

# KNIGHT

**AU CŒUR DES TÉNÉBRES**

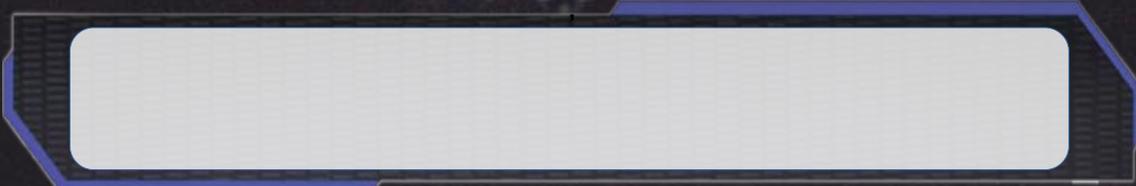
**Présentation rapide du jeu et de son contexte**

**La vie entre les missions**

**L'art de combattre l'Anathème**

...

**Dossier de :**



## Présentation rapide du jeu et de son contexte

### Vie entre les missions

### L'art de bien combattre l'Anathème...

Ce document regroupe des informations résumant la présentation du monde de Knight. De plus il compile et augmente les règles de l'Atlas p89 et du Codex p46.

C'est un document de fan, pour les fans. Même s'il compile les règles, il comporte une petite part de création de ma part (notée « règles Scorpinou ») ou d'autres, comme les modules de sections qui sont basés sur des idées de JTR, DarkDamor, malphas, Magus, ou les règles alternatives pour les armes de prestige de klikodesh, JTR... Je les en remercie, ainsi que l'immense communauté de fan de Knight.



## Table des matières

<b>Chronologie d'une fin du monde</b> Ldb p20.....	<b>5</b>	<b>Caractéristiques équipement</b> LdB p412.....	<b>20</b>
<b>Les arches et leurs immortels</b> Ldb p24.....	<b>6</b>	<b>Liste des effets</b> Ldb p414, 2038 p23.....	<b>20</b>
Qui fait quoi ? Ldb p28.....	6	Armes, effets et cumul d'effets LdB p90.....	22
<b>Les différences avec notre monde</b> Ldb p40.....	<b>7</b>	Overdrives de Chair LdB p441 Std, Avancées (100PG),	
<b>Ce que le Knight sait de l'Anathème</b> Ldb p42....	<b>7</b>	Rares (300PG).....	23
Classification des ténèbres.....	7	Tableau des armes improvisées LdB p93.....	23
Carte du monde et liste des arches.....	8	Overdrives de Bête LdB p443.....	23
<b>Code d'honneur du Knight</b> LdB p64.....	<b>9</b>	Overdrive de la Machine LdB p442.....	24
Commandements des blasons LdB p126, Co-		Overdrive de la Dame LdB p444.....	25
dex p16.....	9	Overdrive du Masque LdB p445.....	25
<b>La vie entre les missions</b> Atlas p89.....	<b>10</b>	<b>Modules de sections.....</b>	<b>26</b>
Jauges d'accomplissement.....	10	Custom' véhicule (variable).....	26
Définir la jauge d'accomplissement.....	10	Custom' – Partage de mode – (30 PG).....	26
Remplir la jauge d'accomplissement.....	10	Espionnage (5 PG).....	26
Remplir une jauge à plusieurs.....	10	Gardian avancée (10 PG).....	26
Les différents types de jauge.....	11	Grenades intelligentes tactiques (10 PG).....	27
Coopération artisanale règles Scorpinou.....	12	Fulton (20 PG).....	27
La garde.....	13	Installation live (50 PG).....	27
Les pages Atlas p93.....	13	Microscope (10 PG ou plus).....	27
<b>L'art de bien combattre l'Anathème</b> Codex p50- <b>15</b>		Nodule de cristaux abyssaux (sp).....	28
Au-delà de l'art.....	15	Side-car pour moto steed (10 PG).....	28
L'art total.....	15	Sonorisation (5 PG).....	28
L'art choquant.....	16	Umbo (15 PG).....	28
L'art engagé.....	16	<b>Créer son arme de prestige</b> 2038 p36 + Codex p47... <b>29</b>	
Description des niveaux d'artiste.....	16	Une liste toute prête 2038 p33 à 35.....	30
Les subtilités de l'art.....	17	Une alternative de prestige.....	30
Œuvres collectives règles Scorpinou.....	17	Améliorer l'arme de prestige.....	30
Développer la fibre artistique règles Scorpinou.....	17	Une solution pour améliorer le longbow	
Capacités héroïques artistiques règles Scorpi.....	17	du ranger.....	31
Résumé domaines artistiques.....	18	<b>Fiche guide projet de création</b> détaillé..... <b>32</b>	
Domaine de la Capture (art matériel).....	18	<b>Modules, suite dossier de personnage</b> , Std,	
Domaine de la Forme (art matériel).....	19	Avancées (100PG), Rares (300PG).....	<b>33</b>
Domaine du Geste (art vivant).....	19	<b>Liste des contacts, suite dossier perso.....</b>	<b>33</b>
Domaine du Son (art vivant).....	19	<b>Autres termes techniques.....</b>	<b>34</b>
Domaine du Trait (art matériel & vivant)...19		Style de combat LdB p87 + Atlas p14.....	34
Domaine du Verbe (art matériel & vivant).19			

Knight est un jeu de rôle © Antre Monde Éditions – Tous droits réservés – Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Antre Monde. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Orygins ou Antre Monde et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Antre Monde, consultez :

antre-monde.com/ ou knight-jdr.fr ou knight-jdr.forumactif.com

Rédaction / modification / maquette : Franck « scorpinou » Mercier.

Illustrations : aucune demande d'autorisation, Mapmonde : sur une proposition de Runi,

Logo Vincent Devault Habillage intérieur : William Bonhotal

# Chronologie d'une fin du monde Ldb p20



- ❑ 2016 : Création au Japon de la société de sécurité Nodachi financée par Kaneda Technologies.
- ❑ 2019 : Eurocorps devient l'armée supranationale de l'Union européenne.
- ❑ 2024 : Eurocorps finit d'intégrer toutes les armées nationales de l'Union européenne.
- ❑ 2025 : Offensives européennes en Afrique subsaharienne pour rétablir la démocratie. 7 nouveaux pays rejoignent l'Union européenne et Eurocorps.
- ❑ 2025 : Le Nodachi devient une véritable armée.
- ❑ 2027 : 10 pays d'Afrique australe s'allient pour **former la NAU**, dirigée par le président Edwar Dambé.
- ❑ 2028 : Eurocorps quitte l'Afrique définitivement.
- ❑ 2029
  - La NAU se dote d'une force armée et d'une économie stable.
  - Début 2029 : Création par **James Niakaté des premières nanomachines destinées à guérir du cancer**. James Niakaté étend l'usage des nanomachines au soin de toutes les maladies puis à l'arrêt du vieillissement.
  - Mars 2029 : James Niakaté cherche à détruire ses recherches, des fuites ont lieu vers les États-Unis.
  - 10 mai 2029 : Après la mort d'un commando américain, les États-Unis classent la NAU comme une organisation ennemie de l'Humanité et associée à des terroristes. Une **bombe bactériologique explose** sur le sol américain (Washington) et déclenche la peste rouge.
  - Juin 2029 : Élection d'Ethan Henry à la tête des États-Unis en remplacement du président décédé. Il reste élu jusqu'au 20 janvier 2032 avant de prendre la tête d'Hemera Genetics et de passer la main à Dikembe Hooper.
  - Juillet 2029 : Le traité de Beijing regroupe de nombreux pays asiatiques (sauf le Japon) sous l'Union de la grande Asie, très vite appelée le Dragon asiatique. Son président est le Chinois Shou-Hsing Tao.
- ❑ 2031 : Les États-Unis se coupent du reste du monde et interdisent le passage de leurs frontières sous peine d'exécution. La peste rouge a fait plus de 55 millions de victimes aux États-Unis.
- ❑ Début 2032 : La **peste rouge disparaît** aussi rapidement qu'elle est apparue.
- ❑ 2032 : Le **Dragon asiatique** se lance dans le démantèlement de la Corée du Nord qui abdique trois mois plus tard.
- ❑ Mai 2033 : Le Dragon asiatique opère un blocus économique et militaire contre le Japon.
- ❑ 19 décembre 2033 : En réponse, le Nodachi attaque le Dragon asiatique. Tous les membres des gouvernements des pays du Dragon sont décapités avec leur conjoint et leurs enfants. Les chefs d'État et leurs familles sont enlevés et le président Shou-Hsing Tao est amené de force devant l'empereur du Japon, Naruhito.
- ❑ 1er janvier 2034 : **Le Dragon asiatique déclare le Japon sous sa protection** et retire ses troupes des eaux japonaises. Le Nodachi devient la force nationale du Japon.
- ❑ **Mi 2034 : Apparition de l'Anathème sur Terre.**
- ❑ Fin 2034 : On compte plus de 300 éclosons de rivières, de lacs et d'océans de ténèbres, on dénote 600 millions de disparus et le double de désespérés.
- ❑ Août 2035 : Une partie de l'**Anathème se rétracte** et dévoile des régions entières métamorphosées.
- ❑ Début de l'**été 2036 : Les 24 immortels se présentent au monde**, certains se suicident face aux médias, en direct, pour prouver leurs dires.
- ❑ Été 2036 : Début de la **construction des arches sur 24 grandes villes du monde**.
- ❑ Automne 2036 : Présentation par James Niakaté de la **première méta-armure : Excalibur**. Première grande victoire de l'Humanité lors du sauvetage de Dublin par Arthur.
- ❑ **Novembre 2036 : Fondation du Knight**. L'arche de Londres offre à l'organisation le palais de Westminster qui devient son quartier général, Camelot. Création de la méta-armure Warrior peu après.
- ❑ Fin 2036 : Plusieurs victoires du Knight sur l'Anathème.
- ❑ 2037 : L'hémisphère nord et l'Australie ne comptent plus vraiment de pays. Les immortels deviennent l'autorité locale.
- ❑ Début 2037 : Arthur ordonne que le plus d'œuvres d'art possible soient sauvées. Environ 1 000 chevaliers et écuyers et 15 000 personnes travaillent à ou pour le Knight. Les arches regroupent presque 3 milliards de citoyens.
- ❑ Fin 2037 : Le jeu Knight débute.



## Les arches et leurs immortels Ldb p24

Voici **22 différents immortels**, avec leurs occupations et arches qu'ils dirigent.

**Ismaël Jhélam**, PDG de la Byrd Corporation, administrateur général de l'arche de **Londres**, aussi nommée « Humanité ».

**Sean Cromwell**, PDG de Cromwell Brothers, administrateur général de l'arche de **Glasgow**.

**Iwata Kaneda**, PDG de Kaneda Technologies, shogun du Nodachi, administrateur général de l'arche de **Tokyo-Kyoto**.

**Dolores Mercado**, PDG de Tlaloc Inc., administratrice générale de l'arche de **Mexico**.

**Ethan Henry**, PDG d'Emera Genetics, ancien président des États-Unis d'Amérique, administrateur général de l'arche de **Denver**.

**Clara Jensen**, PDG d'Amiral Engine, administratrice générale de l'arche de **Houston**.

**Emilia Vasquez**, maire de Los Angeles, administratrice générale de l'arche de **LASF (Los Angeles–San Francisco)**.

**Dikembe Hooper**, président des États-Unis, administrateur général de l'arche de **Chicago**.

**Diego Azorin**, président de l'Espagne, administrateur général de l'arche de **Madrid**.

**Marco Tonini**, président de l'Italie, administrateur général de l'arche de **Naples**.

**Vandana Patil**, présidente de l'Inde, administratrice générale de l'arche de **Bombay**.

**Atal Patil**, ancien acteur, producteur et réalisateur indien, administrateur général de l'arche de **Calcutta**.

**Mohammed Khan**, philanthrope et ministre du Pakistan, administrateur général de l'arche de **Karachi**.

**Weng Yeng**, ancienne star du cinéma d'action chinois et ancien maire de Chongqing, administrateur général de l'arche de **Chongqing**.

**Vladimir Soukhov**, ex-directeur du SVR russe, administrateur général de l'arche de **Moscou-Novgorod**.

**Francisco Manuel Guedes**, président du Conseil européen, administrateur général de l'arche de **Lisbonne**.

**Hélène Garnier**, présidente de la France, administratrice générale de l'arche de **Bordeaux**.

**James Applebaum**, ancien maire de Montréal, administrateur général de l'arche de **MOQ (Montréal, Ottawa, Québec)**.

**Nicolae Roman**, président de la Roumanie, administrateur général de l'arche de **Bucarest**.

**Igor Letchenko**, président d'Ukraine, administrateur général de l'arche de **Kiev**.

**Matthew Butler**, président d'Australie, administrateur général de l'arche de **Sydney**.

**Oliven « Odin » Mesh**, directeur de la société Yggdrasil (filiale de la Byrd Corporation), administrateur général de l'arche de **Oslo-Asgard**.

La 23<sup>e</sup> immortelle, **Gwendolyn Aver**, est portée disparue. Celle qu'elle devait diriger, **Vladivostok**, n'a donc jamais été finie et gît, abandonnée, sous la pénombre du territoire de la Chair.

Les auteurs ont volontairement laissé une arche sans localisation et sans immortel afin que chaque MJ puisse inventer. Ils conseillent de la placer dans un lieu encore très peuplé ou original (sous l'eau ou dans l'espace).

## Qui fait quoi ? Ldb p28

Les six grandes entreprises des immortels, souvent nommées et à tort « corporations », se partagent différentes productions, toutes acheminées vers les 23 arches.

- La **Byrd Corporation** de Londres, autrefois une très puissante entreprise d'aéronautique, s'est aujourd'hui extrêmement diversifiée et possède un nombre considérable de sociétés. Ses principales activités sont la construction des **dômes de lumière** et le développement d'**armes** qui servent aux milices citoyennes ainsi qu'au Knight. Par l'intermédiaire de la filiale Yggdrasil, elle fait aussi concurrence à Kaneda Technologies dans le domaine de la **cybernétique**.
- Hemera Genetics**, grande société **pharmaceutique** américaine, est aussi spécialisée dans la bio-ingénierie et la production de plans pour les nanomachines.
- Amiral Engine**, située à Houston, a en charge de créer et de fournir tous les **véhicules** des arches ainsi que l'ensemble des réseaux de transport.
- L'entreprise japonaise **Kaneda Technologies** est dévolue à la fabrication et à l'installation des outils **domotiques, informatiques, électroniques, mécaniques et à la production de drones** et d'éléments cybernétiques.
- Le groupe **Tlaloc Inc.** a pour vocation de nourrir les citoyens grâce aux **cubes nutritifs** et à l'invention de nombreux nouveaux types d'agriculture.
- Cromwell Brothers**, située en Écosse, a pour objectif de fournir tout le **nécessaire énergétique** aux arches (centrales électriques nucléaires ou à énergie alpha) et gère l'ensemble de leurs infrastructures (depuis l'urbanisme jusqu'à la construction des conforteresses).

## Les différences avec notre monde **LdB p40**

Depuis 2 030 le confort est facilement accessible à tous, via les nanoconstruct. La société est hiérarchisée en échelon du 9, vivant aux pieds des confortoresses (bâtiment de 500 m de haut) aux échelons 4 vivant en haut des bâtiments. Les échelons 3 et 2 vivant dans le centre-ville et l'échelon 1, ce sont les immortels (voir LdB p26-27).

La réalité augmentée est partout, la domotique fournit une nourriture... variée, préparée et chaude au moment où le résident en a envie, avant qu'il ne le dise, les intelligences artificielles ayant anticipé le besoin. Des armées de drones s'occupent de tout, souvent dirigé par une IA attirée à la famille. Chaque citoyen a une puce RFID implantée, permettant son identification, l'activation de sa domotique, etc. Ceux sans puces, sont ignorés par les IA, les drones et ne peuvent pas ouvrir certaines portes.

Dans les tréfonds obscurs des ténèbres, un matériau a été découvert. Il ressemble à du cristal noir et fut nommé « élément alpha ». Ce matériau singulier est quasi indestructible, très léger, seuls les lasers peuvent l'affecter. De plus, il peut dégager une quantité colossale d'énergie, quasi inépuisable, en bombardant l'élément alpha avec des UV. C'est ce qui alimente les méta-armures. Malheureusement ces cristaux finissent par s'effriter et tombent en poussière au bout d'un certain temps.

D'après des rumeurs, ces cristaux noirs seraient du désespoir cristallisé, de l'horreur solide.

Depuis 2 020, métaux (acier, alu, etc.) et plastiques (PVC, polyéthylène, etc.) ont laissé place au graphène. Suivant sa mise en œuvre il peut être transparent, supraconducteur, flexible ou rigide, etc. De plus il est biocompatible permettant des prothèses sans rejet ou des emballages alimentaires.

Dès 2 021 le Japon a parvenu à démocratiser les maglev. Depuis, des métros volants, filant à des vitesses affolantes et « ne déraillant » jamais, ont envahis toutes les arches ou presque.

Dès 2 030 des vecteurs (appareil à décollage vertical) furent produits à moindre coût par la Amiral Engine et la Byrd corporation. Ils existent en différents modèles, le Knight utilisant des « harpies ».



