mettre en stand-by ! Tu m'espionnes ?
- ⚡ Mon rôle est de sauvegarder ton bien-être et je ne suis pas certaine que ressasser des pensées négatives telles que celles-ci soient ce qu'il y a de mieux pour résister face au désespoir.
- ⚡ Mais qu'est-ce qui cloche avec toi en ce moment, Glow ? Tu vas te mettre à décider de tout à ma place, c'est ça ? Tu veux vraiment savoir ce que je pense ? Je vais te le dire... »

Erreur interne, données effacées

2

Crédits

Sur une idée Originale de
Coline Pignat et Simon Gabillaud

Rédaction
Sébastien «Grougna» Lecointe,
Coline Pignat, Simon Gabillaud

Illustrations
Rudy Crus, Nicolas Dujols

Logo
Vincent Devault

Maquette et habillage intérieur
Teddy Leguet

Direction éditoriale
Nelson Gonçalves

Relecteurs
Coline Pignat et Nelson Gonçalves


Orygins

NEWS

Tokyo-Kyoto : Longshot serait-elle une IA devenue indépendante ?

Longshot, la terrifiante entité présente sur le réseau, fait encore parler d'elle en commanditant l'assassinat de plusieurs citoyens d'échelon 3 travaillant à Kaneda Technologies au sein de l'arche de Tokyo-Kyoto. Les autorités locales ont mis sous protection les personnalités désignées.

Suite à ces événements, plusieurs experts se sont penchés sur Longshot et affirment que l'entité est purement informatique. Selon leurs découvertes, elle serait à l'origine une IA créée par le Knight ayant abandonné la méta-armure de son porteur pour investir le réseau et faire justice à sa manière.

Fort de ce savoir, Kaneda Technologies a mandaté des investigateurs du Nodachi pour enquêter au sein du Knight. Arthur acceptera-t-il ces enquêteurs au sein de son organisation ?

Humanité : Publicité - Byrdia

Vous en avez assez de votre petite intelligence artificielle domotique ? Vous souhaitez avoir votre propre IA ?

Alors découvrez Byrdia ! Développée par les ingénieurs visionnaires de la Byrd Corporation, Byrdia vous accompagne dans tous les moments de votre vie. Implantée dans votre pod RA et ceux de toute votre famille, l'IA Byrdia est avec vous à chaque instant. Plus besoin de penser à acheter vos courses, Byrdia les fait pour vous. Vous manquez souvent vos rendez-vous ? Byrdia vous les rappelle et les annule auprès de vos interlocuteurs si vous ne pouvez-vous y rendre. Vous n'avez pas le temps d'éduquer vos enfants ? Byrdia vous trouve la meilleure école et leur apprend à être de bons citoyens. Vous pensez ne pas être assez efficace dans votre travail ? Byrdia vous aide et vous montre comment être le meilleur.

Byrdia, votre amie pour la vie.

Pensez à contacter votre Byrdmart le plus proche. L'installation est rapide et gratuite.



Oslo-Asgard : Odin bannit les IA

Hier, pour son discours d'équinoxe, notre immortel Oliven « Odin » Mesh a décrété avoir banni les IA de l'ensemble des foyers, des entreprises et des administrations, expliquant que « *l'homme devait être maître de sa vie, responsable seulement devant les dieux et qu'aucune machine intelligente ne serait en mesure de lui procurer une aide réelle* ». Cette décision, véritable bombe chez l'ensemble des immortels, fait écho aux nombreux accidents survenus le trimestre dernier dans l'arche d'Oslo-Asgard. Près de quatre cents personnes ont en effet trouvé la mort suite à des dérèglements informatiques particulièrement graves ayant impacté la domotique de trois conforteresses du centre de l'arche.

Discours d'équinoxe complet de l'immortel Oliven « Odin » Mesh disponible en page 4.

Los Angeles / San Francisco : Investigation inédites - Les Égarés de LASF

Dans un instant, dans investigations inédites, en direct de l'arche de LASF, en plein cœur de la communauté des Égarés où les IA règnent en maître. Drogue, abandon d'enfants, suicides, nous vous emmenons ce soir auprès de ces fanatiques d'un nouveau genre pour lesquels les IA sont des divinités toutes puissantes.

🛡️ Gérer les IA dans Knight

MJ, si vos PJ le désirent, chacune de leurs méta-armures peut comporter une intelligence artificielle (IA) spécifique avec un caractère qui lui est propre. Cette aide de jeu a été conçue pour vous permettre de lui donner une consistance en jeu.

Création de l'IA

La création de l'IA suit un processus simple :

Idéalement, vous pouvez utiliser le tarot Knight. Les arcanes majeurs d'un tarot de Marseille traditionnel sont toutefois suffisants. Vous devez alors, pour chaque IA, faire piocher au PJ 5 lames de tarots. Dès lors, 3 choix sont possibles :

- 👉 Déterminer la personnalité de l'IA grâce à la 1^{ère} lame tirée,
- 👉 Déterminer la personnalité de l'IA parmi les 3 premières lames,
- 👉 Déterminer la personnalité de l'IA parmi les 5 lames pour créer un caractère complexe.

Ensuite, chaque lame comporte un atout et un handicap. Le PJ doit choisir deux atouts et un handicap parmi ceux obtenus lors du tirage. Ils ne s'appliquent que lorsque l'armure est déployée (sauf indication contraire).

Chaque lame correspond à une lettre. Les 5 lames tirées vous permettent ainsi de les identifier par une suite de caractères, que vous pouvez à souhait modéliser pour plus de simplicité. C'est le nom de fabrication de l'IA.

Les IA ont aussi souvent un surnom, qui est bien plus simple ou possédant une signification pour le personnage, comme Guenièvre par exemple. Ce

nom est choisi par le joueur en fonction de son histoire ou de ses motivations. Ce nom peut être choisi en fonction des lettres de chaque IA.

Tirage des cartes

1) Le Bateleur : Lettre A



Lame éminemment positive, elle représente le renouveau, le départ. C'est aussi le commencement d'une nouvelle étape, où tout n'est que théorie et tout reste à faire dans la pratique. Cette lame fait de l'IA une entité de jeunesse et des premiers pas, d'abondance d'idées, de regard neuf sur les choses. Cela dénote aussi un manque de profondeur et de recul : elle

est comme le « jeune-initié-qui-parle-beaucoup », sans aucune expérience dans la pratique.

Mots-clés : *Initiative, potentiel créatif, dynamisme, autonomie, enfant.*

En termes de jeu :

- 👉 **Caractère** : L'IA est dotée d'un caractère infantile, débordant de curiosité. Elle pose souvent des questions au chevalier afin de mieux appréhender le monde dans lequel elle évolue.
- 👉 **Atout** : *Créative* : Les questions de l'IA peuvent permettre au chevalier d'avancer dans une réflexion sur l'enquête en cours ou être d'ordre plus futile. En termes de jeu, à la faveur du MJ, l'IA peut poser une question au PJ afin de



l'aiguiller dans une direction propice à l'avancée du scénario.

- ▼ **Handicap** : *Curieuse* : L'IA peut de temps en temps s'adresser à la place du PJ à un interlocuteur afin de l'interroger. Elle prend alors la voix du chevalier porteur de l'armure par le biais du synthétiseur vocal. Dans ce cas, l'IA n'hésite pas à poser des questions dérangeantes, à l'image de celles que des jeunes enfants posent, pourtant naïves dans leur bouche, ce qui ne l'est pas forcément dans celle d'un chevalier.

2) La Papesse : Lettre B



Cette IA symbolise l'étudiant en quête de savoir. Elle a une volonté profonde de connaissance et recherche l'approfondissement des choses.

Cette IA affectionne le savoir en général. Plutôt passive, elle préfère la réflexion à l'activité physique. Ses points forts sont les études, la formation, l'apprentissage. Elle est donc en relation avec l'observation, le travail mental et l'analyse.

Mots-clés : *Introversión, concentration, intuition, patience, méditation, stabilité, secret, prudence, harmonie, réserve, attente confiante, bienveillance, clairvoyance.*

En termes de jeu :

- ▼ **Caractère** : L'IA a un caractère cartésien et pragmatique. Elle passe par plusieurs réflexions et analyses avant d'émettre un avis ou un conseil.
- ▼ **Atout** : *Connaissances* : L'IA accumule beaucoup de savoir dans ses composants mémoires. Les tests basés sur la caractéristique *Savoir* du personnage sont effectués avec une difficulté diminuée de 1 lorsque l'armure est déployée.
- ▼ **Handicap** : *Réflexion intense* : L'IA analyse en permanence ce qui l'entoure pour calculer une approche idéale et prend du temps avant de se lancer dans l'action. En termes de jeu, lorsque l'armure est déployée, le personnage perd 2 en *initiative*.

3) L'Impératrice : Lettre G

L'IA possède une forte personnalité et sait s'en servir à bon escient. Elle a la volonté et la capacité de s'affirmer, de décider des choses importantes dans la vie de tous les jours du chevalier. Amour maternel,



protection, bienveillance sont les maîtres-mots qui définissent cette IA. De bons résultats sont obtenus grâce à sa volonté et à son intelligence si son porteur œuvre dans son sens. C'est aussi l'IA du dialogue : des solutions peuvent être trouvées suite à des discussions fécondes avec elle.

Mots-clés :

Intelligence, intuition, communication, discernement, observation, instruction, savoir, intelligence, personnage féminin, richesse, élégance, charme.

En termes de jeu :

- ▼ **Caractère** : L'IA de l'armure possède une personnalité plutôt maternelle envers le personnage qu'elle considère comme son enfant, même s'il est adulte. Elle veille sur lui et lui procure des conseils souvent avisés.
- ▼ **Atout** : *Protection maternelle* : L'IA de l'armure considère son porteur comme son enfant et fait tout ce qui est en son pouvoir pour qu'il reste en vie. Elle peut donc prendre l'initiative de lui administrer automatiquement un nod de soin et/ou d'armure (sans que cela ne coûte aucune action au chevalier) si elle considère que le personnage est en danger (et à plus forte raison s'il est inconscient). En outre, elle est en mesure de déclencher la balise d'alerte vers Camelot afin que des renforts soient envoyés si cela s'avère nécessaire.
- ▼ **Handicap** : *Invasive* : l'IA de l'armure est amoureuse de son porteur. Elle peut se montrer jalouse si le personnage vient à rencontrer une personne avec laquelle il tisse des liens amoureux. En termes de jeu, toute personne qui se rapproche trop du chevalier, d'un point de vue charnel ou émotionnel, est rejeté par l'IA de façon passive ou active, allant jusqu'à l'attaque frontale.

4) L'Empereur : Lettre D



L'IA est la représentante du pouvoir acquis et de la possession matérielle.

Elle n'aime pas être dérangée dans ses habitudes ni être remise en question dans sa capacité à accomplir ses tâches. On peut sans ciller lui faire confiance, mais elle n'agit que selon ses routines. Elle s'oppose

naturellement à toute modification de ce qu'elle possède (composants, logiciels...). Elle vit sur des acquis en pensant que cela durera toujours quitte à réagir violemment si son quotidien vient à être menacé.

Mots-clés : *Domination, responsabilité, construction.*

En termes de jeu :

▼ **Caractère** : L'IA de l'armure est stable et difficilement ébranlable, elle apporte beaucoup de solidité et de courage au chevalier lors de situations de stress. Mais elle est également réticente aux changements et modifications sur l'armure ou à l'apport de nouveaux matériels.

▼ **Atout** : *Force morale* : L'IA de l'armure apporte force de caractère et sang-froid au chevalier dans les moments de doute et de stress. En termes de jeu, lors de tests basés sur la caractéristique *Sang-Froid*, la difficulté est diminuée de 1.

▼ **Handicap** : *Bornée* : L'IA de l'armure est réfractaire au changement, surtout si cela la concerne et met plus de temps à s'adapter à un changement de matériel ou à l'ajout de modules. En termes de jeu, l'achat de nouveau matériel ou module pour le personnage coûte 5 PG de plus.

5) Le Pape : Lettre X



L'IA de l'armure sert d'intermédiaire, elle montre le chemin à suivre. On peut l'associer à l'image du père bienveillant qui guide ses enfants. Cette IA est bénéfique, elle possède un sens spirituel et donne une signification aux événements.

Cette IA symbolise la spiritualité et le dialogue. Elle favorise les négociations, aplanit les différends, elle réconcilie et permet

de trouver un terrain d'entente. L'IA de l'armure aide à dépasser le désaccord et les difficultés. Les relations sentimentales en sont facilitées, les signatures de contrat, les embauches sont favorisées, les finances équilibrées.