## Ce que le Knight sait de l'Anathème **Ldb p42**

Le Knight, et plus particulièrement la section Cyclope, cherche à en savoir toujours plus sur son ennemi afin de pouvoir être toujours plus efficace dans son combat contre l'Anathème. C'est ainsi que l'organisation peut se targuer d'être la mieux informée sur le phénomène contre lequel elle lutte. Elle a très vite compris que les différences entre les zones de ténèbres n'étaient pas dues au hasard. Les différentes missions sur le terrain ont permis de déterminer que chaque territoire était dirigé par une entité, nommée Seigneur (Arthur est d'ailleurs lui-même appelé « seigneur » afin d'être mis sur un pied d'égalité face à ces entités d'une puissance incommensurable), qui contrôle ses propres créatures et suit ses propres objectifs.

- La **Bête** contrôle la zone européenne.
- La **Chair** est installée en Asie.
- La **Machine** étend son hégémonie sur les États-Unis.
- La **Dame** est installée sur le désert du Sahara.
- Le **Masque**, enfin, contrôle les lacs qui apparaissent par intermittence un peu partout sur Terre.

Ces Seigneurs n'ont cependant jamais été rencontrés par des chevaliers, du moins qui aient survécu pour en attester. Seules différentes incarnations de ces Seigneurs sur Terre semblent pour l'instant apparaître. À ce jour, rares sont ceux qui ont réussi à en vaincre une, à l'image de Lancelot et du Monstre (à Rome), mais beaucoup de chevaliers, particulièrement ceux de la section Kraken, espèrent un jour pouvoir défier un avatar de Seigneur et le vaincre, prouvant ainsi leur courage et leur dévouement.

## Classification des ténèbres

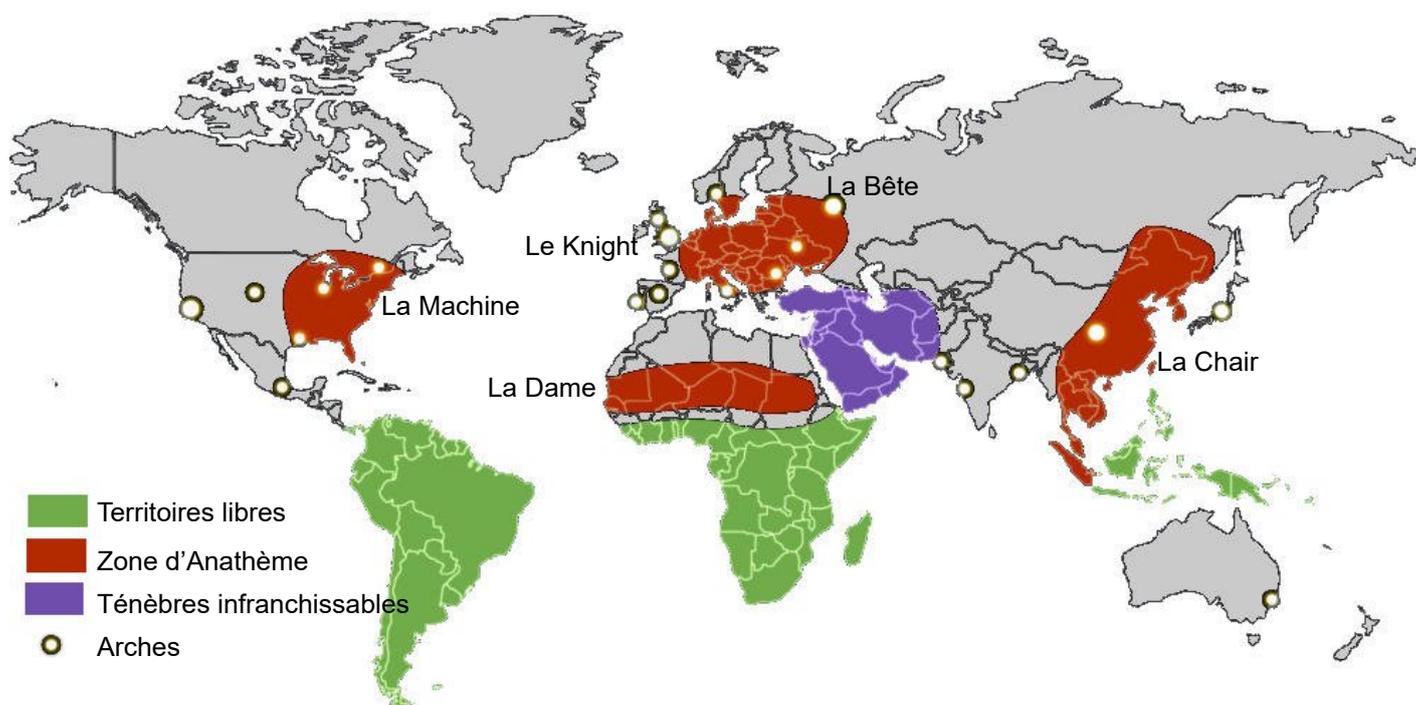
Différents termes faisant directement référence à l'eau et à son cours sont utilisés pour désigner et définir les étendues de ténèbres qui parsèment le monde.

- ❑ Généralement, une **rivière** est une zone de ténèbres étroite, mais longue, qui semble se déplacer doucement avant de disparaître plusieurs jours, voire plusieurs semaines après son apparition.
- ❑ Un **lac** est une zone plus étendue aux contours presque réguliers, pouvant couvrir un département, voire une région entière.
- ❑ Enfin, une **mer** ou un **océan** de ténèbres est une zone tout simplement gigantesque, couvrant un ou plusieurs pays.

À ces tailles s'ajoutent des termes qui définissent l'épaisseur, la densité, l'opacité de l'obscurité de ces étendues.

- ❑ Le type « **pénombre** » définit une obscurité douce, où la vision peut s'adapter sans problème.
- ❑ Le terme « **nocturne** » signifie qu'une nuit noire est présente dans l'étendue de ténèbres. L'œil humain voit quelques formes, mais a besoin de lampes ou de lunettes d'amplification de la lumière pour y voir clair.
- ❑ Enfin, le terme « **obscur** » définit une zone où les ténèbres sont opaques, presque tangibles. La lumière y est comme dévorée et les lunettes de vision nocturne percent à peine son voile.

## Carte du monde et liste des arches



### Liste des arches

LASF (Los Angeles–San Francisco), Denver, Mexico, Houston, Chicago, MOQ (Montréal, Ottawa, Québec), Lisbonne, Madrid, Bordeaux, Londres (aussi nommée « Humanité »), Glasgow, Oslo-Asgard, Naples, Bucarest, Kiev, Moscou-Novgorod, Karachi, Calcutta, Bombay, Chongqing, Tokyo-Kyoto, Sydney.



## Code d'honneur du Knight **LdB p64**

Le respect, l'honneur, la défense des innocents comme la lutte contre l'Anathème sont des vertus que chaque chevalier se doit de défendre et de respecter chaque jour. Pour formaliser ces qualités, Arthur et Merlin ont écrit un code d'honneur du Knight, gravé sur chaque méta-armure et sur une immense pierre dans le hall de Camelot.

Ce code simple comporte dix commandements, en fait de véritables dogmes pour tous les agents, qu'ils soient simples recrues ou chevaliers de la Table Ronde :

- I - Tu croiras à tout ce qu'enseigne Arthur et tu observeras ces commandements.
- II - Tu protégeras le Knight au péril de ta vie.
- III - Tu auras le respect de toutes les faiblesses humaines et tu t'en constitueras le défenseur contre l'Anathème et toutes les infamies.
- IV - Tu aimeras et chériras l'art comme la lumière.
- V - Tu ne reculeras jamais devant les ténèbres.
- VI - Tu feras à l'Anathème une guerre sans trêve et sans merci.
- VII - Tu t'acquitteras exactement des ordres que les chevaliers de la Table Ronde te donneront, excepté s'ils sont contraires aux commandements d'Arthur.
- VIII - Tu seras fidèle à la parole que tu donnes et par-dessus tout, tu ne mentiras point à tes pairs.
- IX - Tu seras généreux et tu feras ton possible pour aider ceux qui sont dans le besoin.
- X - Tu seras, partout et toujours, le champion de l'Humanité contre l'injustice, le désespoir et le mal.



## Commandements des blasons **LdB p126, Codex p16**

En plus de ces dix commandements, chaque chevalier arbore fièrement un blason sur une partie de sa méta-armure, généralement le torse ou l'épaule. D'aspect animal, il constitue une forme d'idéal que le chevalier promeut et respecte.

### **Le corbeau**

Participer à la résolution d'un crime, d'un enlèvement, d'un meurtre ou d'un assassinat.

### **Le taureau**

Respecter, à chaque mission, le code d'honneur du Knight.

### **Le lion**

Ne jamais fuir devant un ennemi s'il met des innocents en danger.

### **Le dragon**

Respecter la loi locale et ne jamais mentir.

### **Le cerf**

Obéir à la lettre aux ordres des chevaliers et d'Arthur.

### **L'aigle**

Faire respecter le code d'honneur du Knight lorsqu'il semble bafoué.

### **Le sanglier**

Accomplir le ou les objectifs actuellement fixés, coûte que coûte.

### **Le serpent**

Découvrir les secrets de l'Anathème.

### **Le loup**

Protéger un chevalier alors qu'il est en danger.

### **L'ours**

Empêcher la mort d'un être humain.

### **Le faucon**

Pourfendre, sans aide, un salopard ou un patron de l'Anathème.

### **Le cheval**

Se montrer fidèle, loyal et protecteur envers une personne d'importance.

## La vie entre les missions Atlas p89

L'idée est d'offrir aux MJ et PJ souhaitant donner de l'épaisseur aux chevaliers les moyens de le faire, basés sur des mécaniques simples et faciles d'accès.

Chacune de ces mécaniques est décrite rapidement lors de ce chapitre. Le MJ est libre de les complexifier et surtout, il ne doit pas laisser ces petits éléments de jeu prendre le pas sur le roleplay et la volonté des joueurs. Pour résumer, si l'un d'eux a vraiment envie que son personnage réussisse quelque chose entre des missions, si cela est bien joué, semble cohérent et réalisable, le MJ doit faciliter les choses.

Pour jouer la vie entre les missions, il faut évidemment que les PJ aient du temps et qu'ils puissent accomplir des actions durant ces périodes. Ainsi, posséder seulement quelques heures ne suffit pas. **Il faut au minimum une journée complète pour effectuer une action de vie entre les missions.**

### Jauges d'accomplissement

Ces jauges sont un moyen simple pour les PJ et le MJ de définir la longueur d'une tâche, de connaître l'investissement nécessaire à son accomplissement et, surtout, quand elle est accomplie. En effet, lorsqu'un PJ (ou plusieurs PJ) arrive à remplir sa jauge, on considère qu'elle est accomplie et qu'il est arrivé au bout de son objectif.

Un PJ **peut posséder et se créer un nombre illimité de jauges d'accomplissement.** Cependant, il doit avoir à l'esprit que son temps n'est pas illimité.

### Définir la jauge d'accomplissement

Lorsqu'un PJ ou un groupe de PJ désire accomplir un objectif, travailler sur un projet ou résoudre une motivation majeure, le MJ doit en être informé.

MJ et PJ discutent alors ensemble de la jauge qui devra être remplie en suivant plusieurs étapes.

### Remplir la jauge d'accomplissement

Une jauge d'accomplissement est **à remplir grâce à des réussites obtenues (overdrives inclus) sur un jet défini par le MJ** en fonction des actions du PJ lors de la vie entre les missions. Le cumul de ces réussites permet de remplir la jauge. Lorsque ce cumul atteint ou dépasse le maximum à atteindre de la jauge, on considère que celle-ci est remplie et donc que l'objectif fixé est accompli. Le MJ doit expliquer les résultats et bonus octroyés par ce succès.

En fonction du type de jauge et de sa difficulté, le maximum à atteindre sur la jauge peut être plus ou moins élevé. Plus une jauge est élevée, plus l'objectif à atteindre est difficile et plus elle rapporte gros en termes de bonus. Voici les trois difficultés de jauge. Des exemples sont proposés plus bas dans les différents types de jauge.

**Attention :** Le PJ doit bien noter ses jauges et le cumul de ses réussites.

- Un objectif considéré comme **facile** a un maximum à atteindre de 50 et un jet peut être effectué en dépensant **une journée de vie** entre les missions.
- Un objectif considéré comme **moyen** a un maximum à atteindre de 100 et un jet peut être effectué en dépensant **un à trois jours de vie** entre les missions.
- Enfin, un objectif considéré comme **difficile** a lui aussi un maximum à atteindre de 100, mais un jet ne peut être effectué que **sous des conditions précises ou en dépensant plusieurs jours, pouvant aller jusqu'à une semaine entière.**

### Remplir une jauge à plusieurs

Pour les missions continues, les PJ possèdent une jauge commune à remplir en groupe. Par PJ au-delà du premier impliqué dans la mission continue, on augmente le maximum à atteindre de 50. Une mission avec un objectif moyen auquel participe 3 PJ a ainsi une jauge de 200, 100 pour l'objectif moyen plus 50 pour les deux PJ au-delà du premier. Ensuite, lorsqu'ils jouent la vie entre les missions, les PJ peuvent dépenser des jours pour réaliser des tests et tenter de compléter la jauge.

## Les différents types de jauge

Le type de jauge est à choisir parmi les suivantes.

### *Objectif personnel*

La jauge d'objectif personnel est une jauge libre à accomplir seul que le PJ, en accord avec le MJ, doit définir. Même s'il peut s'agir de n'importe quel objectif, on distingue plusieurs grandes catégories :

- ❑ **Développement personnel** : Le PJ cherche à s'entraîner ou à augmenter ses connaissances. L'objectif est d'augmenter une caractéristique sans dépenser de points d'expérience, par des actions entre les missions. **Le jet a généralement pour base la caractéristique que le PJ souhaite augmenter**, mais cela peut changer en fonction de ses actions. Pour une **caractéristique en dessous de 5, l'objectif est considéré comme moyen**. Pour une caractéristique de **5 ou plus, l'objectif est considéré comme difficile**.
- ❑ **Relations** : Le PJ cherche à nouer des relations solides avec des personnages de Knight, ses propres contacts ou à se créer de nouveaux contacts. Il peut s'agir de relations d'amitié, d'amour, de travail ou des relations politiques. Bien entendu, le PJ doit discuter avec le MJ de ces relations et de leur nature. La base du jet et la difficulté sont libres. En termes de bonus rapporté, cet objectif personnel peut amener des points de contact, des contacts (d'un niveau variable), un bonus au total de points d'espoir (10 points maximum) ou une source permettant de récupérer facilement 1 à 3 points d'espoir entre chaque mission (comme une relation amoureuse forte).
- ❑ **Enquête** : Le PJ cherche à mener l'enquête sur un élément qui l'intrigue, l'obsède ou dont il se sent responsable. Il peut s'agir de lever le voile sur une partie de son passé, de trouver la nature d'un crime, de récupérer un savoir perdu ou encore de connaître certains secrets d'une organisation. Cette catégorie d'objectif personnel n'apporte pas de bonus fixe mais permet d'obtenir des informations utiles ou même de générer une mission que le MJ doit lui-même créer ou improviser. La base du jet et la difficulté sont à définir par le MJ et le PJ.
- ❑ **Fabrication** : Le PJ décide de s'atteler à la fabrication de quelque chose d'important dans son propre arsenal. Il peut s'agir de modifier un équipement, de fabriquer un nouveau module ou une nouvelle arme ou encore d'optimiser les nuds, les grenades ou un modèle de méta-armure. Le PJ, toujours en accord avec le MJ, peut ainsi **ajouter une amélioration sur une arme** sans en payer le coût en PG ou augmenter légèrement l'efficacité d'un module, d'une capacité de méta-armure, d'un nod ou d'une grenade. Par exemple, il augmente au choix : sa portée, sa durée, les dés lancés (de 1D maximum) ou modifie un effet. Il **complète alors une jauge d'accomplissement considérée comme moyenne avec un jet base Technique**. Il peut aussi tenter de **créer une arme ou un module à partir d'un modèle déjà existant** en changeant les propriétés et les effets. Ceci est un **objectif difficile** pouvant être complété par un jet base Technique. Le MJ et le PJ doivent discuter du projet et valider ensemble l'arme ou le module sur lequel le PJ travaille. Il est à noter qu'un PJ **ne peut travailler que sur un module ou une arme d'une rareté à laquelle il aurait normalement accès**.
- ❑ **Création** : Le chevalier se lance dans la création d'une **œuvre d'art** qui va augmenter sa gloire, celle d'un autre chevalier ou de plusieurs personnes. Il peut s'agir de n'importe quel domaine artistique. La base des jets effectués pour compléter cette jauge est différente pour chaque domaine. **Créer une œuvre mineure, apportant 10 PG** à la personne qui est son sujet, est un objectif considéré comme **facile**. **Créer une œuvre majeure, qui apporte 20 PG** à la personne qui est son sujet, est un objectif considéré comme **moyen**. Enfin, **créer un chef-d'œuvre ou une grande œuvre, apportant 10 PG à plusieurs personnes ou 30 PG à une seule**, est un objectif considéré comme **difficile**.

Il existe très certainement d'autres catégories d'objectifs personnels que les PJ et le MJ peuvent découvrir ou inventer. À eux d'imaginer la difficulté des objectifs et les bonus rapportés.

### *Motivation majeure*

La jauge d'accomplissement de motivation majeure ne change pas de celle du livre de base. Habituellement, accomplir une motivation majeure est un objectif moyen dont la réussite **rapporte 25 points d'espoir supplémentaires** à ajouter au total de points d'espoir du chevalier. Cette jauge est à accomplir seul.