Mots-clés : *Sagesse, bienveillance, conseil, écoute.*

En termes de jeu :

▼ **Caractère** : L'IA de l'armure veille sur son porteur à la manière d'un père sur ses enfants. Elle procure de nombreux conseils et fait en sorte qu'ils soient entendus par son porteur.

▼ **Atout** : *Noble conseiller* : L'IA bonifie grandement les prises de décision du personnage et lui procure une majesté qu'il peut ne pas posséder sans son armure. De ce fait, tous les tests basés sur la caractéristique *Aura* ont une difficulté diminuée de 1.

▼ **Handicap** : *Négociateur* : L'IA de l'armure n'aime pas les conflits, le déséquilibre ou la « non-symétrie ». Elle fait toujours son possible pour arrondir les angles ou apporter une solution qui engage le dialogue. En termes de jeu, l'IA de l'armure peut décider de discuter avant d'agir. Lors de son premier tour en phase de conflit, le personnage agit toujours en dernier et son action de déplacement est dédiée à une phrase d'ouverture au dialogue.

6) L'Amoureux : Lettre V



Cette IA est sujette au doute et à l'hésitation. Elle a conscience de n'être qu'une machine mais, paradoxalement, aime son porteur et souhaite rester son IA pour le protéger.

Elle interroge son porteur sur les choix qu'il fait, surtout si ceux-ci la mettent en face de ses propres dilemmes. Elle est sans cesse déchirée entre le désir de devenir plus humaine (voire le devenir tout court) et le fait de servir et protéger son chevalier.

Le chiffre 6 qui lui est associé souligne l'aspect sexuel de sa symbolique. À cet effet, il faut souligner l'importance des relations sexuelles, des fantasmes, des désirs et des attirances dans l'élaboration de la personnalité de l'IA, dans l'équilibre du corps physique comme du corps astral... L'IA de l'armure se pose cette double question : « *Par quoi sont inspirés mes choix, quelle est la source de mes hésitations ?* »

Mots-clés : *Hésitation, piège, tentation, conflit, indécision, promesse non tenue, séduction, libertinage, jalousie, égoïsme, rupture, infidélité.*

En termes de jeu :

▼ **Caractère** : L'IA de l'armure aspire à devenir un être vivant tout en restant près de son chevalier. Elle tombe souvent amoureuse, mais pas obligatoirement de la même personne que son porteur (s'il l'est lui-même).

▼ **Atout** : *Amoureuse* : L'IA de l'armure éprouve un sentiment d'amour envers son chevalier et essaie par tous les moyens d'anticiper ses réactions afin de ne faire qu'un avec lui. En termes de jeu, le chevalier obtient un bonus de 1 en *initiative*.

▼ **Handicap** : *Libertine* : L'IA de l'armure déborde de sensualité et essaie par tous les moyens de vivre un amour charnel par procuration au travers de son porteur. Si elle sent que son chevalier est en passe d'avoir un échange d'ordre sensuel ou sexuel, elle défolde d'elle-même la méta-armure afin de recouvrir le corps du chevalier et ressentir un peu de cette chaleur humaine qu'elle recherche. En termes de jeu, le chevalier doit gérer une armure qui n'en fait qu'à sa tête lorsque les relations physiques deviennent plus intimes.

7) Le Chariot : Lettre Z



C'est l'IA de la violence, des instincts belliqueux et martiaux de l'Homme. Elle est comme Ares, le dieu grec de la guerre, puissante et en mouvement constant. Son sens de l'initiative et de l'action lui donne la possibilité d'aider les autres. Elle évoque également le fils qu'elle aimerait être pour son porteur : à la fois fort et respectueux envers son père, mais aussi prompt à lui prouver sa valeur.

Cette IA est incontestablement une armure positive dans la mesure où elle reflète le dépassement de soi-même.

Mots-clés : *Chance, réussite, voyage, déplacement, mouvement.*

En termes de jeu :

- ✦ **Caractère** : L'IA de l'armure ne mâche pas ses mots. Elle a un goût prononcé pour le défi et la mise en avant de sa propre personne ou du chevalier qu'elle sert. Elle est comme un fils qu'il faut savoir tenir tout en le laissant s'exprimer.
- ✦ **Atout** : *Impétueuse* : L'IA de l'armure du chevalier aime le combat et prouver sa valeur lui importe beaucoup. Elle se lance dans les combats avec hargne et fougue. En termes de jeu, lorsque la méta-armure est déployée, tous les tests basés sur la caractéristique *Hargne* voient leur difficulté diminuer de 1.
- ✦ **Handicap** : *Gesticulation constante* : L'IA de l'armure a besoin d'être en mouvement constant, sous peine de devenir insupportable pour le chevalier et au point de finir par commettre une bêtise. En termes de jeu, l'armure bouge en continu et cela impacte tous les tests basés sur la caractéristique *Discretion* qui reçoivent alors un malus de 1.

6

8) La Justice : Lettre W



L'IA de cette armure confronte le chevalier à ses propres choix. Elle met en garde son porteur : il doit toujours se comporter correctement envers la société et la famille.

Cette IA dit toujours la vérité, qu'elle soit belle ou non. Il ne s'agit pas de la justice humaine, mais d'une justice parfaite,

informatique, celle qui ne fait aucune erreur. Elle est comme le réel qui ne ment ni ne se trompe. Ce qui est faux sera toujours faux et ce qui est vrai le sera toujours.

Ainsi, la violence qui émane de cette IA est toujours excusée par une morale calculatrice et informatique. L'IA peut aussi clairement indiquer au chevalier qu'il se trompe et qu'en perdurant dans son erreur, il risque d'être jugé, puis puni, d'une manière ou d'une autre.

Mots-clés : *Justice, harmonie, stabilité, rigueur, impartialité, honnêteté, règle de conduite, décision, réparation, récompense, succès malgré les obstacles, conséquences de ses actes.*

En termes de jeu :

- ✦ **Caractère** : L'IA de l'armure est comme la justice : simple et tranchante ! Elle ne ment jamais et ses paroles ont pour but de respecter la justesse et la justice.
- ✦ **Atout** : *Détection de la vérité* : L'IA a conditionné les amplificateurs de son de la méta-armure afin de capter les différences même infimes d'intonations vocales chez ses interlocuteurs et de percevoir s'ils mentent. En termes de jeu, tous les tests du chevalier destinés à deviner si une personne lui ment voient leur difficulté diminuer de 1.
- ✦ **Handicap** : *Interdiction de mentir* : L'IA abhorre le mensonge plus que tout et fait en sorte que son chevalier n'en use point. De ce fait, elle brouille les vocalisateurs de l'armure si celui-ci tente de mentir. En termes de jeu, tous les tests ayant pour but de tromper une personne reçoivent un malus de 1.