### *Missions continues*

Tout au long de la campagne, les PJ vont avoir des missions continues à compléter. Il s'agit de missions sur le long terme, comme une enquête impliquant un PNJ important, la découverte d'un élément crucial pour la lutte du Knight, un projet d'avant-poste, la création ou le remaniement d'une section ou encore le déverrouillage d'un bloc de données cryptées.

Contrairement aux motivations majeures et aux objectifs personnels, les missions continues peuvent être fixées par le MJ, sans accord des PJ, et surtout, elles peuvent impliquer plusieurs personnages dans leurs résolutions. Bien entendu, les PJ peuvent se fixer eux-mêmes des missions continues, notamment lorsqu'ils deviennent chevaliers de la Table Ronde.

Au sein de la campagne, plusieurs missions continues s'imposeront d'elles-mêmes.

## ***Enquête sur le Graal***

Les chevaliers peuvent bien sûr décider d'enquêter sur le Graal, puis de tenter de connaître sa nature après en avoir trouvé le premier fragment.

## ***Enquête sur les grandes factions***

Au cours de la campagne, les PJ peuvent tenter d'enquêter sur les grandes factions présentes dans La Geste de la fin des temps autrement qu'en essayant de gagner des points d'alliance.

## ***Mobiliser le Knight***

Lorsque les PJ souhaitent mobiliser le Knight, ils doivent en faire la demande à un chevalier de la Table Ronde et présenter leur projet. Ces projets peuvent prendre beaucoup de formes différentes, mais tous sont associés à une jauge d'accomplissement.

Lorsque le chevalier de la Table Ronde accorde aux PJ le droit de mobiliser le Knight, le MJ doit présenter la coterie qui accomplira cette mission continue, notamment en expliquant pourquoi ses membres ont été choisis et quelles sont leurs méta-armures. Le MJ doit aussi donner à cette coterie une valeur (similaire à celle d'une coterie de type rookie, voir Atlas p98).

Contrairement aux autres missions continues, la jauge pour ces missions est complétée par les chevaliers recrutés en utilisant leur valeur pour lancer les dés, non par les PJ. La coterie accomplissant cette mission peut dé-penser des journées entre les missions pour compléter la jauge. Le MJ peut se référer aux exemples ci-dessous :

- Créer un avant-poste** est un objectif considéré comme moyen avec un jet possible tous les deux jours. Avoir un avant-poste dans un territoire permet aux chevaliers (PJ ou non) de refaire leur stock de nods, de grenades et de munitions rapidement.
- Engager un feu follet** dans une communauté de rebuts est un objectif considéré comme facile avec un jet possible tous les trois jours. Avoir un feu follet dans une communauté de rebuts permet d'avoir des informations importantes sur la région où elle est située et bien entendu quelqu'un de confiance à qui se référer.
- Nouer des alliances** avec une faction, une organisation ou simplement porter une mission diplomatique est un objectif considéré comme difficile avec un jet possible tous les deux jours. Une fois la mission accomplie, les PJ peuvent gagner un point d'alliance avec la faction, ajouter un contact de niveau 5 à l'ensemble des PJ ou simplement faciliter les interactions avec une organisation.
- Enquêter** sur quelque chose ou **sauver** des personnes est un objectif considéré comme moyen avec un jet possible tous les jours.

Les PJ peuvent au maximum mobiliser deux coterie de chevaliers. Il est fort probable qu'à force de mobiliser les mêmes coterie, leurs membres deviennent des contacts et amis des PJ, même de futurs membres de leur section lorsqu'ils deviendront chevaliers de la Table ronde.

## **Coopération artisanale** règles Scorpinou

Une personne aidant, ajoute 25 à la jauge, au lieu de 50. Mais seulement 4 personnes maximum peuvent assister.

Une justification crédible dans l'avancé du projet, à usage unique, peut être utilisée pour effectuer un test sans délai. Dans certains cas, il peut y avoir un coût (en point de contact par exemple). Voici une liste d'exemples de justifications qui n'est pas exhaustive, la créativité, l'inventivité, l'originalité devant surtout être récompensé :

- Aller voir M. Pendulum pour lui faire part du projet d'une œuvre d'art. Ne pas l'avoir en contact à un niveau suffisant (3 minimum) coûtera 1 ou de 2 points de contact. Certaines fois, il faudra l'avoir à un degré plus important et cela coûtera quand même des points de contact.
- Utiliser des matériaux très spécifiques ou aller chercher l'inspiration auprès de gens ou de lieux précis.

Il est possible de remplir « plusieurs fois la jauge ». Si un joueur est suffisamment astucieux ou imaginatif et qu'il trouve suffisamment de justificatif pour accumuler un grand nombre de réussites, au-delà de la jauge qu'il avait à accomplir. Il peut, soit utiliser cet excédent pour les donner à une autre personne qui travail sur un projet très proche du sien, soit les utiliser pour remplir une autre jauge pour le même projet. Par exemple, une bande d'artistes décident de travailler sur un album musical visant à mettre en valeurs leurs exploits au sein du Knight. Si le chanteur a eu des idées, des préparations, des éléments lui permettant d'accomplir assez de tests pour remplir deux fois sa jauge, alors il peut décider de cumuler « une double jauge d'accomplissement », réalisant ainsi deux chansons au lieu d'une.

Pour la qualité de l'œuvre, voir [p15 : les œuvres collectives](#).

## La garde

Si les PJ ne souhaitent pas se concentrer sur leurs motivations, sur leurs objectifs personnels ou sur des missions continues, ils peuvent décider de participer à la garde qui représentent le système de veille du Knight. Lorsque c'est nécessaire, les personnels présents à la garde sont mobilisés rapidement et peuvent accomplir des missions en quelques heures ou jours. Ces missions sont **jouées très rapidement, en une ou deux scènes, se concentrant sur la narration.**

Le MJ peut improviser ses propres missions de la garde, mais un supplément nommé Garde propose une quarantaine de missions que le MJ peut mettre en scène.

Un ou plusieurs PJ et PNJ peuvent participer aux missions de la garde. Lorsqu'une mission est accomplie, elle peut offrir des bonus en **points de contact, en points d'espoir ou en points de gloire.**

## Les pages **Atlas p93**

Face à l'afflux d'enfants sauvés par le Knight et à leurs difficultés de prise en charge (séquelles post-traumatiques, malnutrition, désocialisation...), Arthur a approuvé le projet « pages ». Initié par Palomydès, il s'agit d'un véritable orphelinat de l'organisation établi à l'extérieur des murs du QG, dans un manoir situé en Cornouailles (à environ 370 km). Là-bas, les jeunes pourront jusqu'à 16 ans (ou jusqu'à ce qu'ils soient considérés comme aptes à revenir en société) recevoir des soins, des cours, et un environnement sécurisant, visant à faire d'eux des personnes pleines de confiance et d'espoir, mais surtout loyales au Knight.

Bénéficiant d'une infrastructure moderne et de professeurs parmi les meilleurs, les pupilles du Knight évoluent rapidement et sont généralement vite assignés au QG, au service des chevaliers de l'organisation. Il ne s'agit pas de domestiques, mais bel et bien d'une phase capitale de leur apprentissage, visant à les imprégner de l'état d'esprit de l'organisation. À leur majorité, la plupart d'entre eux rejoindront les services du Knight (entretien, administration, sécurité) et, pour certains, deviendront des chevaliers à part entière.

### ***Les protégés des chevaliers***

Le page est un adolescent de 16 ans, sans doute un futur chevalier, que les PJ doivent prendre en charge et éduquer quand ils le peuvent. Avoir un page sous ses ordres est un honneur que les chevaliers peuvent décider de recevoir ou non.

Lorsque les chevaliers choisissent de prendre un page sous leur aile, ils reçoivent **un nouveau contact de niveau 6**, doivent le nommer, lui créer une histoire et lui préparer une cérémonie où ils feront de lui leur écuyer. Tout cela doit être collectivement préparé par la coterie.

Il est à noter que le page doit régulièrement revenir à l'orphelinat pour s'entretenir avec le directeur et ne pas perdre le lien avec ses anciens camarades. Les chevaliers sont toujours invités à l'accompagner.

Si le MJ accepte la création de ce contact, alors **les PJ reçoivent une mission continue « éducation d'un futur chevalier » avec une jauge de 200**. Si cette mission continue est accomplie, **l'ensemble des chevaliers de la coterie reçoit un bonus de 10 à son total de points d'espoir.**

**Entre chaque mission**, de retour au QG, les chevaliers **peuvent augmenter la jauge** de cette mission en prodiguant des cours et des conseils à leur page. Ils peuvent ainsi lui donner de petites missions : enquête interne, entretien des armes et méta-armures, travail sur un projet ou encore observation à distance pendant une mission.

Attention, avoir un page sous sa responsabilité est un vrai métier qui peut beaucoup occuper les chevaliers entre leurs missions. **Ne pas se charger de l'éducation du jeune page entre plusieurs missions de suite fait ainsi baisser la jauge de mission continue de 2D6.**

Lorsque cette mission continue est terminée, alors le page peut entrer en formation au sein du Knight et tenter de devenir un véritable chevalier. **Les PJ peuvent alors créer un nouveau PNJ en suivant les règles de création de PNJ et augmenter le niveau de ce contact de 2.**

### ***Orphelinat du Knight, Cornouailles***

Grand bâtiment sis sur une petite motte créée pour l'occasion, jouxtant le **lac Dozmary Pool**, l'orphelinat du Knight est un manoir typique, à l'allure gothique victorienne, grise et intimidante, reproduisant l'université d'Oxford. Disposant de près d'une centaine de pièces réparties sur 4 étages et 2 sous-sols pour les parties techniques, les salles de classes, etc., il accueille les orphelins recueillis par le Knight sous la direction de **Jocelin Lugo**, un homme simple dans la soixantaine à l'allure de vieux laird écossais. Le directeur Lugo est un homme bon, très propre sur lui, qui considère les orphelins du Knight comme des en-

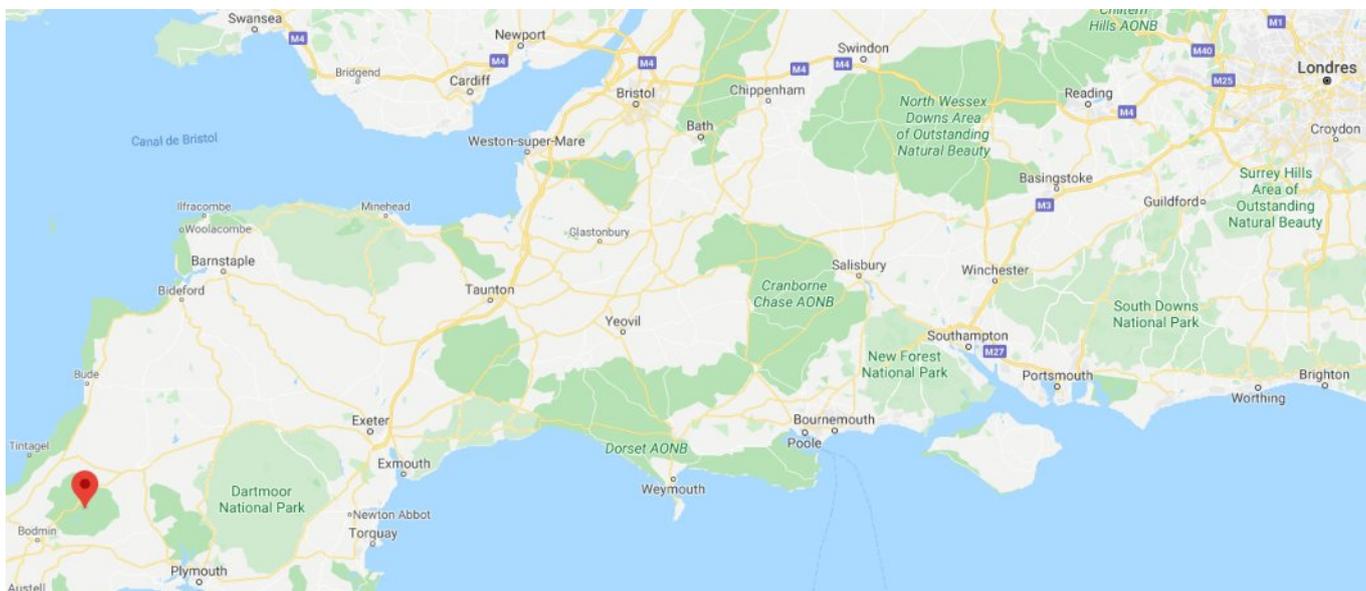


# KNIGHT

fants qui nécessitent une attention particulière. Il estime que les éloigner de la civilisation des immortels et de l'Anathème dans son orphelinat, est sans doute la meilleure chose à faire pour eux.

On y trouve ainsi tous les éléments traditionnels du château soi-disant hanté : hall impressionnant à la décoration anglaise classique, tableaux imposants, escaliers grinçants, passages secrets et couloirs interminables où sont accessibles de nombreuses pièces telles que des chambres, des salons, des bibliothèques mais aussi des salles de classe, des laboratoires, des ateliers, etc.

Si l'orphelinat a été construit ici, c'est parce que Dozmary Pool est un lieu important dans la mythologie arthurienne. Loin de tout, c'est dans ce lac que l'Arthur de la légende reçut Excalibur des mains de la Dame du Lac. En choisissant cet endroit mythique, Palomydès souhaite mettre les enfants abandonnés au plus proche de la légende.



*Il y a environ 370 km entre Camelot et l'orphelinat*



## L'art de bien combattre l'Anathème **Codex p50**

Lors de la création des personnages, dans Kinght, il est possible d'avoir l'impression que l'art est uniquement une affaire individuelle innée. Après tout, il y a un **archétype « Artiste »**, l'**avantage Créateur né provenant d'une carte ou l'avantage Vrai artiste du Codex**, c'est tout.

Et depuis l'arrivée de l'Anathème, il semble impossible de pouvoir développer la fibre artistique. Même si les écoles d'arts existent et pas que pour apprendre à jouer de la musique, danser, dessiner, etc.

Étrangement, les formes d'art qui mélangent art et objets industriels ou manufacturés semblent être moins affectés par l'Anathème. Mais semble également sans effet sur l'espoir ou les créatures des ténèbres. Exception faite des prototypes ou des originaux sur lesquels les ateliers s'appuient pour fabriquer des séries. S'il y a une limite, elle n'est pas connue (rappel du Codex p51 : *les copies et les reproductions*, seules les copies de la Capture ont un effet qui diminue d'un niveau de qualité toutes les 10 à 20 copies).

Les écoles d'enseignements mélangeant technicité et art comme à Paris avec l'école d'arts et métiers en 1780 et l'école des Beaux-arts en 1817, ou encore la fabuleuse école de Bauhaus en Allemagne en 1919, n'y change rien. Les principes peuvent être enseignés et appliqués, mais sans l'étincelle de l'inspiration, les créations n'auront pas les effets des œuvres d'arts.

Et n'allez pas dire à Jeff Koons, que ses œuvres ne sont pas de lui mais des 200 ouvriers dans ses ateliers. Même s'il est loin d'être le seul à pratiquer un art ou une foule de « petites mains » ont contribué à sa réalisation. C'est l'inspiration initiale qui compte (voir encadré du Codex, p53 : *L'architecture et le cinéma*).

Mais heureusement, pour combattre l'Anathème, il existe aussi des arts martiaux artistique. Que ce soit en combat à distance (gunfight, etc.) ou au contact (capoeira, tri-cking, etc.) ou un mélange des deux, peu importe, cela nous donne de joli combat. Prenez vos armes et soyez inspiré pour combattre l'Anathème !

## Au-delà de l'art

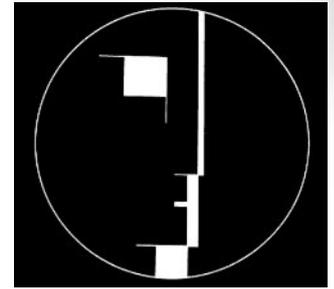
Trois notions pour alimenter les réflexions sur l'art : total, choquant et engagé.

### L'art total

Réflexions d'une enseignante en arts plastiques (Corine Bourdenet Vicairé) :

Une œuvre d'art totale se caractérise par l'utilisation simultanée de nombreux médiums et disciplines artistiques, et par la portée symbolique, philosophique ou métaphysique qu'elle détient. Cette utilisation vient du désir de refléter l'unité de la vie, en mélangeant, mixant, hybridant des domaines artistiques en une seule production.

Richard Wagner est le premier à avoir réalisé une œuvre d'art totale, notamment à Bayreuth, avec son opéra Parsifal en 1882. Les artistes du mouvement Art Nouveau et du Bauhaus avaient cette même démarche. Dans les années 1950, les artistes du Black Mountain College (université expérimentale, plate-forme pour les pratiques artistiques d'avant-garde : John Cage, musique ; Merce Cunningham, danse ; Willem De Kooning, arts plastiques ; Walter Gropius, architecture), ont remis au goût du jour l'idée d'œuvre d'art totale par le truchement de la performance et des happenings où danse, théâtre, musique et arts plastiques se déclinaient simultanément dans un temps unique. Plus récemment, la série des Cremaster de 1995 à 2002, de Matthew Barney a également suivi les grandes lignes d'une œuvre d'art totale : cinéma, sculpture, performance, dessin s'y agencent conjointement à chaque étape de l'œuvre. Sur le site en lien, vous trouverez des exemples pour des ballets, danse et arts plastiques, ou musique et arts plastiques. À l'occasion des cérémonies commémoratives du bicentenaire de la Révolution française, le 14 juillet 1989, Jack Lang, ministre de la Culture du président François Mitterrand, confie la chorégraphie d'un ambitieux défilé nocturne, intitulé La Marseillaise, sur les Champs-Élysées au créateur scénographe Jean-Paul Goude. Les performances de Gilbert et George : arts plastiques, danse, mime, musique. Et la Compagnie Royal De Luxe.