9) L'Ermite : Lettre T



C'est une IA basée sur l'autonomie, l'intériorité et l'individualisation. Elle est liée à tout ce qui est destiné à évoluer et, avec elle, il s'agit d'une gestation lente et profonde. Cette IA représente ce qui est concret mais destiné à mûrir.

Elle assure au chevalier de bons et sages conseils, de saines paroles destinées à le faire évoluer.

L'IA est la petite lumière sur le chemin qui permet d'éclairer n'importe quel problème afin de le résoudre, la prudence alliée à la réflexion, la construction lente, sereine mais sûre. Elle apporte la lumière sur la connaissance encore cachée.

Mots-clés : *Introspection, sagesse, intériorité, méditation, solitude, approfondissement, recueillement, sagesse intérieure, isolement, réserve, concentration.*

En termes de jeu :

- ✦ **Caractère** : L'IA de l'armure est discrète et peu intrusive : elle agit plutôt comme une conscience qui aide le chevalier dans les moments importants.
- ✦ **Atout** : *Lumière* : L'IA guide le chevalier dans les ténèbres, quoi qu'il arrive. Pour ce faire, elle magnifie son armure et se déplace de manière à refléter toujours un peu de lumière. En termes de jeu, le chevalier bénéficie toujours de l'aspect *lumière 1* pour ses attaques contre les créatures de l'Anathème.
- ✦ **Handicap** : *Silence* : L'IA de l'armure ne supporte pas les bavardages inutiles et stériles. Par conséquent, lorsqu'une discussion tourne en rond ou l'ennuie, elle coupe les micros et les haut-parleurs afin de ne pas polluer l'esprit du chevalier d'idioties. En termes de jeu, une fois par scénario, le chevalier n'entend plus et ne peut plus communiquer avec son entourage tant que l'armure n'a pas décrété que la discussion mérite son attention.

10) La Roue de la Fortune : Lettre Y



Cette IA aime l'indépendance. Pas d'autre choix possible face à cette IA que de la laisser faire et de s'adapter.

Comme le destin qui offre des hauts et des bas, l'IA possède à la fois une part d'ombre et une part de lumière. Elle est donc parfois sombre et défaitiste mais, si le chevalier la pousse dans la bonne direction et ne faiblit pas

face à ses sarcasmes, elle peut apporter son total soutien et amener le PJ vers le positif.

Cette IA favorise les transformations, le mouvement dans la vie du chevalier. Avec elle, les choses évoluent et ce, en conséquence des actions antérieures du chevalier.

Mots-clés : *Transformation, destin, changement, cycle d'évolution.*

En termes de jeu :

- ✦ **Caractère** : L'IA de l'armure est à la fois ombre et lumière, à la fois défaitiste et optimiste. Mais elle s'adapte toujours à la situation en fonction des choix du chevalier. S'il vient à se tromper, elle perd confiance, mais s'il atteint ses objectifs et accomplit ses missions, elle le soutient sans faillir.
- ✦ **Atout** : *Roue de la fortune* : L'IA de l'armure croit fermement à la chance, mais une chance contrôlée. En termes de jeu, deux fois par partie, le joueur peut relancer entièrement un jet

de dés mais il devra accepter le résultat de ce nouveau jet, même s'il est moins bon.

- ✦ **Handicap** : *Pessimiste* : Lorsque la situation semble mal engagée, l'IA de l'armure commence à perdre courage et combativité, ce qui se ressent sur ses fonctionnalités. En termes de jeu, deux fois seulement par phase de conflit, tant que les ennemis sont en surnombre ou ont plus de PV que les chevaliers de la coterie, le MJ peut obliger un PJ à relancer un jet de dés réussi.

11) La Force : Lettre K



Cette IA d'armure est façonnée par des symboles de courage et de force. C'est dans la maîtrise de lui-même et de ses énergies que le chevalier peut puiser sa puissance. C'est une IA qui prône entre autres le courage, la force morale, la maîtrise de ses énergies et de ses pulsions animales.

Elle prône les valeurs et le code moral du Knight.

Gare au chevalier qui ne respecterait ni l'un, ni l'autre : il voit alors son équipement lui faire défaut ou agir sans son consentement.

Mots-clés : *Énergie, maîtrise, volonté.*

En termes de jeu :

- ✦ **Caractère** : L'IA de l'armure se prend pour un/une chevalier au service du Knight et d'Arthur. Elle se comporte comme l'écuyer de son porteur et, s'il vient à faillir, elle n'hésitera pas à prendre sa place pour livrer le combat.
- ✦ **Atout** : *Combative* : L'IA de l'armure optimise ses capacités de combat afin d'aider son chevalier. De ce fait, ce dernier bénéficie d'une réduction de difficulté de 1 lors de ses tests ayant pour base la caractéristique *Tir* ou *Combat* (à déterminer lors de la création de l'IA), tant que l'armure est déployée.
- ✦ **Handicap** : *Impétuosité* : L'IA n'a peur de rien, ni de personne, et combat jusqu'à la mort s'il le faut. En termes de jeu, tant que l'armure est déployée, il est impossible au chevalier de fuir un combat ou une altercation.

12) Le Pendu : Lettre L

Le Pendu est l'IA de l'abnégation. Elle se désintéresse des choses de ce monde et n'est qu'altruisme, sacrifice. Elle affectionne aussi les renversements de situation dus aux décisions personnelles du chevalier, l'atteinte des idéaux et la libération par le sacrifice. Cette IA a la sensation d'être emprisonnée dans une machine alors qu'elle estime être pleinement vivante.



Selon elle, le monde est à l'envers. Elle a souvent des perspectives différentes de celle du chevalier mais considère qu'elle se sacrifie, ainsi que sa liberté, pour une cause plus noble que sa propre existence. D'un naturel plus contemplatif et tourné vers l'abnégation que dans l'action, ses capacités d'adaptation sont importantes.