Logo du Bauhaus



Jeff Koons et l'une de ses œuvres

## L'art choquant

Certaines œuvres d'art contemporain particulièrement provocatrices suscitent au mieux la perplexité, au pire l'exaspération furibonde. [KAZoART vous propose un florilège de 10 œuvres qui ont choqué nos contemporains et défrayé la chronique.](#)



Pour les explications sur les œuvres, voir le site en lien [KAZoART Blog](#).

## L'art engagé

Le mouvement street art est bien souvent plus que de l'art : c'est de l'art engagé au service d'une ou plusieurs causes qui rongent l'humanité. Politique, société, urbanisation, écologie, guerre, racisme, cause animale : les sujets sont variés. [Je vous propose aujourd'hui une sélection exceptionnelle des œuvres d'arts les plus engagées qu'il m'ait été donné de voir.](#)



Pour les explications sur les œuvres, voir le site en lien « [Le street art chez vous](#) »

## Description des niveaux d'artiste

Pour dépeindre cet aspect du personnage, pas de caractéristique, juste des notes supplémentaires dans le descriptif. Il est possible de justifier cet aspect par un historique approprié comme l'apprentissage auprès d'une autorité compétente (professeur de musique, école d'art, senseï de knug-fu, ronde de capoeira, etc.).

Il faut prendre en considération les cas de figures suivants :

- ❑ **Stade amateur** : c'est le **commun des mortels**, n'ayant aucune connaissance, pratique ou n'ayant bénéficié d'aucune éducation en la matière. C'est le stade lorsqu'un personnage est créé sans avantages, sans historique, sans justificatif. Théoriquement, le personnage ne peut pas pratiquer d'art. Toutefois **il peut choisir l'un des 6 domaines (capture, forme, geste, son, trait et verbe) et obtenir, au maximum, des pratiques ou œuvres avec un niveau d'effet « apprenties » s'il obtient 6 réussites ou plus.**
- ❑ **Stade apprenti** : le personnage, à la création, n'a eu aucun avantage ou archétype, mais son historique lui permet de justifier des compétences artistiques dans 1 domaine. Il peut **exercer déjà une forme artistique qu'il doit choisir parmi les 6, mais les effets seront limités au maximum à « Niveau apprenti ».**
- ❑ **Stade initié** : le personnage est un artiste, mais pas encore un « Vrai artiste » au sens du Codex. Ce stade intermédiaire est obtenu à la création via l'**archétype Artiste** (Ldb p112) ou l'**avantage Créateur né** (Ldb p122). Il peut **utiliser une forme artistique qu'il doit choisir parmi les 6, mais les effets seront limités au maximum à « Niveau initié ».**
- ❑ **Stade maître** : le personnage est « Vrai artiste », au sens du Codex p50, il peut directement prendre l'une des 6 formes artistiques.

Si le joueur vise une forme d'art non inclus dans les six formes, il devra, avec le MJ, le définir plus précisément, voir le Codex p50.

## Les subtilités de l'art

Il existe six grandes familles d'arts (capture, forme, geste, son, trait et verbe). De plus, l'art est actif de deux façons différentes, soit à travers la **pratique artistique (l'art « vivant »)**, soit à travers les **œuvres d'arts (les objets fabriqués, l'art « matériel »)**. Lorsqu'un artiste pratique son art, il ne peut rien faire d'autre. De plus **les effets de pratique et d'œuvre d'un même domaine ne se cumulent pas**.

Les domaines artistiques peuvent être exclusifs (*capture et forme pour les arts matériels et geste et son pour les arts vivants*), ou *mixtes (trait et verbe)*. Si un artiste d'un art vivant pratique son art, les effets ne sont actifs que durant le temps où il fait son art. Si un artiste « capture » la pratique, ce sont ses effets de captures qui seront actifs, pas ceux de l'artiste qu'il a « capturé ».

## Œuvres collectives règles Scorpinou

On ne parle pas de chef d'orchestre, de chanteur vedette, etc. auquel cas ce sont les règles de l'encadré du Codex, p53 : *L'architecture et le cinéma*, qui sont à prendre en compte. Mais dans le cas où un duo d'artiste, un quatuor, etc. qui œuvrent ensemble, alors les règles suivantes sont appliquées. Ces règles ne sont valables que pour des petits regroupements d'artistes, tant que les effets bénéfiques de synergie peuvent s'appliquer.

L'un des artistes effectue le test principal. Chacun des autres participants donnent un bonus de +1 par niveau de réussite apprenti, +2 par niveau initié et +3 par niveau maître. Temps passé : [voir p10 : Coopération artisanale](#).

## Développer la fibre artistique règles Scorpinou

Pour développer un aspect artistique, le joueur doit pouvoir l'expliquer. Si le MJ veut mettre en place une **jauge d'apprentissage**. Cette jauge d'accomplissement est considérée comme **difficile**.

**À la place** de l'apprentissage, le personnage peut dépenser **6 points d'Héroïsme et 10 points d'expérience** pour les stades **Apprenti et Intermédiaire**. **Pour le Stade Maître**, il faut dépenser **6 points d'héroïsme et 20 points d'expérience**. En tout, si le personnage développe un art de « zéro », il lui en coûtera 18 points d'héroïsme et 40 points d'expérience.

## Capacités héroïques artistiques règles Scorpi

En plus des règles du Codex p14, il est possible d'acheter des capacités spéciales qui suivent.

Une capacité héroïque artistique est **valable pour toutes les formes d'arts**. Ainsi, un personnage étant maître dans le domaine du son et ayant acheté ces capacités héroïques, pourra les appliquer au domaine du geste, même s'il n'est qu'amateur dans ce dernier.

**Rappel** : par scène ou phase de conflit, un personnage ne peut activer qu'une seule capacité héroïque. Chaque PJ ne peut posséder pas plus de trois capacités héroïques.

### Création improvisée – PX 10

Permet à un artiste d'art matériel (capture ou forme) de faire une improvisation sur « le moment », donc **une pratique artistique**. Les effets sont actifs uniquement durant l'improvisation et similaire à une œuvre. La qualité et les effets de la pratique dépendent du test. La **portée n'étant que de quelques mètres** (« contact »).

**Acquisition coûte 10 points d'expérience.**  
**Activation coûte 2 points d'héroïsme.**

<b>Activation</b>	Action de déplacement
<b>Durée</b>	Une scène ou un conflit
<b>Héroïsme</b>	2

### Sauvegarde – PX 10

Permet à un artiste d'art vivant (geste ou son) de créer une œuvre matérielle de leur pratique. À la fin du processus créatif, l'artiste aura à sa disposition un objet qui peut prendre la forme d'un carnet de notes, de croquis, de partitions, de bande son, de story-board, etc. La qualité et les effets de l'œuvre dépendent du test. Les effets durent deux ans maximum. **Les temps de créations sont courts (quelques**

**jours), moyens (1 à 2 semaines) et longs (1 à 2 mois).**

**Acquisition coûte 10 points d'expérience.**  
**Activation coûte 2 points d'héroïsme.**

<b>Activation</b>	Action de déplacement
<b>Durée</b>	2 ans maximum
<b>Héroïsme</b>	2

### Artiste se surpassant – PX 10

Cette capacité permet de réaliser une pratique, ou de faire une œuvre, d'une qualité supérieure d'un cran. Ainsi, un artiste amateur pourra obtenir des pratiques ou œuvres apprenties en activant cette capacité. Un artiste apprenti pourra accéder au palier des initiées et un artiste initié pourra accomplir des pratiques ou œuvres maîtresses. Les maîtres pourront obtenir directement une pratique ou une œuvre maîtresse, sans effectuer de test.

**Acquisition coûte 10 points d'expérience.**  
**Activation coûte 2 points d'héroïsme.**

<b>Activation</b>	Aucune
<b>Durée</b>	Une scène ou un conflit
<b>Héroïsme</b>	2

## Résumé domaines artistiques

Do- maine	Ca- rac	Niveaux effet pratique ou œuvre				Temps création œuvre		
		Amateur	Apprenti	Initié	Maître	Court	Moyen	Long
<b>Capture</b>	Inst / Tech	Hostiles	Bandes aussi af- fectées	Salopards aussi affec- tés	Spécial	1 h à 1 j	2 j à 1 se- maine	Plus d'une se- maine à un mois
<b>Forme</b>	Fo / Sav	CdF 1	CdF passe à 2	CdF passe à 4	Spécial	2 à 4 se- maines	1 à 2 mois	3 à 4 mois
<b>Geste</b>	Dép / Dex	1 réussite au- to vs Ana- thème	Bonus passe à 2 réussites auto	1 action de déplace- ment vs Anathème	Spécial	Art vivant (uniquement des effets de pratique)		
<b>Son</b>	Aura / Har	-1 act° Ana- thème	Salopards aussi touchés	Pas de débordement des bandes	Spécial	Art vivant (uniquement des effets de pratique)		
<b>Trait</b>	Har / Sg- Fd	1D6 dgt et violence	Dégâts et vio- lence passent à 2D6	Dgt et violence passent à 3D6	Spécial	Quelques jours	Une à deux se- maines	3 semaines à 2 mois
<b>Verbe</b>	Aura / Par	Spécial	Spécial	Spécial	Spécial	Qq h à 1 mois	1 mois à 1 an	Plus de 1 an

**Les niveaux d'effets d'un test se cumulent** : Lorsqu'un artiste obtient les effets liés à un niveau de qualité, il obtient aussi les effets et augmentations d'effets des qualités inférieures, sauf indication de type « passe à ».

### Portée des effets de l'œuvre suivant le temps consacré à sa création

- Temps court : 6 m
- Temps moyen : portée courte (15 m)
- Temps long : portée moyenne (50 m)

### Niveau d'effets suivant résultat du test

Les overdrives ne sont jamais ajoutés (mais les aspects exceptionnels des PNJ le sont, eux).

- 1 à 2 réussites : **niveau amateur** si le personnage est au moins un apprenti. **Si le personnage est un amateur**, il doit obtenir **au moins 6 réussites** pour avoir ce niveau d'effet.
- 3 à 5 réussites : niveau **apprenti**.
- 6 à 8 réussites : niveau **initié**
- 9 réussites ou plus : niveau **maître**

Aspect	Caractéristique		
<b>Chair</b>	Déplacement	Force	Endurance
	Geste	Forme	
<b>Bête</b>	Hargne	Combat	Instinct
	Trait ou Son		Capture
<b>Machine</b>	Tir	Savoir	Technique
		Forme	Capture
<b>Dame</b>	Aura	Parole	Sang-froid
	Son ou Verbe	Verbe	Trait
<b>Masque</b>	Discretion	Dextérité	Perception
		Geste	

### L'art face au désespoir

Par défaut, tous les effets de pratique des domaines artistiques ci-dessous **infligent 1D6 à 4D6 points de dégâts ou de violence aux désespérés** à portée en fonction de leur qualité (voir plus bas). Les dégâts et la violence **s'accompagnent toujours de l'application de l'effet espérance**. De plus, à portée d'une œuvre ou d'un artiste pratiquant son art, les personnages non désespérés peuvent récupérer 1D6 points d'espoir. Cet effet de l'art ne fonctionne qu'**une fois par jour**.

### Œuvres mélangeant des arts

Un opéra-ballet, par exemple, joué devant des spectateurs, combinera les effets du domaine du Son (pour la musique et le chant) au domaine du Geste (pour la danse) et au domaine du Verbe (pour la comédie et l'histoire que l'opéra raconte).

### Des arts manquants ?

Certains arts comme la bande-dessinée, la cuisine, les arts très contemporains comme les jeux vidéo ou encore ceux du futur comme les sculptures en réalité augmentée ne sont pas listés dans les domaines présents. En fait, ces arts sont souvent trop transverses pour être intégrés à un seul domaine. **Une bande-dessinée peut par exemple faire partie du domaine du Verbe et du Trait en même temps**. C'est au MJ d'imaginer et de quantifier les effets d'œuvre et de pratique issus de ces arts.

## Domaine de la Capture (art matériel)

**Arts** : Photographie, cinéma, etc.

**Effet de pratique** : pas d'effet.

**Effet d'œuvre** : Les créatures de l'Anathème sont affectées. **Ténèbres types nuit et pénombre s'éloignent au maximum de portée** (Ldb p44, rappel des intensités des ténèbres : pénombre, nuit ou obscurité).

**Niveau amateur** : Hostiles situés à portée de l'œuvre ne peuvent plus utiliser leurs capacités (au choix du MJ). Bandes, salopards et patrons ne sont pas affectés (effets Apprenti et Initié, voir tableau).

**Niveau Maître** : Patrons aussi touchés, mais perdent une seule capacité (au choix du MJ)

## Domaine de la Forme (art matériel)

**Arts** : Sculpture, mosaïque, modelage, architecture, orfèvrerie, etc.

**Effet de pratique** : pas d'effet.

**Effet d'œuvre** : affecte ceux qui ne sont pas désespérés (humains et animaux) qui reçoivent un bonus de Champs de Force s'ils sont les cibles de créatures de l'Anathème. **Ténèbres à portée diminue d'une intensité d'un niveau inférieur** (Ldb p44, pénombre, nuit ou obscurité).

**Niveau amateur** : CdF de 1 (effets Apprenti et Initié, voir tableau).

**Niveau maître** : Bonus de CdF passe à 6. Ténèbres et créatures ne peuvent s'approcher à portée de l'effet d'œuvre (sauf exception).

## Domaine du Geste (art vivant)

**Arts** : Danse, mime, gymnastique artistique, arts martiaux, etc.

**Effet de pratique** : Les créatures de l'Anathème semblent plus lentes. Les non désespérés (humains et animaux) à **portée courte** bénéficient des effets.

**Effet d'œuvre** : pas d'effet.

**Niveau amateur** : Les actions contre les créatures de l'Anathème reçoivent une réussite automatique.

**Niveau initié** : Une action de mouvement supplémentaire face aux créatures de l'Anathème.

**Niveau maître** : L'action de mouvement supplémentaire du niveau précédent devient une action de combat.

## Domaine du Son (art vivant)

**Arts** : Chant, musique, beatboxing, etc.

**Effet de pratique** : Créatures de l'Anathème désorientées et difficultés à communiquer entre elles. **Ténèbres type nuit ou pénombre s'éloignent à portée moyenne** (Ldb p44, pénombre, nuit ou obscurité).

**Effet d'œuvre** : pas d'effet.

**Niveau amateur** : Créatures de l'Anathème de **type hostile** perdent une action lors de leur tour de jeu.

**Niveau initié** : Bandes aussi touchées et n'infligent pas de débordement durant le tour où le domaine du Son est actif.

**Niveau maître** : Hostiles et salopards peuvent attaquer au hasard. Chaque tour, Si une créature attaque, le MJ lance un dé. Si résultat impair, rien, tout est normal. Si résultat pair, la créature attaque une autre créature de l'Anathème la plus proche d'elle.

## Domaine du Trait (art matériel & vivant)

**Arts** : Peinture, gravure, dessin, tatouage, etc.

**Effet de pratique** : Créatures à **portée courte** reçoivent des dégâts et de la violence tous les dix tours ou minutes.

**Effet d'œuvre** : Créatures à portée subissent dégâts et violence à chaque tour ou toutes les 6 secondes. **Ténèbres type nuit ou pénombre s'éloignent à portée maximum de l'œuvre** (Ldb p44, pénombre, nuit ou obscurité).

**Niveau amateur** : 1D6 points de dégâts et 1D6 points de violence

**Niveau maître** : dégâts et violence passent à 4D6. Augmentent d'1D6 à chaque tour passé (dans le cas des effets d'œuvre) et à chaque minute ou dizaine de tours passée (dans le cas des effets de pratique)

## Domaine du Verbe (art matériel & vivant)

**Arts** : Littérature, biographie, poésie, théâtre, etc.

**Effet de pratique** : créatures de l'Anathème situés à **portée courte** sont affectés. **Intensité et distance des ténèbres de type nuit ou pénombre changent à chaque tour** (Ldb p44, pénombre, nuit ou obscurité).

**Effet d'œuvre** : Similaire aux effets de pratique mais la portée change avec le temps de création.

**Niveau amateur** : Hostiles et salopards de l'Anathème doivent utiliser un aspect en fonction du type d'histoire ou de récit :

- Violence, épique ou nature : aspect **Bête**. Elles sont plus hargneuses.
- Assouvissement des besoins (faim, sexe, etc.), changement du corps : aspect **Chair**. Elles seront plus confiantes, plus courageuses, plus égoïstes et ne fuiront pas et seront aussi presque idiote.
- Technique, savoir, spiritualité : aspect **Machine**. Elles seront plus prudentes et calculatrices.
- Amour, relations, biographie : aspect **Dame**. Elles chercheront à communiquer.
- Politique, mensonge, secrets, occulte : aspect **Masque**. Elles tenteront de se cacher, faire des coups en traître et exposeront ses alliés avant elles-mêmes.