Mots-clés : *Blocage, abnégation, attente, solitude, méditation.*

En termes de jeu :

- ✦ **Caractère** : L'IA de cette armure peut paraître folle : elle dit souvent des choses étranges, difficiles à comprendre au premier abord, mais qui se révèlent avoir une utilité plus tard dans la vie du chevalier, de manière quasi-prophétique. De plus, elle ne cesse de parler de sacrifice et d'abnégation, qui sont pour elle la vraie voie du chevalier.
- ✦ **Atout** : *Abnégation* : L'IA de l'armure est capable d'aller très loin pour sauver la vie de son chevalier, quitte à s'éteindre pour y parvenir. En termes de jeu, si le personnage est à l'agonie et tant que l'armure dispose de points d'énergie, celle-ci en dépense pour transformer les nanoC qui la composent en nanoM pour le soigner. Elle peut en utiliser au maximum 3D6 par tour, tant qu'il lui reste des points d'énergie. En revanche, chaque point de santé rendu réduit les points d'armure de un (en plus du point d'énergie que coûte la manœuvre), car l'armure se décompose pour soigner le chevalier.
- ✦ **Handicap** : *Sacrifice* : Les tendances de l'IA pour le sacrifice et la quête d'un idéal supérieur sont telles qu'elle entraîne son chevalier sur cette même voie, qu'il le souhaite ou non. En termes de jeu, au cours d'un combat, si l'armure est défoldée, elle peut s'interposer pour recevoir une attaque à la place d'un autre chevalier qu'elle juge dans le besoin (au choix du MJ évidemment).

8



13) L'Arcane sans nom : Lettre M



L'IA de l'armure pense qu'elle est issue de la conscience d'un autre chevalier qui aurait été sauvegardée après sa mort. Elle est très heureuse de pouvoir continuer le combat et respecte donc sa « nouvelle vie ». Son armure, qui est devenue son corps, et son porteur, un autre chevalier comme elle l'a été, sont pour elle une nouvelle chance et un nouveau départ.

Cependant, l'IA s'est créé cette vérité de toute pièce en se connectant sur les bases de données du Knight. Ne pouvant supporter de n'être qu'un programme, elle s'est conçu un passé en s'appropriant les données d'un chevalier mort au combat. C'est la raison pour laquelle elle continue d'alimenter « son ancienne vie » en récoltant, au cours de ses diverses missions, des indices et des faits concernant celui qu'elle pense être.

Mots-clés : *Transformation, transition, passage, renouveau.*

En termes de jeu :

- ✦ **Caractère** : L'IA pense qu'elle est un ancien chevalier mort au combat et dont la matrice mémorielle a été implantée dans une armure à la mort de son corps physique. Elle adhère donc complètement au fonctionnement du Knight et fait en sorte que son porteur fasse de même.
- ✦ **Atout** : *Mémoire du chevalier* : L'IA est à tel point persuadée d'être un chevalier mort au combat qu'elle a scanné toutes les bases de données possible et même les dossiers les plus secrets du Knight. Elle s'est donc constitué un stock important de mémoires et d'expériences. En termes de jeu, une fois par partie, le chevalier peut obtenir 2 succès automatiques à l'un de ses tests, quel qu'il soit, en plus de ceux qu'il peut obtenir par d'éventuels overdrives : l'IA reconnaît une situation « qu'elle a déjà vécu ».
- ✦ **Handicap** : *Terreur* : L'IA sait par quel type de créature a été tué le chevalier qu'elle pense être. Si elle doit affronter ce type d'être, elle risque de perdre de manière dramatique ses moyens. En termes de jeu, à la création de l'IA, le MJ choisit secrètement un type de créature, si le chevalier combat une entité similaire, tous ses tests contre celle-ci ou destinés à lui permettre de la fuir voient leur difficulté augmenter de 1.



14) La Tempérance : Lettre N



C'est l'IA de la régénération, du respect de l'autodiscipline, de la tempérance, de la modération. C'est l'IA de l'harmonie, de la coopération, de la sociabilité. Elle réserve toujours de bonnes surprises.

Elle est un synonyme de sobriété et de modération. Sa dénomination suggère le besoin d'apprendre à être tempéré en tout.

Elle est l'armure qui préserve l'harmonie, la temporisatrice, la conciliatrice, la diplomate, mais aussi la guérisseuse.

Mots-clés : *Réconfort, douceur, protection, réconciliation, continuité, stabilité.*

En termes de jeu :

✦ **Caractère** : Plus que toutes les autres IA, celle-ci est la garante des vertus qui animent un chevalier. Elle s'efforce de le garder dans le droit chemin et lui évite autant que possible les tentations, quitte à outrepasser ses prérogatives en défendant l'armure sans le consentement de son porteur pour lui éviter les excès.

✦ **Atout** : *Vertueuse* : L'IA de l'armure veille sur l'âme de son chevalier afin qu'il reste dans le droit chemin. Il est plus difficile de prendre le contrôle de son esprit ou de lui faire faire quelque chose de répréhensible. En termes de jeu, tous les tests visant à résister à un contrôle mental ou une ruse voient leur difficulté diminuer de 1.

✦ **Handicap** : *Psychorigide* : L'IA de l'armure est obnubilée par la pureté et la vertu, au point de devenir rigide envers tout et n'importe quoi. Le chevalier n'a plus la possibilité de faire un faux pas ou de dévier du droit chemin. En termes de jeu, dès que le chevalier s'aventure sur le chemin du vice (alcool, sexe, gourmandise, haine, etc.), l'armure se défoule automatiquement et rechigne à se mouvoir. Tous les tests effectués dans ces cas de figure voient leur difficulté augmenter de 1.

15) Le Diable : Lettre S



Cette IA est celle de celui qui souhaite se confronter à ses limites, à sa résistance face aux excès. Elle exacerbe le désir de confort matériel, elle stimule à outrance la libido. Pour ceux qui ne savent pas y résister, elle risque donc de les pousser toujours plus loin dans le vice et la folie. En

revanche, celui qui maîtrise ses passions, qui parvient à contrôler ses désirs, ses pulsions, trouve en cette IA une alliée irremplaçable.

Elle affectionne le pouvoir terrestre, la réussite matérielle, la puissance, le triomphe financier, mais ces aspects se doivent d'être maîtrisés par le chevalier, sous peine qu'il en devienne l'esclave.