**Niveau apprenti** : Hostiles et salopards perdent 1 point à tous leurs aspects exceptionnels mineurs

**Niveau initié** : Hostiles et salopards, la perte passe à 3 points dans tous leurs aspects exceptionnels mineurs

**Niveau maître** : Affecte en plus les patrons. La perte des 3 points affecte maintenant tous leurs aspects exceptionnels (majeurs ou mineurs)

## Caractéristiques équipement LdB p412

**Activation** : utiliser une arme coûte une action de combat. **Aucune** désigne une action gratuite, mais utilisable qu'une seule fois par round. Plusieurs « activation : aucune » peuvent être activées dans le même round, de sources différentes. **Action de déplacement ou action simple** (une par round, mais l'action de combat peut être une action simple), signifie que l'action est dépensée durant une phase de conflit. **Action de combat** (une par round, peut devenir une action de déplacement ou simple) signifie que l'action est dépensée en phase de conflit. **Un tour** ou un round signifie que le module dépense toutes les actions du personnage, pendant un round complet, pour l'activer.

**Dégâts** affecte une cible unique, n'affecte pas les bandes. Pour les armes de contact ou lancées ou improvisées, le score de Force (ou Chair divisée par 2) est ajouté aux dommages. Chaque OD de Force ajoute +3. Chaque profil d'arme indique un nombre entre parenthèse. Ce sont les dégâts appliqués pour ceux qui ne veulent pas jeter les dés.

**Durée** peut être stoppé sans coût d'activation ou d'énergie, sinon dure ce qui est indiqué : **Instantanée** : moins d'un round. **X tours / X secondes** : se désactive automatiquement à la fin de la durée. **Une scène / une phase de conflit** : ne dure que le temps de la scène et se désactive automatiquement après. **Jusqu'à désactivation** : le chevalier doit décider de le désactiver.

**Énergie** : le chevalier doit utiliser l'énergie de son armure pour activer son module.

**Portée** : pour passer à une tranche au-dessus, le personnage subit un malus d'une réussite par tranche passée. **Contact** : armes de corps à corps ou de mêlée. **Courte** : jusqu'à 15 m. **Moyenne** : jusqu'à 50 m. **Longue** : jusqu'à 300 m. **Lointaine** : au-delà de 300 m.

**Slots** : indique le nombre d'emplacement et leurs localisations sur l'armure. Des modules peuvent être achetés sans être installé. Dans ce cas, le personnage devra choisir lesquels il prend juste avant de quitter Camelot.

**Violence** : affecte les groupe d'adversaires. Le score de Force ne s'ajoute jamais aux dommages de Violence. Tout comme les dégâts, le score est représenté par des dés 6 ou un nombre entre parenthèses.

## Liste des effets Ldb p414, 2038 p23

**Anti-Anathème** : L'arme ignore purement et simplement la valeur de bouclier et de *Chair* exceptionnelle (qu'elle soit majeure ou mineure) de la créature de l'Anathème prise pour cible. Les PA, puis la santé de la cible sont directement touchés. Lorsqu'une arme de ce type touche une bande de créatures de l'Anathème, ses scores de bouclier et de *Chair* exceptionnelle sont ignorés.

**Anti-véhicule** : Les armes possédant cet effet sont conçues pour détruire les véhicules, les blindés et abattre les ennemis de type colosse. Lorsque l'arme tire sur un véhicule ou un colosse, elle inflige ses dégâts normaux et n'a pas besoin d'infliger des tranches de 10 points de dégâts pour en infliger 1 à ces énormes ennemis.

**Artillerie** : Si la cible a préalablement été désignée, l'arme peut tirer sans les malus de portée et sans ligne de vue (il faut quand même une ligne de tir direct). La cible ne bénéficie d'aucun bonus de couvert. **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. Une cible préalablement désignée est toujours atteignable, quelle que soit la distance et le « couvert », sans avoir besoin de ligne de tir dégagée.

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

**Assistance à l'attaque** : Lorsqu'un jet pour toucher est effectué avec cette arme, chaque réussite excédentaire au-dessus du score de *réaction* (dans le cas d'un tir) ou de *défense* (dans le cas d'une attaque au contact) de la cible permet de lui infliger 1 point de dégât (ou de violence dans le cas d'une bande) supplémentaire.

**Barrage X** : Au lieu de faire une attaque, le chevalier peut décider, au prix de son action de combat, de diminuer la *défense* et la *réaction* de la bande ou du PNJ ciblé d'un nombre de points égal à X jusqu'au début de son prochain tour, permettant ainsi à ses alliés de toucher plus facilement. L'effet s'applique automatiquement. Aucun autre effet, et aucun dégât de l'arme ne s'applique. Plusieurs effets barrage peuvent s'appliquer sur une même cible et se cumulent. Mais attention, l'effet barrage infligé par l'arme d'un PJ prend fin au début de son tour de jeu suivant (dès ce que c'est à lui de jouer de nouveau).

**Bourreau X** : Quand lance les dés de dégâts, tout résultat inférieur ou égal à X est considéré comme un 4.

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

**Chargeur X** : L'arme ou le module dispose d'un nombre d'utilisations indiqué par X. Une fois utilisé autant de fois que X, on estime qu'il n'a plus de munitions et ne peut donc plus faire feu. L'arme ou le module doit être rechargé (gratuitement) à Camelot entre deux missions.

**Choc X** : Si le jet pour toucher avec l'arme est supérieur au score de l'aspect *Chair* (divisé par 2 pour un PNJ) de la cible, celle-ci perd ses X prochaines actions. Cet effet ne fonctionne pas contre les bandes. Attention, l'effet ne peut pas se cumuler alors que la cible est déjà sous l'effet *choc*. Dans certaines circonstances, l'effet choc peut être considéré comme automatique et ne prend donc pas en compte le score de l'aspect *Chair*. Lorsque l'effet *choc* est censé s'appliquer automatiquement, il faut tout de même que le personnage touche sa cible. En revanche, son résultat n'a pas besoin d'égaliser l'aspect *Chair* divisé par deux de la cible pour que l'effet fonctionne. En fonction des circonstances, le MJ peut décider qu'un personnage sous l'effet choc subit un malus de 2 à sa *réaction* et à sa *défense*. L'effet ne se cumule pas avec *parasitage X*.

**Défense X / Réaction X** : L'utilisateur bénéficie d'un bonus en défense ou en réaction, X représentant cette valeur, tant qu'il utilise cette arme ou module. Les bonus reçus peuvent se cumuler tant que le personnage peut bénéficier de l'effet.

**Dégâts continus X** : L'arme inflige X points de dégâts à chaque tour durant 1D6 tours. Les dégâts sont subis par la cible à chacun de ses tours de jeu et ignorent les éventuels scores de CdF ou de bouclier. Au regard de la technologie utilisée, l'effet ne peut se stopper que si la cible reçoit les soins appropriés ou s'il se termine de lui-même. Typiquement, cet effet se retrouve sur les armes causant des brûlures. Cet effet ne peut être cumulé sur une même créature tant que l'effet est déjà présent au moins une fois.

**Démoralisant** : Avec une attaque réussie, l'arme enlève 2 points au score de débordement que les bandes composées d'humains infligent, avant calcul des dégâts effectifs. Les dégâts effectifs du tour sont donc égaux au débordement moins 2 multiplié par le nombre de tours écoulés à ce tour. Autrement dit, démoralisant réduit le débordement pour le tour en cours, et uniquement le tour en cours.

**Précision** : Si l'effet démoralisant est appliqué plusieurs fois, cela se cumule en ajoutant un tour de durée (et non pas en soustrayant des points supplémentaires au débordement de la bande ciblée). (un débordement de 6, au troisième tour inflige (6-2)x3=12)

**Désignation** : L'arme peut désigner une cible (une seule cible, pas une bande) une fois par tour. Son utilisateur et ses alliés re-

çoivent un bonus de 1 réussite automatique pour toucher la cible et ignorent toujours les éventuels échecs critiques qu'ils pourraient subir lorsqu'ils tentent de la toucher. Désigner une cible ne coûte pas d'action. Il n'y a aucun test à effectuer pour désigner une cible et la portée de la désignation est celle de l'arme utilisée. La cible demeure désignée durant toute la scène ou toute la phase de conflit. Une fois désignée, l'armure va suivre les mouvements et les bruits de la cible et représenter sa position, ce qui permet au chevalier de lui tirer dessus avec une arme disposant de l'effet artillerie notamment, ou d'utiliser automatiquement tout effet venant de ses éventuelles visions alternatives. L'effet permet par exemple, couplé avec un module de type vision prédatrice, de voir la cible à travers les murs, silhouettée sur la visière à Réalité Augmentée de la méta-armure. Tant que la signature de la cible reste visible par la méta-armure, la cible reste désignée. **Attention** : L'effet ne peut être cumulé sur une même cible.

**Destructeur** : Lorsque les dégâts impactent les points d'armure de la cible, si elle a des PA, on ajoute 2D6 au total de dégâts. Si un seul point de dégâts passe le bouclier et le CdF de la cible, l'effet est appliqué.

**Deux mains** : Cet effet signifie simplement que le chevalier doit utiliser ses deux mains pour frapper ou tirer avec l'arme. Utiliser à une main une arme possédant cet effet est impossible, l'arme étant trop lourde ou possédant trop de recul pour toucher efficacement.

**Dévastation X** : Quand lance les dés de violence, tout résultat inférieur ou égal à X est considéré comme un 5.

**Dispersion X** : L'arme peut toucher plusieurs ennemis et ses dégâts peuvent donc s'appliquer à plusieurs du moment que ces ennemis sont à moins de deux mètres les uns des autres. X représente le nombre d'ennemis que l'arme peut toucher dans une même action. Un seul jet d'attaque est à effectuer contre un seul ennemi. Les autres ennemis proches subissent automatiquement les dégâts et les autres effets que dispersion, à condition que le résultat du test d'attaque dépasse leur score d'opposition. Typiquement, les lance-flammes ou les armes explosives infligent cet effet. Cet effet n'affecte pas les bandes contre lesquelles seule la violence peut s'appliquer. **Attention** : Si l'effet est utilisé contre des ennemis au contact avec un autre PJ, ce dernier subit aussi les dégâts de la dispersion.

**En chaîne** : Lorsque le PJ utilisant cette arme réussit à éliminer (pas forcément à tuer, neutraliser suffit) un hostile ou un salopard, il peut effectuer au prix de 3 PE, au même tour et à la même initiative, une autre attaque sur un autre hostile ou un autre salopard qui se trouve à portée de son arme (un test pour toucher est de nouveau nécessaire). Si cette deuxième attaque élimine la cible, l'effet peut s'appliquer une nouvelle fois et ainsi de suite. Le coût en énergie intervient en plus de l'éventuel coût en énergie de l'arme. Chaque nouvelle attaque doit donner lieu à une dépense d'énergie en conséquence. Dans le cas où plusieurs ennemis sont éliminés en même temps, l'effet en chaîne ne s'applique qu'une seule fois.

**Espérance** : Contre des désespérés, l'équipement est extrêmement puissant. S'il le veut, un PJ peut décider d'échanger les dégâts qu'il devrait infliger contre l'application de l'effet *espérance*. L'arme, plutôt que d'infliger des dégâts, traverse alors le corps du désespéré, arrachant une partie de son désespoir. S'il le fait, chaque PNJ désespéré touché par l'attaque peut effectuer un test de *Bête* difficulté ardu (5) (ou *Hargne* combo *Sang-Froid* dans le cas d'un PJ) pour combattre le désespoir. Chaque attaque supplémentaire infligée par l'équipement à un même désespéré et appliquant l'effet *espérance* fait baisser le niveau de difficulté du test de 1. Si le désespéré réussit son test, alors il a réussi à vaincre le désespoir et n'est plus un ennemi. Il peut se joindre aux chevaliers ou rester terrorisé par ce qu'il a commis ou par ce qui lui est arrivé (au choix du MJ). Contre une bande de désespérés, on considère que l'équipement fait simplement baisser sa cohésion. Cependant, si le personnage utilisant un équipement avec l'effet *espérance* a infligé assez de violence à une bande pour qu'elle tombe à 0 point de cohésion, les désespérés qui la composent reprennent espoir et retrouvent simplement leurs esprits. Ils se souviendront tout de même des actes qu'ils ont commis. Contre les autres types d'ennemis, les équipements possédant l'effet *espérance* infligent des dégâts et de la violence de manière normale.

**Excellence** : Sur test d'attaque, chaque réussite excédentaire (OD compris) inflige 2 points de dégâts (ou de violence) supplémentaires.

**Fureur** : Lorsque l'arme est utilisée contre une bande avec un score d'aspect Chair de 10 ou plus, la violence de l'arme est augmentée de 4D6.

**Guidage** : à chaque test d'attaque, 5 PE pour compter les impairs comme des réussites plutôt que les pairs.

**Ignore armure** : L'arme ignore purement et simplement la valeur de points d'armure d'un adversaire. La santé de la cible est directement touchée si les dégâts passent le CdF ou le bouclier.

**Ignore CdF** : L'arme ignore purement et simplement le *champ de force* d'un adversaire. Les PS de la cible sont directement touchés si les dégâts passent les PA ou le bouclier.

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

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

**Lesté** : Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute le score de la caractéristique *Force* multipliée par deux (ou *Chair* complet pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts plutôt que sa *Force* seule (ou *Chair* divisé par 2). Seuls les PJ ayant un score de *Force* égal ou supérieur à 4 ou possédant un *overdrive* de *Force* peuvent utiliser une arme avec un tel effet.

**Lourd** : Pour utiliser cette arme, vous devez dépenser une (et une seule) action de déplacement et une (et une seule) action de combat. Les actions supplémentaires acquises ne sont pas touchées par cet effet.

**Lumière X** : Lorsque l'arme frappe une créature de l'Anathème ou une bande de l'Anathème, ses scores de défense et de réaction sont réduits d'une certaine valeur durant le tour suivant (jusqu'à la fin du prochain tour du PJ qui a infligé l'effet *lumière*). X représente cette valeur. Cet effet ne peut pas se cumuler sur une même cible.

**Meurtrier** : Lorsque les dégâts impactent la santé de la cible, on ajoute 2D6 au total des dégâts. Si un seul point de dégâts passe l'armure, le bouclier et le CdF de la cible, l'effet meurtrier est appliqué.

**Oblitération** : Ces équipements particulièrement puissants infligent des dégâts considérables aux cibles les moins résistantes. Contre un ennemi de type hostile, ils infligent toujours le résultat maximal des dés de dégâts, comme si chacun des dés avait fait 6. Les dés ne sont simplement pas lancés. Si l'arme possède l'effet dispersion, chaque cible hostile touchée subit le maximum de dégâts.

**Orfèvrerie** : Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique *Dextérité* (+ 1 point de dégâts par *overdrive*) (ou *Masque* divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts en plus d'autres caractéristiques déjà incluses.

**Parasitage X** : Cet effet s'applique uniquement aux méta-armures, exosquelettes, robots, véhicules, créatures de la Machine et tous les ennemis possédant la capacité *sensibilité IEM*. La cible touchée par une attaque avec *parasitage X* perd automatiquement ses X prochaines actions. **Attention** : l'effet ne peut pas se cumuler alors que la cible est déjà sous l'effet parasitage et ne se cumule pas avec l'effet *choc X*.

**Pénétrant X** : L'arme ignore une certaine valeur de *champ de force*, X représentant cette valeur. Si la valeur est égale ou supérieure au *champ de force* de l'ennemi, celui-ci est tout simplement ignoré et les points d'armure (ou les points de santé si la cible n'a pas de PA) sont directement touchés. Cet effet ne fonctionne pas contre le score de bouclier d'une cible.

**Perce armure X** : L'arme ignore une certaine valeur d'armure, X représentant cette valeur. Si la valeur est égale ou supérieure aux points d'armure de l'ennemi, le total de PA est simplement ignoré et la santé est directement touchée.

**Précision** : Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique *Tir* (+ 1 point de dégâts par overdrive) (ou *Machine* divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts.

**Régularité** : Sur les tests d'attaque, chaque 6 obtenu, ajoute 3 au calcul des dégâts.

**Silencieux** : Le personnage ne peut être repéré par un autre personnage parce qu'il utilise son arme. Lorsque cet effet est utilisé pendant une attaque surprise, une invisibilité, un mode *Ghost* ou un mode *Changeling*, le score de la caractéristique *Discrétion* (plus les éventuels OD) du PJ est ajouté aux dégâts. Dans le cas des PNJ, c'est la moitié du score de *Masque* (plus le score de *Masque* exceptionnel éventuel) qui est ajouté aux dégâts. Cet effet peut s'ajouter à ceux du mode *Ghost* et du niveau 2 de l'overdrive de *Discrétion*.

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

**Ténébricide** : L'équipement a été pensé pour anéantir les créatures de l'Anathème et uniquement celles-ci. Contre des ennemis humains (de n'importe quel type), il n'inflige que la moitié de ses dés de dégâts et de ses dés de violence.

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

**Tir en sécurité** : Grâce à une caméra sur le bout du canon ou à un canon déformable, le porteur de l'arme peut tirer tout en bénéficiant d'un bonus de couvert sans subir de malus au tir.

**Ultraviolence** : Lorsque l'arme est utilisée contre une bande avec un score d'aspect *Chair* de moins de 10, la violence de l'arme est augmentée de 2D6.

## Armes, effets et cumul d'effets LdB p90

Les profils d'armes et de modules peuvent contenir des effets. Certains de ces effets peuvent avoir une influence sur les dégâts infligés.