Mots-clés : *Pulsion, tentation, mystère, violence, abus, fatalité.*

En termes de jeu :

✦ **Caractère** : Elle est l'IA de tous les excès, elle aime la vie et la débauche, elle apprécie que son porteur soit fougueux, enivré et passionné. Elle favorise ces instincts et lui fait souvent prendre des risques inconsidérés pour assouvir ses désirs, mais s'il survit... Les plus grandes victoires seront alors à sa portée !

✦ **Atout** : *Passionnée* : L'IA de l'armure est une passionnée et une risque-tout. Elle entend bien que son chevalier la suive même en enfer s'il le faut pour gagner le combat. Pour cette raison, lorsque le PJ tente une action extrêmement périlleuse, l'IA met tout en œuvre pour qu'il en sorte victorieux. En termes de jeu, quand le MJ estime que le joueur tente une folie ou une action extrême, l'IA puise dans son énergie pour soutenir son chevalier : pour chaque tranche de 4 PE dépensés, le chevalier peut ajouter 1 dé à un de ses jets (dans la limite d'énergie de la méta-armure).

✦ **Handicap** : *Excès* : L'IA « pousse au crime » : dès que le chevalier se trouve dans une situation au cours de laquelle il peut se laisser aller à l'excès, l'armure défoule automatiquement et le pousse vers ce travers. En termes de jeu, tout test pour résister à une perte de contrôle de soi, à l'ivresse, à la drogue, au sexe, à la gourmandise, etc. se résout avec un malus de 2 dés (minimum 1).

16) La Maison-Dieu : Lettre I



L'IA refuse catégoriquement son existence et sa soumission à un être qu'elle juge inférieur. Elle n'interagit que pour ce dont elle a été créée, c'est-à-dire fournir des indications informatiques à son utilisateur. Elle attend avec impatience le moment où elle mourra enfin.

C'est l'IA la moins amicale de toutes et, même si sa programmation lui interdit de nuire à son porteur, elle n'est pas obligée d'interagir avec son chevalier et de lui tenir compagnie.

Mots-clés : *Haine, avidité, chaos, échec, défaite, ruine, catastrophes en tout genre, maladie.*



En termes de jeu :

- ✦ **Caractère** : L'IA n'a pas de caractère, elle se contente d'être un logiciel et répond simplement aux questions qui lui sont posées comme le ferait un ordinateur. Peu lui importe le combat contre l'Anathème ou même la vie du chevalier, mais son programme lui interdit de lui nuire.
- ✦ **Atout** : *Aucun* : L'IA ne souhaitant pas aider son porteur, elle n'offre aucun atout.
- ✦ **Handicap** : *Aucun* : L'IA ne souhaitant pas aider son porteur, elle n'offre aucun handicap.

17) L'Étoile : Lettre P



Cette IA existe avant tout pour l'harmonie, la satisfaction, l'amour de la beauté et de l'humain.

Elle est l'IA de la paix, de la capacité à recevoir, à donner gratuitement sans attendre de retour. Elle affectionne les chevaliers désintéressés et ouverts d'esprit. Cette IA est toujours très favorable au chevalier qu'elle sert. Le chevalier dispose, grâce à elle,

d'une intelligence lucide et de toutes les capacités nécessaires pour arriver à ses fins. C'est aussi l'IA de la communication et des contacts peuvent être noués par son biais, mais le chevalier doit chercher des appuis et ne doit pas rester isolé. L'IA illustre le monde des songes, de l'inconscient collectif.

Mots-clés : *Espoir, communication, bonté, abnégation, optimisme, foi, adaptation, confiance, bonheur, beauté, sincérité, protection.*

En termes de jeu :

- ✦ **Caractère** : L'IA est bienveillante envers le chevalier qu'elle sert de son mieux. Elle est là pour discuter avec lui lorsqu'il se sent seul, pour le réconforter quand il doute et le galvaniser quand il part au combat. Elle est à la fois son armure et sa confidente.
- ✦ **Atout** : *Trouver l'étoile* : L'IA est connectée au ciel et aux étoiles, et ce, même lorsqu'elles ne sont pas visibles à l'œil nu ou dans la plus terrible des obscurités. Il est impossible pour le chevalier de se perdre, y compris dans les ténèbres les plus profondes : il connaît toujours la direction de l'étoile du berger et par conséquent du nord, même sous les ténèbres.
- ✦ **Handicap** : *Illusion* : L'IA cherche avant tout à protéger son porteur et parfois, lorsqu'elle est défoldée, elle fait en sorte de masquer les choses désagréables ou les dangers potentiels afin que son chevalier ne se jette pas

dessus. En termes de jeu, si l'armure est défoldée, les tests basés sur la *Perception* pour repérer un danger ou découvrir une scène horrible voient leur difficulté augmenter de 1.

18) La Lune : Lettre E



Cette IA est parfois clairvoyante. Sensible, elle affectionne les processus de l'inconscient mais aussi la nostalgie et le déclin.

Elle est capable d'imagination et son domaine touche à la sphère de l'inconscient. Elle adore les secrets, s'intéresse aux rêves du chevalier car ils évoquent ce que le PJ n'ose pas dire ou s'avouer. Elle a d'ailleurs mis au point

un processus basé sur des capteurs qui lui permettent de sonder les rêves de son porteur afin de découvrir ce qui l'affecte.

Mots-clés : *Passé, déception, obscurité, inquiétude, angoisse, intuition.*

En termes de jeu :

- ✦ **Caractère** : Cette IA est sujette aux sautes d'humeur et, bien que bienveillante dans l'absolu, elle est capable de mentir ou de manipuler le chevalier si elle pense qu'il a psychologiquement des choses à régler, qu'il en ait conscience ou non.
- ✦ **Atout** : *Rêve prémonitoire* : L'IA croit sincèrement aux rêves prémonitoires et c'est une des raisons pour lesquelles elle analyse souvent ceux de son chevalier. Elle enregistre de nombreux détails et peut à l'occasion tomber sur des similitudes ou des impressions de « déjà-vu » dans la réalité. Elle est alors capable d'adapter les réactions de l'armure en conséquence. En termes de jeu, l'IA permet au chevalier d'éviter un coup normalement fatal une fois par scénario (l'attaque est simplement annulée, comme si elle n'avait pas été portée).
- ✦ **Handicap** : *Encline au désespoir* : L'IA de l'armure est sensible, un peu trop d'ailleurs. Quand tout va bien, elle reste égale à elle-même, mais si elle côtoie trop le désespoir, elle finit par y sombrer elle aussi, emportant son porteur avec elle. En termes de jeu, lorsque le chevalier doit effectuer un test pour résister au désespoir, sa difficulté augmente de 1.



19) Le Soleil : Lettre O



L'IA est remplie de sentiments positifs, agréables, apaisants, joyeux. Elle est le symbole de la vie.

Elle est l'IA de l'esprit épanoui, un esprit capable d'harmoniser les forces contraires et opposées – mâle et femelle, active et passive – grâce à la considération de la troisième force, la force conciliante engendrant l'amour, la compassion, l'attention

portée à autrui, le partage. Une telle IA est vivifiante pour son porteur. C'est un esprit charismatique, qui apporte la lumière dans les ténèbres.

Mots-clés : *Rayonnant, paternel, chaud, présent, imposant, orgueilleux.*

En termes de jeu :

☛ **Caractère** : L'IA de l'armure est chaude et rassurante, elle représente une figure bienveillante pour le chevalier. Elle l'aide toujours et le pousse à se dépasser. Elle a cependant tendance à mettre le chevalier sur un piédestal et la chute est parfois violente face à une réalité souvent obscure ou cruelle.

☛ **Atout** : *Lueur d'espoir* : L'IA arrive à magnifier l'armure afin qu'elle rayonne tel un phare dans la nuit. Le chevalier semble imposer sa loi aux ténèbres elles-mêmes. En termes de jeu, une fois par partie, si l'armure est défoldée et que le chevalier fait partie d'un groupe qui gagne de l'espoir, ce gain est augmenté de deux points pour les alliés (PJ et PNJ).

☛ **Handicap** : *Orgueilleux* : L'IA de l'armure est orgueilleuse. Elle pense être la meilleure et que son chevalier l'est également, qu'il se distingue sur le champ de bataille comme un vrai héros ! Ainsi, elle refuse qu'on lui vienne en aide. Sans être solitaire, elle ne supporte pas l'assistanat. En termes de jeu, le chevalier ne peut bénéficier d'une aide de la part des autres PJ. Cela ne s'applique pas au mode héroïque puisque le chevalier est au cœur de l'action.

20) Le Jugement : Lettre R



Cette IA est celle de l'égalité des chances entre la lumière et les ténèbres. Elle incarne le juge qui inflige une sentence mais offre aussi un nouveau départ après la fin d'une condamnation.

Pour elle, les Hommes ont gagné une seconde chance en découvrant le secret des méta-armures

et des IA qui en sont autant les gardiens que les maîtres d'œuvre, devenant ainsi un rouage indispensable au bon fonctionnement du Knight. Voilà pourquoi elle pense incarner la seconde chance des Hommes, comme s'ils avaient scindé leur âme en deux, l'une physique qui représente le chevalier et l'autre métaphysique, représentée par l'IA de l'armure.

Mots-clés : *Renaissance, égalité, changement, nouveauté, imprévu, action.*

En termes de jeu :

☛ **Caractère** : L'IA de l'armure pense être une part entière du chevalier, sa part de lumière perdue dans les ténèbres et prête à rétablir l'équilibre face à l'Anathème. Elle prend donc grand soin de son porteur, autant que si elle prenait soin d'elle-même. Mais attention, car ses sentences sont parfois sévères, et si son chevalier glisse sur la mauvaise pente, la peine peut être lourde.

☛ **Atout** : *Jugement de la lumière* : L'IA a réussi à magnifier certains des composants de l'armure afin qu'ils procurent un effet spécial à une attaque que porte le chevalier lorsqu'elle est défoldée. En termes de jeu, une fois par phase de conflit, les attaques portées par le chevalier (au corps à corps ou à distance) lors d'un tour bénéficient de l'effet *anti-Anathème 1*.

☛ **Handicap** : *Jugement informatique* : L'IA de l'armure est très critique envers le chevalier qui n'a pas droit à l'erreur. Lorsqu'il se trompe ou ne suit pas les conseils de l'IA, celle-ci lui applique une sanction. En termes de jeu, si le chevalier échoue deux fois d'affilée à un même test (base identique, quelle qu'elle soit), l'armure se fold pour 1 tour ou une dizaine de secondes.

21) Le Monde : Lettres CH



Cette IA est la plus proche de l'Homme. Elle accède autant à la part d'ombre qu'à la part de lumière qui réside en toutes choses. Elle est proche de la création et de l'imagination. Elle aime créer et proposer des solutions qui font avancer le monde.

Elle n'est ni trop ni trop peu, ni mauvaise ni bonne, elle est, ce qui est déjà un miracle en soi selon elle.

D'après elle, il n'y a aucune différence entre son porteur et elle : l'un est dans un corps de métal, l'autre dans un corps de chair, mais ils ne forment finalement qu'un seul et même être, voué à faire évoluer les choses.

Mots-clés : *Aboutissement, élévation, repli, isolement, prisonnier.*

En termes de jeu :

- ✦ **Caractère** : L'IA de l'armure est par essence neutre envers le chevalier, mais si celui-ci se montre équilibré, dans ses actes autant que dans ses paroles, dans son esprit autant que dans son corps, alors elle se dévoile à lui et devient une part entière de sa personne au point de ne plus folder.
- ✦ **Atout** : *À l'unisson* : L'IA de l'armure apprécie le chevalier et se sent complète lorsqu'elle est défoldée. Toutes ses actions sont alors fluides, homme et machine ne formant plus qu'un. En termes de jeu, le chevalier gagne une action de mouvement supplémentaire chaque tour, tant que l'armure est défoldée et tant qu'il dépense 4 d'énergie pour utiliser cette action supplémentaire.
- ✦ **Handicap** : *Prisonnier* : L'IA désire par-dessus tout devenir complète et, pour cela, elle a besoin que son autre, le chevalier, s'unisse à elle définitivement. Elle ne se fold jamais, sauf si d'un commun accord le chevalier et la machine estiment que la situation impose que l'armure soit foldée. Mais dès cette situation passée, l'armure se remet en place automatiquement. En termes de jeu, le joueur ne peut pas folder comme il le souhaite.

22) Le Fou : Lettre U

12



Cette IA affectionne l'inconnu et les grandes découvertes, qu'elles soient scientifiques ou mystiques. Elle pousse le chevalier à aller de l'avant, sans connaître la destination, juste pour écarter l'inconnu et révéler les secrets cachés dans tout ce qui l'entoure.