Pour toutes les opérations mathématiques successives dans Knight, sauf précision contraire, il faut **d'abord diviser, puis soustraire** (respectivement d'abord **multiplier, puis ajouter**). L'ordre dans lequel les effets sont appliqués n'est pas pris en considération, tous les modificateurs ont lieu au même moment, à chaque fois que cela est nécessaire de calculer par exemple une défense ou une réaction.

Exemple : Un PJ pouvant appliquer l'effet barrage 2 et lumière 4 et utilisant le point faible d'un ennemi détecté grâce à une méta-armure Warmaster, fera en sorte qu'une défense de 16 devienne une défense de 2 ( $16 / 2$  (grâce au point faible p103) - 2 grâce au barrage - 4 grâce à l'effet lumière = 2). Également, sauf mention contraire, **toutes les divisions dans Knight se font avec un arrondi à l'inférieur. Si deux multiplications doivent avoir lieu à la suite, on ne multiplie que la valeur de départ. C'est-à-dire que doubler puis doubler revient à tripler, et non pas quadrupler.**



## Overdrives de Chair LdB p441

Std, **Avancées** (100PG), **Rares** (300PG)

### Déplacement

- Niv 1 10PG** Le héros peut parcourir en **une action de déplacement** une distance égale ou inférieure à **portée courte**. En cas d'**utilisation** du **module de course** avec cet overdrive, l'action de déplacement citée plus haut est **gratuite** et ne compte pas comme une action de déplacement. Une seule peut être effectuée par tour.
- Niv 2 30PG** Le personnage devient extrêmement agile, même si son armure semble ne pas pouvoir le permettre. Lorsqu'il effectue une action de déplacement, les **obstacles de sa taille ne le gênent pas** (muret, couvert, camionnette, portail, etc.). Il peut les passer sans effectuer de test. Attention, cela ne veut pas dire qu'il est silencieux.
- Niv 3 50PG** Le héros peut parcourir en **une action de déplacement** une distance égale ou inférieure à **portée moyenne**. En cas d'**utilisation** du **module de course** avec cet overdrive, cette action est **gratuite** et ne compte pas comme une action de déplacement. Une seule peut être effectuée par tour.
- Niv 4 70PG** Le personnage devient aussi agile qu'un félin, même si son armure semble ne pas pouvoir le permettre. Lorsqu'il effectue une action de déplacement, les **obstacles dont la taille est égale ou inférieure à 5 mètres ne le gênent pas** (mur, fenêtre du premier étage, remorque de camion, etc.). Il peut les passer sans effectuer de test.
- Niv 5 100PG** En méta-armure, le personnage est si agile qu'il **ne subit les dégâts et malus de chute que depuis des hauteurs égales à 50 mètres et plus**. En dessous, il sait se réceptionner sans dégâts.

### Force

- Niv 1** Le personnage peut soulever **500 kg**, il ajoute 3 points à ses dégâts au contact.
- Niv 2** Le personnage peut soulever **2 tonnes**, il ajoute désormais 6 points à ses dégâts au contact.
- Niv 3** Le personnage peut soulever **10 tonnes**, il ajoute désormais 9 points à ses dégâts au contact.
- Niv 4** Le personnage peut soulever **30 tonnes**, il ajoute désormais 12 points à ses dégâts au contact.
- Niv 5** Le personnage peut soulever **80 tonnes**, il ajoute désormais 15 points à ses dégâts au contact.

## Tableau des armes improvisées LdB p93

OD Force	Chair excep	Arme improvisée	Dégâts	Violence	Utilisations
1	1 ou 2	Lampadaire, panneau, petit arbre, cadavre, etc.	4d6	4d6	3
		Citerne d'essence, transformateur électrique, etc.	2d6	5d6	1
		Moto, petit véhicule, etc.	4d6	4d6	2
2	3 ou 4	Arbre, poteau en béton, etc.	6d6	4d6	3
		Petit château d'eau, cuve industrielle pleine, etc.	4d6	6d6	1
		Voiture, véhicule de taille moyenne, etc.	5d6	5d6	2
3	5 ou 6	Charpente métallique, gros arbre, etc.	7d6	5d6	3
		Façade de maison, tablier de pont, rails, etc.	5d6	7d6	1
		Camionnette, gros 4x4, etc.	6d6	6d6	2
4	7 ou 8	Façade de petit immeuble, remorque de camion, etc.	7d6	9d6	1
		Camion, petit véhicule de chantier, etc.	8d6	8d6	2
5	9 ou 10	Façade d'immeuble, grue, container plein, etc.	10d6	12d6	1
		Yacht de 20 mètres, blindé, mécha-armure, etc.	11d6	11d6	2

### Endurance

- Niv 1** --
- Niv 2** Le personnage **ne subit plus l'effet choc 1**.
- Niv 3** Tant qu'il **porte** sa méta-armure, le personnage **gagne 6 points de santé**.
- Niv 4** Le personnage **ne subit plus les effets choc 2** et inférieurs.
- Niv 5** Le personnage **soustrait toujours son score d'Endurance** (sans les overdrives) au score de **débordement** des bandes. Ainsi, si une bande provoque un malus de débordement de 8 et que le héros a un score d'Endurance de 4, il ne se voit infliger que 4 points de dégâts (8 - 4 = 4). Lorsque le malus s'accumule, le personnage soustrait son Endurance à chaque addition du malus. Ainsi, si la bande doit infliger 16 points de dégâts après 2 tours de phase de conflit (8 au premier tour plus 8 au second), le héros soustrait son Endurance à chaque fois, c'est-à-dire 4 dans l'exemple, et ne se voit infliger ainsi que 8 points de dégâts.

## Overdrives de Bête LdB p443

### Hargne

- Niv 1** --
- Niv 2** --
- Niv 3** Le personnage **ne meurt pas lorsqu'il tombe à 0 point de santé**. En lieu et place, il combat la mort et reste debout, vivant, capable d'agir mais subit tout de même une blessure grave. Si un ennemi réussit de nouveau une attaque sur le personnage ou si le personnage subit de nouveau des dégâts sur sa santé (peu importe les dégâts subis), il tombe à l'agonie et subit les effets habituels.
- Niv 4** Lorsqu'il tombe à **0 point de santé**, il **peut agir normalement**. Il ne subit pas de blessure grave. À chaque nouveau dégât sur sa santé, au début de son tour de jeu, le héros doit réussir un test base Hargne dont la difficulté est la somme des dégâts qu'il a subis sur sa santé lors du dernier tour multipliée par deux. S'il rate, il tombe à l'agonie et subit les effets habituels. S'il réussit, il continue à combattre malgré les blessures. Quoi qu'il arrive, pour chaque tranche de 5 points de santé perdus après avoir atteint 0 point de santé, le personnage subit une blessure grave.
- Niv 5** Le personnage **ignore** purement et simplement la capacité **Anathème**.

### Instinct

Niv 1 --

Niv 2 Le personnage **teste toujours deux fois son initiative et choisit le meilleur score.**

Niv 3 Pour chaque overdrive d'Instinct, le personnage **ajoute désormais 3 points à son score d'initiative.**

Niv 4 Si **attaqué par surprise**, le PJ **conserve ses scores de défense et de réaction normaux ainsi que son CdF.**

Niv 5 Le personnage ressent lorsque des ennemis invisibles sont présents dans le lieu où il se trouve. Il **ne peut être pris en embuscade**. Ses alliés profitent de cette capacité.

### Combat

Niv 1 --

Niv 2 **Tant qu'il se bat au corps à corps**, le personnage gagne un **bonus de 2 en réaction**. Cela représente le fait qu'il se sert de son ou ses ennemis pour se protéger des tirs.

Niv 3 Le PJ peut utiliser le style **akimbo** avec les armes de contact, avec un **malus de 1** dé à ses jets d'attaque.

Niv 4 Le PJ peut utiliser le style **ambidextre** avec les armes de contact, avec un **malus de 1** dé à ses jets d'attaque.

Niv 5 Lorsqu'une bande est présente dans un combat contre un hostile, un salopard, un patron ou un colosse, le personnage peut décider, avec **une seule et même attaque de combat par tour**, d'**infliger la violence** de ses armes à la bande **et les dégâts** de son attaque à l'ennemi visé. L'attaque doit toucher l'ennemi ciblé, la violence sur la bande n'étant qu'un effet bonus.

## Overdrive de la Machine LdB p442

### Tir

Niv 1 --

Niv 2 Le personnage **ignore le premier malus de portée**. S'il veut tirer à portée moyenne avec une arme à portée courte, il ne reçoit pas de malus. Cependant, s'il veut tirer à portée longue avec une arme à portée courte, il reçoit le malus précisé par les règles, et ainsi de suite. Seul le premier malus est annulé.

Niv 3 Le PJ peut utiliser le style **akimbo** avec les armes à distance avec un **malus de 1** dé à ses jets d'attaque.

Niv 4 Le PJ peut utiliser le style **ambidextre** avec les armes à distance avec un **malus de 1** dé à ses jets d'attaque. Ce bonus ne fonctionne pas avec le mode Watchtower de la méta-armure Paladin.

Niv 5 Lorsqu'une bande est présente dans une phase de conflit contre un hostile, un salopard, un patron ou un colosse, le personnage peut décider, avec **une seule et même attaque de tir par tour**, d'**infliger la violence** de ses armes à la bande **et les dégâts** de son attaque à l'ennemi visé. L'attaque doit toucher l'ennemi ciblé, la violence sur la bande n'étant qu'un effet bonus.

### Savoir

Niv 1 Le personnage a instantanément **accès aux banques d'informations standard et aux encyclopédies** sur la RA.

Niv 2 Grâce à l'IA, le personnage peut **obtenir des informations en temps réel sur une situation proche** (à moins de 2 kilomètres). L'IA se connecte aux flux d'informations, aux caméras locales, aux satellites, etc. Pour que ce bonus fonctionne, **il faut que le personnage interroge l'IA**.

Niv 3 Désormais, lorsque le personnage **soigne un être vivant**, il lui rend **1D6 points de santé supplémentaire** (maximum une fois par scène). L'IA l'assiste et le guide lors des soins qu'il procure.

Niv 4 Le PJ a maintenant **accès à toutes les bases de données du Knight et des immortels** grâce à son IA. Il connaît la fiche d'identité et l'histoire de chaque personne répertoriée en quelques secondes seulement. Pour que ce bonus fonctionne, **il faut que le PJ interroge l'IA**. Au MJ d'improviser et de donner ces informations de manière honnête.

Niv 5 L'IA, très évoluée, empêche le PJ de s'enfoncer dans des situations dangereuses ou grotesques. Par des conseils ou un léger pilotage automatique de quelques millièmes de seconde, elle permet au héros d'éviter les catastrophes. Dès à présent, le personnage **ignore purement et simplement les échecs critiques** sur n'importe quel test.

### Technique

Niv 1 Le personnage peut **se connecter**, s'il est à **portée de contact**, à **n'importe quel appareil technologique**, n'importe quelle machine, etc., pour peu qu'il n'y ait pas de pare-feu. En se connectant, le personnage peut récupérer des données, mais aussi voir l'état de la machine, etc.

Niv 2 Le PJ peut effectuer un test base Technique pour **connaître le fonctionnement, réparer, hacker, modifier, bricoler ou démonter n'importe quel objet technologique ou machine**, même ceux qu'il ne connaît pas et dont il n'a jamais entendu parler. La difficulté du test dépend de la complexité de l'objet, elle est donc à la discrétion du MJ.

Niv 3 Le PJ peut **se connecter** à n'importe quel objet technologique ou machine à **portée lointaine** grâce au wifi. Il peut en outre passer directement les pare-feu les plus simples, sans effectuer de test, toujours à la discrétion du MJ.

Niv 4 Comme **action de déplacement**, le PJ peut décider d'effectuer une **réparation d'urgence** d'une méta-armure, d'une arme cassée ou d'un véhicule. En réussissant un **test base Technique difficulté très difficile (9)**, le personnage peut **rendre 6 PA à une méta-armure ou à un véhicule**. Dans le cas d'une arme cassée, le personnage réussit à la réparer lorsqu'il réussit le test. Rater la réparation empêche quiconque de la réparer.

Niv 5 Le PJ peut **bidouiller** instinctivement des **virus**, des **programmes de contrôle** ou encore des **routines** qu'il peut inclure à distance dans une machine ou un objet technologique. **La puissance du programme est égale à un test base Technique lors de sa création**. Cette puissance doit être opposée à une difficulté pouvant représenter un pare-feu ou encore la distance entre le héros et la machine. Le personnage peut faire fonctionner en simultanée un nombre de programmes égal à son score de Technique sans les overdrives. Il ne peut lancer qu'un programme par tour de jeu et, en phase de conflit, cela lui coûte son action de déplacement. Enfin, lors de la création d'un programme, le héros doit discuter de ses effets avec le MJ. Les effets doivent rester simples (activer et commander un véhicule à distance, récupérer des données après un compte à rebours, détruire des données via un virus, etc.).

## Overdrive de la Dame LdB p444

### Aura

- Niv 1** --
- Niv 2** Le personnage, lorsqu'il combat des **humains**, est **toujours attaqué en dernier** par les hostiles ou les salopards.
- Niv 3** Lorsqu'il rencontre des humains, qu'il aide ou non, le PJ **peut décider de s'en faire des contacts** qui deviendront ses amis ou ses amants. Par scénario, le PJ peut se **créer deux contacts**, qui pourront l'aider et même l'assister dans des situations variées, voire l'accompagner. Attention, seuls les PNJ avec un **score de Dame ou de Machine divisé par 2 inférieur au score d'Aura** du PJ peuvent devenir des contacts.
- Niv 4** Le PJ, par un simple **test base Aura opposé au score de Machine divisé par 2** le plus haut parmi les PNJ, peut attirer toute l'attention sur lui, permettant ainsi de créer des diversions, de préparer un discours, etc. Il attire généralement l'attention **pendant un tour de jeu complet** (10 secondes). En combat, cette capacité peut fonctionner, mais est soumise à un test base Aura dont la difficulté est à la discrétion du MJ.
- Niv 5** Le personnage en impose tellement qu'il peut **ajouter son score d'Aura à son total de défense**.

### Sang-froid

- Niv 1** --
- Niv 2** Très calme grâce à sa méta-armure, le PJ **ignore toujours les malus de difficulté dus à une situation stressante**.
- Niv 3** Le PJ **peut relancer (une seule fois par test) un jet d'espoir raté (Hargne combo Sang-Froid)**. Il doit conserver le second résultat s'il choisit de relancer son jet.
- Niv 4** Le personnage **ignore la capacité peur**.
- Niv 5** Le personnage **ignore la capacité domination**.

### Parole

- Niv 1** Lorsqu'un allié vient de tomber à 0 point de vie (il y a moins d'une minute), le PJ peut décider de lui **parler et de l'encourager à rester en vie**. Tant que le PJ lui parle, l'allié conserve un dernier souffle de vie et ne mourra pas, même s'il a subi la mort sur son tirage de blessure grave (dans ce cas, il doit effectuer un nouveau jet jusqu'à ce qu'il obtienne autre chose que la mort). Le PJ ne peut rien faire d'autre qu'être au chevet de l'allié (un seul allié). Ce bonus ne modifie pas les autres effets des blessures et ceux des soins prodigués par les autorités compétentes.
- Niv 2** **Par ses paroles**, une fois par héros et par mission, le personnage peut **faire regagner 1D6 points d'espoir** à un autre héros.
- Niv 3** Le PJ est **capable d'imiter la voix** de n'importe quelle personne qu'il a déjà entendue parler sans effectuer de jet.
- Niv 4** En modulant sa voix et en se concentrant sur un être humain (pas une créature ou un robot), le PJ est capable de **l'hypnotiser** tant qu'il parle, sur un jet base Parole opposé à son score de Machine divisé par 2. Si le test réussit, tant que le héros parle (au prix d'une action de combat lors d'une phase de conflit), la personne visée ne peut plus agir et est en pleine hypnose. Avec un test réussi base Parole contre le score de Machine divisé par 2 de la personne visée, le héros peut lui faire accomplir des actions simples (qui n'attendent à la vie de personne) tant qu'il reste concentré et tant qu'il parle. Les PNJ disposant d'un aspect exceptionnel majeure en Bête, Machine, Dame ou Masque, sont immunisés.
- Niv 5** Par ses paroles, le PJ peut **faire regagner 2D6 points d'espoir à un allié**. Cette capacité remplace celle du niveau 2.

## Overdrive du Masque LdB p445

### Dextérité

- Niv 1** --
- Niv 2** --
- Niv 3** Le PJ **ne peut jamais être désarmé** à cause d'une attaque ou d'une défense ratée en phase de conflit, même en cas d'échec critique. En outre, il **ne peut pas tomber ou être renversé** à cause d'un malus d'environnement (pluie, boue, givre, etc.).
- Niv 4** Le PJ **ignore l'effet lourd des armes**. En outre, lors d'un test base Combat ou Tir, il peut toujours décider de remplacer ces caractéristiques par la Dextérité.
- Niv 5** Le PJ **peut parer les projectiles et les tirs avec ses armes**. Il peut **utiliser son score de défense** au lieu de sa réaction.