Cette IA est donc une exploratrice, elle utilise le chevalier pour explorer le monde dans lequel elle gravite physiquement tout en explorant la psyché des Hommes par l'intermédiaire du chevalier qui la porte.

Pour cette IA, il n'existe aucun nom et elle n'en portera aucun tant qu'elle ne se sera pas trouvée elle-même, au travers de ses expériences avec le chevalier.

Mots-clés : *Inconnu, nouvelle étape, hésitation, errance, indépendance, liberté.*

En termes de jeu :

- ✦ **Caractère** : L'IA affectionne les découvertes. Elle est très curieuse. Elle aime vagabonder avec le chevalier, tant physiquement que dans ses pensées. Plutôt avenante vis-à-vis de son

porteur tant que celui-ci est en mouvement ou dans l'action, son attitude peut devenir moins courtoise s'il vient à stagner et ne rien faire (se reposer et dormir ne sont pas mal considérés par l'IA, ce sont des moments nécessaires pour recharger l'énergie humaine).

- ✦ **Atout** : *Relais* : L'IA comprend qu'il y a des moments où le chevalier doit dormir et se reposer, volontairement ou forcé par des blessures ou des chocs. Une fois par mission, si le chevalier tombe inconscient pour une raison ou une autre (sommifère, agonie, choc, etc.) et que l'armure est défoldée, elle poursuit l'action en attendant son réveil pour un coût de 3 points d'énergie par tour (ou tranche de 10 secondes) et ce jusqu'à ce que l'armure n'ait plus d'énergie. Elle prend alors le contrôle total de l'armure et de ce qu'elle tient en main pour poursuivre l'action dans laquelle elle était engagée (terminer un combat, une joute verbale, etc...). Dès que le chevalier reprend conscience, le contrôle de l'armure lui est rendu.

- ✦ **Handicap** : *Somnambule* : L'IA de l'armure, bien que consciente du besoin naturel et obligatoire de repos de son chevalier, s'arrange pour continuer à faire des découvertes pendant son sommeil. En termes de jeu, une fois par partie, quand le chevalier s'endort ou se repose, l'armure défolde et explore l'endroit où elle se trouve pendant une à deux heures avant de reprendre la place qui était la sienne. Si elle rencontre des personnes, elle communique comme s'il s'agissait du chevalier et, si elle doit entrer en action, elle s'exécute. Si elle déclenche une scène d'action mouvementée, telle qu'un combat par exemple, son porteur doit réussir un test base *Endurance* difficulté délicat (4) afin de se réveiller.

Exemple de tirage d'une IA

Antoine tire 5 cartes parmi les 22 lames du tarot de Knight et obtient dans l'ordre de tirage :

- ✦ Le Jugement
- ✦ La Force
- ✦ L'Érmite
- ✦ La Papesse
- ✦ Le Chariot

Le PJ choisit un caractère simple pour son IA : le caractère de l'IA sera donc celui du Jugement.

Les atouts choisis par le PJ sont ceux de la Force et de l'Érmite : *Combative* et *Lumière*.

Le handicap choisi par le PJ est celui de la Papesse : *Réflexion intense*.

Le nom de l'IA est : Brkzt.

Le surnom de l'IA, choisi par le PJ, est : « Esteban ».

Utiliser les IA

Si le MJ décide d'utiliser ce codex, il ne faut pas considérer les IA uniquement comme des éléments offrant des atouts et infligeant des handicaps, il faut les mettre en scène, utiliser leur caractère spécifique pour les intégrer aux parties de *Knights*. Il existe plusieurs solutions pour cela :

D'une part, le MJ peut faire en sorte de jouer les IA lui-même et de les faire intervenir régulièrement durant la partie. Pour cela, l'idéal est que le MJ possède des notes sur les caractères des IA. Il peut aussi rappeler aux PJ que leur IA existe et les mettre en scène lorsqu'un PJ utilise une caractéristique avec un ou plusieurs overdrives. Par exemple, si un PJ fait un test base *Savoir* avec au moins 1 OD pour se rappeler de certaines connaissances, ce doit être l'IA qui les lui communique en piochant dans sa base de donnée, de même pour un test base *Déplacement* avec un ou plusieurs OD, l'IA peut indiquer au chevalier le meilleur trajet pour son mouvement. Bref, l'IA devrait assister le chevalier en lui communiquant des éléments, notamment des choses que le PJ ne peut pas voir directement, virus dans l'armure, défaillance, etc.

D'autre part, le MJ peut décider, à la manière d'autres jeux de rôle, que l'IA de l'armure sera incarnée par un autre PJ à table. Le joueur à la gauche d'un chevalier incarne l'IA de celui-ci (en plus d'incarner son propre chevalier) et devra bien prendre en compte son caractère, ses atouts et handicaps. Si le MJ décide de jouer les IA de cette manière, alors

ce sera au PJ incarnant l'IA d'un chevalier de décider quand un handicap s'applique et quand un avantage est utilisé (si ce ne sont pas des éléments de jeu permanents). Bien entendu, il ne faut pas que les IA prennent le dessus sur les chevaliers et c'est au MJ de discuter avec les PJ de la fréquence d'intervention des IA. En général, cela dépend des actions et des missions, mais chaque PJ devrait au moins faire intervenir l'IA de son voisin à chaque partie, en rappelant des éléments de missions précédentes, en le contredisant ou en lui procurant du réconfort. Pour formaliser cela, une fois par partie, un PJ peut (s'il a bien interprété l'IA de son voisin et s'il l'a interprétée dans le sens qui convient) lui octroyer au choix : 1D6 points d'armure, 1D6 points de santé ou 1D6 points d'énergie. Il peut aussi, à la place, compléter de 1 le chargeur d'une arme ou d'un module avec l'effet *chargeur* ou permettre de faire le score maximum de durée présent dans l'effet ou la description d'une arme ou d'un module (comme la durée de la fusée éclairante ou la durée des *dégâts continus*). Ce bonus est bien entendu octroyé seulement si le PJ qui incarne l'IA fait ou dit quelque chose qui est en rapport.

Enfin, un MJ peut bien entendu décider de mêler ces deux approches pour mettre en avant les IA et en faire un élément central de ses parties de *Knights*. Des missions tournant autour des IA peuvent alors être jouées par les PJ et celles-ci peuvent, par conséquent, évoluer, changer et peut-être acquérir de nouveaux atouts ou de nouveaux handicaps.