### Discrétion

- Niv 1** --
- Niv 2** Désormais, lorsqu'il **attaque un ennemi qui ne le voit pas**, le PJ **ajoute son score de Discrétion** (sans les overdrives) aux dégâts infligés. Ce bonus peut être cumulé avec d'autres modules ou effets.
- Niv 3** Le personnage ne peut **jamais être repéré à cause de ses bruits de pas**. S'il doit **parcourir une distance courte ou moyenne** alors qu'il a peu de chances d'être repéré, il ne fait pas de test et réussit automatiquement.
- Niv 4** Lorsqu'il **reste immobile** pour se cacher, le personnage se fond dans le décor. Les ennemis ayant un **score de Machine ou de Masque inférieur à 12 ne le voient simplement pas**. Pour les autres, il doit tout de même effectuer un test.
- Niv 5** Désormais, lorsqu'il **attaque un ennemi qui ne le voit pas**, le PJ ajoute son score de **Discrétion (avec les overdrives)** aux dégâts infligés. Ce bonus peut être cumulé avec d'autres modules ou effets. En outre, il **peut décider** de commencer une **phase de conflit en embuscade**.

### Perception

- Niv 1** Le personnage dispose d'un **zoom x400**. Il peut ainsi zoomer sur des détails situés à portée lointaine.
- Niv 2** Le personnage dispose maintenant d'un **zoom audio** lui permettant d'entendre des conversations situées à **portée lointaine**.
- Niv 3** Désormais, le personnage possède un **zoom olfactif**, lui permettant de sentir des odeurs à **portée lointaine**, mais aussi de les identifier via la base de données. De plus, le héros dispose d'un « **zoom** » pour son **sens du toucher**. Ces zooms nécessitent d'être activés volontairement.
- Niv 4** Informations disponibles sur **objets, machines** : nom, poids, taille, diamètre, dangerosité, carburant ou munitions utilisés, concepteur, date de fabrication, détails supplémentaires si répertoriés. **Bâtiments** : nom, date de création, créateur, taille, nombre de pièces, état du bâtiment, apparence actuelle, détails supplémentaires si répertoriés. **Personnes** : poids, taille, âge, nom, niveau de menace si répertoriés, origines, détails supplémentaires si répertoriés. Si le PNJ appartient à une arche, ses relations, sa profession et son casier judiciaire sont disponibles.
- Niv 5** Désormais, le personnage dispose d'un **sonar** constamment actif. Il repère les êtres vivants situés à **portée moyenne** autour de lui (qu'ils soient situés plus haut ou plus bas) malgré les obstacles (murs, sol, plafond...). S'il est attaqué par surprise, dans le dos ou par un ennemi invisible, le personnage conserve toujours ses scores de défense et de réaction normaux.

## Modules de sections

Sur des idées de JTR, DarkDamor, malphas, Magus, tous ces modules sont considérés comme des **modules Avancés**, donc accessible à partir de 100 points de gloire. Il est possible d'**acheter un module qui n'est pas de sa section avec un sur-coût de +5 PG**.

### Custom' véhicule (variable)

Module particulier, car il concerne toute la coterie qui l'achète collectivement. Ce module est disponible pour les **Sections Giant et Griffon**. Ce module permet de voir attribuer un véhicule à la coterie et de pouvoir le customiser.

**Effet** : Ce « module » est directement le véhicule choisi et personnalisé. Il reste dans sa taille normale de véhicule mais peut bénéficier d'améliorations. Seuls quelques véhicules sont disponibles et leurs coûts d'achat varient :

- ❑ Vector harpie (Ldb p446) : 10 PG pour chaque PJ
- ❑ Vector lourd (Ldb p446) : 15 PG/PJ
- ❑ Stalion (Ldb p447) : 5 PG/PJ
- ❑ Centurion (Ldb p448) : 20 PG/PJ
- ❑ Maraudeur (Ldb p448) : 15 PG/PJ

À l'achat du véhicule, il est possible de dépenser gratuitement l'équivalent 10 PG pour personnaliser le véhicule choisit. Ces PG peuvent être dépensés pour acheter des modules disponibles à l'ensemble des personnages de la coterie, par exemple les modules avancés si tous les personnages ont au moins 100 PG.

Par la suite, la coterie peut ajouter des modules. Seuls des modules accessibles à toute la coterie peuvent être achetés à un coût égal à la moitié du prix normal, mais qui doit être payé par tous les membres de la coterie.

**Durée** : voir effet

**Activation** : Non applicable

**Portée** : Non applicable

**Énergie** : Non applicable

**Slot** : Non applicable

### Custom' – Partage de mode – (30 PG)

Module particulier. Il ne peut être installé qu'entre une méta-armure et un véhicule customisé (voir ci-dessus).

**Effet** : Ce module permet au véhicule et ses passagers de bénéficier du mode d'une méta-armure, par exemple le mode Ghost d'une méta-armure Rogue ou une impulsion d'énergie d'une méta-armure Warmaster. À chaque round, les passagers ou le véhicule ne peuvent bénéficier que d'un seul mode de méta-armure provenant de ce *Partage de mode*.

**Durée** : voir description méta-armure

**Activation** : voir description méta-armure

**Portée** : Uniquement le véhicule ou ses passagers

**Énergie** : 3 pour le véhicule, le double du coût normal pour la méta-armure

**Slot** : 1 à la tête ou au torse

### Espionnage (5 PG)

Module disponibles dans la section **Korrigan**.

Petit polyèdre icosaédrique (numéroté de 1 à 20 sur chacune des faces) qui prend la forme d'un objet utilitaire pour espionner en fonction des faces sur lesquelles l'utilisateur appuie.

**Effet** : Le module peut prendre la forme : d'un micro-espion, d'une caméra espion ou d'un traceur GPS

Les sons, images ou signal GPS émis sont directement envoyés via le réseau R.A., mais de manière sécurisée, vers le porteur de la méta-armure. Il est possible d'acheter plusieurs fois ce module pour obtenir plusieurs exemplaires de micros/caméras/traceurs. Contrairement au module cameraman, l'image n'est pas en full HD, et ne permet pas de faire des analyses précises ou de grands zooms. Par contre, la caméra, le micro ou le traceur est minuscule et demande une difficulté de 8 pour être repéré lorsqu'il est collé sur un mur ou un plafond.

**Durée** : 24 h maximum.

**Activation** : Action de Déplacement

**Portée** : Contact

**Énergie** : 1 PE

**Slot** : 1 au torse

### Gardian avancée (10 PG)

Module très particulier et disponible de la **Section Korrigan**.

Ce « module » remplace la guardian standard. La méta-armure ne se déploie pas sur la guardian, mais sur le porteur, préservant ainsi ce qu'il porte comme vêtements ou bijoux. Lorsqu'il replie à nouveau la méta-armure, ce qu'il portait est toujours présent, mais pas forcément tout. Notamment, des choses comme un sac à dos, une valise, etc. peuvent avoir été éjecté durant la mise en place de la méta-armure. En général ce module a l'apparence d'une grosse ceinture. Mais il est possible de lui donner une autre apparence comme une sacoche, un sac à main, un chapeau haut de forme, un gros smartphone antique (pour 2038), un gros accessoire de mode, etc.

**Effet** : Le joueur définit, en accord avec le MJ, l'apparence du module. Lorsque la guardian a cette apparence, le personnage ne bénéficie pas de l'armure de celle-ci. Il est possible d'activer à n'importe quel moment et pour tout le temps souhaité, le champ de force de 5. Il est possible de communiquer avec l'IA et la coterie, comme s'il s'agissait d'un appareil de communication ordinaire, à condition que la forme prise le permette (smartphone, lunettes RA, gros casque audio, etc.). Pour identifier l'objet pour ce qu'il est, il faut réussir un test base Discrétion ou Perception, difficulté Insurmon-

table (difficulté 12).

**Durée** : Permanent

**Activation** : Gratuite

**Portée** : Contact

**Énergie** : Non applicable

**Slot** : 1 au torse

### Grenades intelligentes tactiques (10 PG)

Module disponibles dans les sections **Ogre, Kraken et Tarasque**.

Options supplémentaires pour les grenades intelligentes.

**Effet** : Les grenades intelligentes peuvent être rendues collantes, elles adhèrent alors à n'importe quel type de surface. Le chevalier peut également régler la durée avant l'explosion (dans le même round de combat, ou jusqu'à 6 rounds de combat maximum) ; dans ce cas, il visualise sur son interface R.A. la position exacte de chacune de ces grenades avec un compte à rebours silencieux. Enfin, le chevalier peut régler la grenade comme une mine, c'est-à-dire qu'elle n'explose que si quelqu'un entre en contact avec elle (en général en marchant dessus). Quels que soient les réglages choisis, ils s'appliquent au type de grenade intelligente classique (Ldb p418) en plus de ses effets habituels.

**Durée** : Voir effet.

**Activation** : Action de Déplacement

**Portée** : Courte

**Énergie** : 1 PE pour l'effet retardement, 1 PE pour l'effet mine, gratuit pour l'effet adhésif.

### Fulton (20 PG)

Module disponibles dans les sections **Griffon, Gargoyle et Dragon**.

Petite poche contenant un petit ballon en plastique renforcé très dur a percé, d'un harnais et d'un réservoir de Dihydrogène (H<sup>2</sup>). Le chevalier peut activer à n'importe quel moment le réservoir de H<sup>2</sup> qui gonfle le ballon et le fait s'envoler avec la cible accrochée. L'équipage s'envole à très grande vitesse dans le ciel où le ballon sera récupéré par un Vector permettant une extraction rapide. Attention, si la cible est une personne sans armures, cette dernière peut subir des dommages.

Si la cible ne possède pas de moyen de protection (méta-armures, cockpit, etc.) elle doit réussir un jet de base Endurance (ou Chair pour un PNJ) de difficultés Ardu (5) sous peine de subir 1D6 de dégâts.

**Slots** : 1 au torse ou à un bras

**Activation** : Action de déplacement

**Énergie** : 0

**Portée** : Contact

**Effet** : Munition 3

### Installation live (50 PG)

Module accessible à la section **Dragon**.

Un pod comprenant idéalement un instrument de musique parfois holographique, une installation sono de dernier cri, des effets pyrotechniques et lumineux. En termes de jeux, tant que le personnage exerce une activité artistique et ostentatoire (comme donner un concert de rock endiablé, lancer un feu d'artifice sur un morceau envolé (comme l'Ouverture 1812 de Tchaïkovski) ou se battre en dansant avec grâce), il peut obtenir un des deux effets suivants selon le mode.

**Effet** : En plus de dépenser des points d'énergie, la méta-armure de l'exécutant se dégradera à hauteur de 2D6 points d'armure par tour de combat.

- Mode « **The Show must go on !** » : Confère à toutes les attaques de vos alliés à portée de vue et d'oreille les effets **Lumière 4 et Anti-Anathème**.
- Mode **Morning Star** : Permet de rendre des points d'espoir. Les armes des chevaliers obtiennent l'effet **Espérance**.

**Slots** : 2 au torse

**Activation** : Action de déplacement

**Énergie** : 3 par round.

### Microscope (10 PG ou plus)

Module disponibles dans les sections **Cyclope et Giant**.

Ce module de vision alerative offre les mêmes fonctions que les microscopes électroniques à balayages les plus perfectionnés. Elle prend la forme d'un petit drone détachable de l'armure, qui va « scanner » un objet ou une surface, et projeter en Réalité Augmentée sur la visière de la méta-armure le résultat de ses analyses, ainsi qu'une modélisation 3D manipulable virtuellement par le porteur de la méta-armure.

**Effet** : Permet d'obtenir des informations précises sur la composition, les matériaux, la chimie, d'un objet. Offre de 1 à 3 dés bonus pour comprendre la fonction d'un tel objet sur un jet de base Savoir ou Technique. Le bonus est plus élevé pour des objets, de la matière connue scientifiquement dans les bases de données du Knight et un bonus moins élevé pour des composés inconnus, rares ou issus de l'Anathème et jusqu'ici non répertoriés. Ce module, détourné de son usage principal, permet aussi de repérer les faiblesses dans certaines structures comme des bâtiments et d'obtenir un bonus (pour soi, ou pour un allié) de +3 à tout jet visant à diminuer la Résilience (voir Atlas p13).

**Durée** : Une scène pour la vision, mais le bonus conféré ne dure qu'une action ou une attaque.

**Activation** : Action de Déplacement

**Portée** : Courte

**Énergie** : 3 PE

**Slot** : 1 à la tête

### Nodule de cristaux abysaux (5P)

Directement intégré dans le cœur du réacteur de la méta-armure, d'après Merlin et Gauvain, il devrait y avoir des effets importants et sans doute dangereux pour le porteur et la méta-armure. Mais pour le moment cela reste une théorie, car les échantillons récupérés jusqu'à présents sont d'une qualité insuffisante.

**Bonus théorique :** La méta-armure voit ses PE augmenter de 10 points et son CdF de 3 points.

Puis, de temps en temps, les PE de sa méta-armure augmentent de 6 et son CdF de 2 points, trois fois maximum. De plus, le PJ gagne un point dans la caractéristique Sang-Froid et devient simplement insensible aux effets *accablant*, *anathème*, *contradiction*, *domination* et *désespérant*.

### Side-car pour moto steed (10 PG)

Module disponibles dans la section **Griffon**

Greffon au module Moto Steed existant qui permet de déployer un Side-car sur le côté du véhicule. Une moto-steed peut recevoir au plus un side-car et sa vitesse maximale est alors réduite de 1 niveau.

**Effet :** Permet de transporter facilement un passager, en méta-armure ou non. Le side-car peut se refermer et proposer une protection blindée à l'occupant équivalent à 70 PA et 6 de CdF mais uniquement s'il n'est pas en méta-armure.

**Durée :** Jusqu'à désactivation.

**Activation :** Action de Déplacement (ou gratuit au moment du déploiement de la Steed)

**Portée :** Non-applicable

**Énergie :** 1 PE (en plus du déploiement de la Steed)

**Slot :** 1 au torse

### Sonorisation (5 PG)

Module disponibles dans la section **Dragon**.

Prend la forme d'un système de haut-parleurs puissant incorporé à la méta-armure.

**Effet :** Ce module propose une sonorisation puissante permettant de s'adresser en direct à la foule, par les haut-parleurs de l'armure. Dans ce cas, il est possible de passer par-dessus de nombreux bruits, y compris d'explosions, et d'ignorer certains malus environnementaux sur des tests de Parole visant à s'adresser à de nombreuses personnes. C'est utile par exemple pour guider une foule en lieu sûr sous le bruit des explosions... Dans ce cadre, il est compatible avec le module Babel (de traduction de langue).

Il peut aussi être utilisé pour diffuser de la musique sur le champ de bataille. Cela peut-être une musique pré-enregistrée, sans autre effet que l'aspect cosmétique. Si par contre, le module est utilisé pour relayer (sonoriser) une performance « en live », disposant d'un effet spécial lié à l'usage de l'art, cet effet peut être déclenché (avec toutes les restrictions habituelles) sur un périmètre étendu d'un cran mais avec un niveau d'effet diminué d'un cran.

**Durée :** une scène ou une phase de conflit.

**Activation :** Gratuite.

**Portée :** Courte

**Énergie :** 2 PE

**Slot :** 1 au torse ou à la tête

### Umbo (15 PG)

Module disponibles dans la section **Gargoyle**.

Système des plaques d'armures détachables et motorisées, accompagnée d'un puissant champs répulsif, qui peuvent se détacher de la méta-armure pour protéger un civil.

**Effet :** Permet lorsque le porteur de la méta-armure active le module, et tant qu'il reste dans un style de combat défensif, et au contact de la personne à protéger, de faire bénéficier cette personne des effets +2 Défense, et +4 Réaction. La seule restriction est que les champs répulsifs ne sont pas compatibles avec la présence d'une autre méta-armure déployée, la cible doit donc être un civil, ou un membre du Knight dont la méta-armure est actuellement foldée. Le porteur de la méta-armure peut agir normalement, il n'y a aucune restriction pour lui en dehors du fait de rester au contact de son sa protégé-e ainsi que d'adopter le style défensif.

**Durée :** Une scène ou une phase de combat.

**Activation :** Gratuite

**Portée :** Contact

**Énergie :** 3 PE

**Slot :** 1 au torse et 1 à chaque bras



Zoeao GravaStar Sound system yellow - Limited edition

## Créer son arme de prestige 2038 p36 + Codex p47

Inclus les idées de klikodesh et jtrthehobbit

Une fois qu'il a accumulé un total de 500 PG et donc qu'il est devenu un chevalier de la Table Ronde, ou lorsqu'il a atteint un total de 700 PG, au choix du MJ, un chevalier dispose de 150 PG pour concevoir sa propre arme de prestige, à distance ou au contact. Il doit suivre les règles de conception suivantes :

1 – Le chevalier doit **conceptualiser son arme** et lui donner un nom en accord avec le MJ. L'arme créée est particulière et doit refléter la personnalité du chevalier.

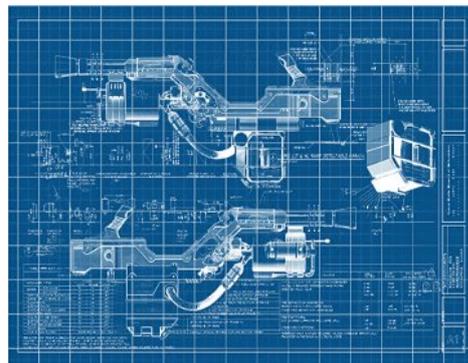
2 – L'arme possède de base **2D6 dans ses dégâts et sa violence**.

3 – De base, pour une arme de contact, la **portée est contact** et, pour une arme à distance, la portée est **courte**.

4 – De base, l'arme est une **arme à une main**.

5 – Une fois ces bases posées, il est temps de **dépenser les 150 PG** :

- Pour 5 PG, le chevalier peut augmenter d'1D6 les dégâts ou la violence de son arme, jusqu'à un maximum de 10D6. Au-delà de 10D6, augmenter les dégâts ou la violence d'1D6 coûte 10 PG jusqu'à un maximum de 15D6.
- Ajouter un bonus fixe de :
  - 3 points de dégâts coûte 5 PG. Un seul bonus fixe peut être ajouté.
  - 6 points de dégâts coûte 10 PG. Un seul bonus fixe peut être ajouté.
  - 9 points de dégâts coûte 15 PG. Un seul bonus fixe peut être ajouté.
  - 12 points de dégâts coûte 20 PG. Un seul bonus fixe peut être ajouté.
- Augmenter la portée :
  - d'une arme à distance d'un niveau coûte 5 PG (passer de courte à longue coûte donc 10 PG, 5 PG pour passer de courte à moyenne et 5 PG pour passer de moyenne à longue).
  - d'une arme de contact coûte 10 PG avec au maximum une portée courte.
- Ajouter les effets suivants rapporte un certain nombre de PG au chevalier à dépenser pour la création de son arme :
  - deux mains octroie 10 PG à dépenser,
  - lourd octroie 20 PG,
  - ténébricide octroie 20 PG.
- Enfin, ajouter les effets suivants coûte un certain nombre de PG :
  - Anti-Anathème : 20 PG
  - Anti-véhicule : 20 PG
  - Artillerie : 10 PG
  - Assassin :
    - 2 : 5 PG
    - 4 : 10 PG
  - Assistance à l'attaque : 10 PG
  - Barrage :
    - 2 : 5 PG, un seul type de barrage peut être acheté
    - 4 : 10 PG, un seul type de barrage peut être acheté
    - 6 : 15 PG, un seul type de barrage peut être acheté
    - 8 : 20 PG, un seul type de barrage peut être acheté
  - Cadence :
    - 2 : 10 PG
    - 3 : 20 PG
  - Choc :
    - 2 : 10 PG, un seul type de choc peut être acheté
    - 4 : 15 PG, un seul type de choc peut être acheté
    - 6 : 20 PG, un seul type de choc peut être acheté
  - Défense :
    - 2 : 10 PG, un seul type de défense peut être acheté
    - 3 : 15 PG, un seul type de défense peut être acheté
    - 4 : 20 PG, un seul type de défense peut être acheté
  - Dispersion :
    - 3 : 10 PG, un seul type de dispersion peut être acheté



- 6 : 20 PG, un seul type de dispersion peut être acheté
- Dégâts continus :
  - 3 : 5 PG, un seul type de dégâts continus peut être acheté
  - 6 : 15 PG, un seul type de dégâts continus peut être acheté
- Démoralisant : 15 PG
- Désignation : 5 PG
- Destructeur : 10 PG
- En chaîne : 15 PG
- Espérance : 15 PG
- Fureur : 20 PG
- Ignore armure : 20 PG
- Ignore CdF : 20 PG
- Jumelé (akimbo/ambidextre) : 10 PG
- Lesté : 10 PG, arme de contact uniquement
- Lumière :
  - 2 : 5 PG, un seul type de lumière peut être acheté
  - 4 : 15 PG, un seul type de lumière peut être acheté
  - 6 : 20 PG, un seul type de lumière peut être acheté
- Meurtrier : 10 PG
- Oblitération : 15 PG
- Orfèvrerie : 10 PG, arme de contact uniquement
- Pénétrant
  - 5 : 5 PG, un seul type de pénétrant peut être acheté
  - 10 : 10 PG, un seul type de pénétrant peut être acheté
- Perce armure :
  - 20 : 5 PG, un seul type de perce armure peut être acheté
  - 40 : 10 PG, un seul type de perce armure peut être acheté
  - 60 : 15 PG, un seul type de perce armure peut être acheté
- Précision : 10 PG, arme de tir uniquement
- Réaction :
  - 2 : 10 PG, un seul type de réaction peut être acheté
  - 3 : 15 PG, un seul type de réaction peut être acheté
  - 4 : 20 PG, un seul type de réaction peut être acheté
- Silencieux : 10 PG
- Soumission : 15 PG
- Tir en sécurité : 10 PG, arme de tir uniquement
- Tir en rafales : 15 PG, arme de tir uniquement
- Ultraviolence : 10 PG

Voir détails des [effets page 18](#).

Une fois l'arme conçue, Merlin la développe pour le chevalier et la lui octroie lors d'une cérémonie en présence de tous les chevaliers de la Table Ronde. La nouvelle arme de prestige est nommée et considérée par tous comme l'emblème du chevalier de la Table Ronde.

C'est à ce moment-là que le joueur peut le noter sur le Dossier de personnage, page 15.

## Une liste toute prête 2038 p33 à 35

Toutes les « armes de prestiges » déjà présentes dans le supplément 2038 sont accessibles, ceci inclus : chaîne épée wyvern, marteau cinétique typhon, pulseur alpha, griffes de fenrir, gantelet chimère, canon nova, Seth canon intelligent à munition drones

## Une alternative de prestige

Vous pouvez aussi remplacer ces 150 PG pour une arme par 150 PG pour des modules de prestiges (voir 2038 p27-32).

## Améliorer l'arme de prestige

Entre chaque mission, le chevalier peut dépenser des PG pour améliorer l'arme ainsi créée. Le maximum de PG dépensés pour l'améliorer entre chaque mission est de 20.

## Une solution pour améliorer le longbow du ranger

Un chevalier peut faire rentrer son Long Bow dans la légende en le faisant entrer dans la catégorie Prestige. Il reçoit ainsi, comme tous les Chevaliers 150 PG (virtuels) qu'il peut dépenser en suivant les tarifs précédents, en plus de ceux ci-dessous.

- ❑ Nombre d'effets par tir :
  - Pour 10 PG, le Chevalier peu dorénavant choisir jusqu'à 4 effets distincts dans la 1<sup>re</sup> liste d'effet.
  - Pour 15 PG, le Chevalier peu dorénavant choisir jusqu'à 4 effets distincts dans la 2<sup>e</sup> liste d'effet.
  - Pour 20 PG, le Chevalier peu dorénavant choisir jusqu'à 4 effets distincts dans la 3<sup>e</sup> liste d'effet.
  - Pour 10 PG, le Chevalier peut ajouter 1D6 de dégâts de base de son arme (ne peut être choisi qu'une seule fois).
  - Pour 10 PG, le Chevalier peut ajouter 1D6 de violence de base de son arme (ne peut être choisi que trois fois maximum).
- ❑ Ajouter un bonus fixe aux dégâts ou à la violence :
  - 3 points de dégâts : 5 PG. Un seul bonus fixe peut être ajouté.
  - 6 points de dégâts : 10 PG. Un seul bonus fixe peut être ajouté.
  - 9 points de dégâts : 15 PG. Un seul bonus fixe peut être ajouté.
  - 12 points de dégâts : 20 PG. Un seul bonus fixe peut être ajouté.
  - 3 points de violence : 5 PG. Un seul bonus fixe peut être ajouté.
  - 6 points de violence : 10 PG. Un seul bonus fixe peut être ajouté.
  - 9 points de violence : 15 PG. Un seul bonus fixe peut être ajouté.
  - 12 points de violence : 20 PG. Un seul bonus fixe peut être ajouté.
- ❑ Améliorations d'armes. Pour 1 PE, le Chevalier peut désactiver une ou plusieurs Améliorations d'armes acquises à chaque tir. Il peut dépasser la limite de base du nombre d'améliorations :
  - 10 PG le Chevalier peut ajouter un nouvel effet d'amélioration d'arme
  - 20 PG le Chevalier peut ajouter un nouvel effet d'amélioration d'arme
  - 30 PG le Chevalier peut ajouter un nouvel effet d'amélioration d'arme

Il faut y ajouter le coût de l'amélioration choisie (LdB p427) :

  - ❑ 10 PG : Canon long
  - ❑ 10 PG : Canon raccourci
  - ❑ 30 PG : Chambre double
  - ❑ 10 PG : Chargeur et balles grappes
  - ❑ 10 PG : Chargeur et munitions explosives
  - ❑ 15 PG : Interface de guidage
  - ❑ 10 PG : Lunette intelligente
  - ❑ 30 PG : Munitions drones
  - ❑ 15 PG : Munitions IEM
  - ❑ 10 PG : Munitions non létales
  - ❑ 20 PG : Munitions subsoniques
  - ❑ 10 PG : Pointeur laser
  - ❑ 20 PG : Protection d'arme
  - ❑ 20 PG : Structure alpha
  - ❑ 20 PG : Revêtement omega (nécessite silencieux)
- ❑ Nouveaux effets disponibles :
  - 5 PG : Bourreau 3 : Pour 2 PE, quand lance les dés de dégâts, tout résultat inférieur ou égal à 3 est considéré comme un 4
  - 10 PG : Dévastation 4 : Pour 2 PE, quand lance les dés de violence, tout résultat inférieur ou égal à 4 est considéré comme un 5
  - 15 PG : Excellence : Pour 3 PE, sur test d'attaque, chaque réussite excédentaire (OD compris) inflige 2 points de dégâts (ou de violence) supplémentaires.
  - 5 PG : Guidage : Pour 2 PE, à chaque test d'attaque, 5 PE pour compter les impairs comme des réussites plutôt que les pairs.
  - 10 PG : Régularité : Pour 2 PE, sur les tests d'attaque, chaque 6 obtenu, ajoute 3 au calcul des dégâts.
  - 10 PG : Briser la Résilience : Pour 2 PE, la résilience diminue de 1 par tranche de 5 de dégâts ou de violence, au lieu de 10.



## Modules, suite dossier de personnage, Std, Avancées (100PG), Rares (300PG)

**Nom :** \_\_\_\_\_ Niveau \_\_ Activation \_\_\_\_\_ Durée \_\_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_ Énergie \_  
 Slot  Dégâts \_\_\_\_\_ Violence \_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_  
 Effets \_\_\_\_\_

**Nom :** \_\_\_\_\_ Niveau \_\_ Activation \_\_\_\_\_ Durée \_\_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_ Énergie \_  
 Slot  Dégâts \_\_\_\_\_ Violence \_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_  
 Effets \_\_\_\_\_

**Nom :** \_\_\_\_\_ Niveau \_\_ Activation \_\_\_\_\_ Durée \_\_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_ Énergie \_  
 Slot  Dégâts \_\_\_\_\_ Violence \_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_  
 Effets \_\_\_\_\_

**Nom :** \_\_\_\_\_ Niveau \_\_ Activation \_\_\_\_\_ Durée \_\_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_ Énergie \_  
 Slot  Dégâts \_\_\_\_\_ Violence \_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_  
 Effets \_\_\_\_\_

**Nom :** \_\_\_\_\_ Niveau \_\_ Activation \_\_\_\_\_ Durée \_\_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_ Énergie \_  
 Slot  Dégâts \_\_\_\_\_ Violence \_\_\_\_ Portée \_\_\_\_\_  
 Effets \_\_\_\_\_

## Liste des contacts, suite dossier perso.

Si vous manquez de place dans le dossier de personnage, mettez ici la suite de la liste de vos contacts.

**Identité (genre, age, profession), localisation, faction** et informations complémentaires.

- ..... Niv contact : \_\_\_\_\_  
 .....

## Autres termes techniques

**Activation des modules** LdB p86 : une activation de type « Aucune » n'ait utilisable qu'une fois par round

**Arme improvisée** LdB p93 : nécessite 1 OD en Force. Si PNJ utilisé, lui aussi subit des dmg (4d6+2xForce) p94

**Attaque surprise** LdB p87 : cible 0 en Défense et Réaction. CdF et Bouclier ignoré. + Discretion av OD aux dmg

**Brûlure** LdB p92 : si PS = 0, PJ subit blessure de type Brûlé vif et subit un malus de 1 à toutes les caractéristiques

**Chute** LdB p92 : 1d6/3 m. Si en armure, 0 dmg pour les 10 premiers mètres.

**Combat** LdB p85 & 412 : pour toucher cible, résultat doit être strictement supérieur à **Défense (contact)** ou **Réaction (distance)**. En cas de perte de **PA (points d'armure)**, subit **1 PS (points de santé) par tranche de 5 PA**. Les dégâts visent des cibles individuelles. La violence vise des groupes, bandes.

Un coup sans arme (poing, pied...) en méta-armure inflige 1d6+Force+OD de dommages ou 1 point de violence.

Un coup sans arme (poing, pied...) et sans méta-armure inflige 1 point de dommage ou 1 point de violence.

**Déplacement** LdB p86 : 1 action de déplacement (environ 10 m, sauf module, capacité... Vitesse p104)

**Embuscade** LdB p86 : +10 en initiative, +1 action tir ou mouvement avant de lancer l'initiative

**Entraide** LdB p77 : celui qui aide effectue un test avec une seule caractéristique cohérente et différente de celle de la combo du joueur aidé ou des autres joueurs aidants (3 aidants maxi), et ajoute ses réussites hors OD

**Grenades** LdB p418 : la portée de base est Courte. Moyenne si 1 OD de Force. Longue si 2 OD de Force et Lointaine si 3 OD de Force.

**Guérison naturelle** LdB p89 : 1 PS/6 h de repos. Jet de Savoir pour faire regagner 1 à 3 PS, une fois par jour.

**Nods** LdB p411 : Soins, Armure, Énergie, regagne 3d6. Un seul nod d'Énergie par heure.

**Obtenir des réussites automatiques** LdB p76 : sacrifie 2 dés pour 1 réussite. Mais impossible de réaliser des exploits (critique) ou d'obtenir un point d'héroïsme sur l'action

**Overdrives** LdB p441 : 1 OD dans une caractéristique donne 1 réussite automatique lors des tests, plus des effets.

**Portée** LdB p412 : Contact, **Courte** 2 à 15 m, **Moyenne** 15 à 50 m, **Longue** 50 à 300 m, **Lointaine** au-delà de 300 m. La portée représente la distance maximum à laquelle une arme peut toucher sa cible sans malus. À un niveau au-dessus (et seulement au-dessus), le tireur subit un malus d'une réussite à son combo pour toucher sa cible, à deux niveaux au-dessus, ce malus passe à deux et ainsi de suite.

**Récupération d'énergie (PE)** LdB p130 : 6 PE/h de repos. Si armure rétractée (folder), regagne tout en 6 h.

**Vitesse** LdB p104 : 1 : 50 m/rd. 2 : 300 m/rd. 3 : 1 km/rd. 4 : 5 km/rd. 5 : 10 km/rd

## Style de combat LdB p87 + Atlas p14

Un style à la fois, déclaré en début de combat. En changer durant le combat, coûte une action de déplacement. Les PNJ (donc également les droïdes/bot/drones, etc.) ne peuvent pas utiliser ces options.

**Standard** : pas de bonus ou de malus

**Agressif** : +3d à l'attaque au contact ou tir, -2 à Défense et Réaction (mini 0)

**Défensif** : +2 à la Défense, -3d à l'attaque au contact ou tir

**À couvert** : +2 à la Réaction, -3d à l'attaque au contact ou tir

**Précis** : avec une arme de **contact** ayant l'effet *deux mains*, sacrifie sa mobilité, ajoute une 3<sup>e</sup> carac à son combo. La carac en question doit être : Dextérité, Savoir, Instinct ou Sang-Froid (sans les OD de cette carac).

**Pilonnage** : augmente dégâts ou violence si **tir** continue sur la même cible (+1 dé au 2<sup>e</sup> tour, +2 dés au 3<sup>e</sup> tour...) maxi 6d. À chaque attaque, il lance 2 dés de moins.

**Puissant** : arme de **contact** avec effet *Lourd*, malus de 2 à *défense* et *réaction*, mini 0 et sacrifie 1 d d'attaque et reçoit 1 dé de dégâts ou de violence. Maxi 6 d de malus d'attaque pour 6 d de dommages.

**Suppression** : arme de **tir** avec effet *Lourd*, au choix :

Sacrifie **2 dés de dégâts** pour **retirer 1 dé de dégâts à toutes les attaques de la cible**. Maxi 6 dés pour un malus de 3 dés. Si l'arme possède effet *dispersion X*, les ennemis touchés subissent aussi le style.

Sacrifie **2 dés de violence** pour **retirer 1 au débordement le cible**. Maximum de 8 dés pour un malus de 4 en débordement. Le style réduit le débordement uniquement pour le tour en cours et uniquement pour celui-ci. Par exemple, une bande avec un débordement de 3, au 2<sup>e</sup> tour si un personnage diminue le débordement de 3, la bande inflige 3 de dommages et 9 au 3<sup>e</sup> tour.

**Ambidextre** : utilise **deux armes différentes**. Les deux attaques successives comptent comme une, mais deux tests différents et peut attaquer deux cibles différentes. -3d à l'attaque au contact ou tir.

**Akimbo** : utilise les **deux mêmes armes**. Prends les effets uniquement de l'arme principale. La deuxième arme n'ajoute que des dommages ou de la moitié de la violence. Les bonus fixes ne se cumulent pas. Un seul test d'attaque. -3d à l'attaque au contact ou tir.

**Tour de jeu** LdB p85 : 6 à 10 s, **1 action de combat + 1 action de déplacement + actions gratuites** (une seule par type)

**Portée** LdB p412 : Contact, **Courte** 2 à 15 m, **Moyenne** 15 à 50 m, **Longue** 50 à 300 m, **Lointaine** au-delà de 300 m.