



KNIGHT

AU CŒUR DES TÉNÉBRES

AVANT-POSTE

Gestion d'Avant-poste

Proposition de règles fortement inspirées par les propositions de [klikodesh](#), [Sparkster](#), [jtrthehobbit](#), [arcange909](#), [nepharius](#) et naturellement les règles officielles (2038 p39 et l'Atlas p89).



Table des matières

Gestion d'Avant-poste	3	Assistant virtuel collectif – Équipement rare (200 PCo)	7
Avant-poste de base.....	3	Balises de sécurité – Équipement standard (10 PCo).....	7
Développement de l'avant-poste.....	3	Bloc sanitaires – Équipement standard (20 PCo).....	8
Extensions.....	3	Caisson de stase – Équipement standard (10 PCo).....	8
Armurerie.....	4	Compagnon de type DOG – Équipement avancé (50 PCo).....	8
Défense.....	4	Profil DOG.....	9
Dôme.....	4	Cuisine collective – Équipement standard (20 PCo).....	9
Galerie des héros / Salle des trophées.....	4	Custom' véhicule – Équipement avancé (variable).....	9
Habitabilité.....	4	Custom' – Partage de mode – Équipement avancé (30 PCo).....	9
Infirmierie.....	5	Déploiement et assistance – Équipement standard (10 PCo).....	10
Laboratoire.....	5	Fab-lab – Équipement standard (20 PCo).....	10
Méta-atelier.....	5	Infirmierie de campagne – Équipement standard (20 PCo).....	10
Pistes et garages / Baie de déploiement / Quais de débarquement.....	5	Totem d'affichage – Équipement standard (10 PCo).....	11
Poste de commandement.....	6	Fiche avant poste	12
Prison et salle d'interrogatoire.....	6	Équipements de coterie.....	12
Salle d'entraînement holographique.....	6		
Tour de renseignements.....	6		
Équipements de coterie	7		
Abri collectif – Équipement standard (20 PCo).....	7		

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Orygins et de Antre Monde. Cette aide de jeu n'est pas publiée par de Orygins ou de 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 <https://antre-monde.com/>

Rédaction / modification / maquette : Franck Mercier Scorpionou

Relectures :

Illustrations : aucune demande d'autorisation, Logo Vincent Devault

Habillage intérieur : William Bonhotal

2022-12-23

Gestion d'Avant-poste

Inspiré des règles d'Avalon présente dans *2038 p39*, le développement de l'avant-poste passe par des jauges d'accomplissement à l'image des règles présente dans l'*Atlas p89*, avec quelques changements.

Avant-poste de base

À sa création, l'avant-poste n'est qu'un « bâtiment vide » (au MJ de définir ce qu'il y a déjà dedans éventuellement). Il permet juste les commodités basiques d'hébergement sommaire, de cuisine et d'une zone de stockage relativement sécurisée (accessible via une porte blindée avec un verrou ou l'équivalent).

Il n'y a aucune règle gérant les extensions, les infrastructures de productions d'énergie, les gestions des déchets, les gestions du personnel, les entretiens quotidiens (hygiène, plomberie, électricité, etc.), etc. De même il n'y a pas de commerce ou structures de services. Toutes ces activités sont transparentes dans le sens où elles sont soit partagées, soit augmentent en ampleur via des personnels ou des équipements automatisés.

Développement de l'avant-poste

Chaque extension de l'avant-poste peut se développer

Niveau de développement	Jauge d'accomplissement	Condition de déblocage	Gain PCo
Standard	50	–	10
Avancé	100	1	20
Rare	100	1	30
Prestige	100	1	40

Les **niveaux de développement** correspondent aux déblocages des modules, armes, etc. mais aussi aux effets des différentes parties de l'avant-poste.

Les **jauges d'accomplissements** se remplissent de façon classique à travers un test quotidien ou hebdomadaire (défini par le MJ), si un personnage effectue cette activité de développement. Mais il est également possible d'effectuer des tests durant les missions en pillant ce que les personnages trouvent, en formant des alliances, etc. La limite est d'**un test par jour par personnage en mission**. Il faut également que la justification soit cohérente afin de pouvoir effectuer un test. Par exemple, après avoir neutralisé une bande de rebuts cannibales, il est possible de prétendre d'effectuer un test pour développer l'armurerie ou des défenses.

Les **conditions de déblocages** incluent l'accès au niveau en question. Par exemple, un personnage qui vient de débiter et n'a qu'une vingtaine de points de gloire (PG), ne pourra pas aider au développement d'un niveau *Avancé*. De plus, il **faudrait aussi justifier d'une condition spéciale à partir d'Avancé** et pour chaque niveau de développement. Dans l'exemple de récupération d'armes basiques sur les rebuts cannibales, ce ne sera pas suffisant pour prétendre de débloquent un développement en *Avancé*.

Les **gains en points de coterie** (PCo) ne sont acquis qu'à la fin du développement du niveau, voir le chapitre [Dépense Pco](#).

Extensions

Tant qu'une extension ne permet pas d'obtenir ou réparer un module, une arme, une évolution de méta-armure, etc., le personnage sera obligé de passer par Camelot ou un autre avant-poste ayant le niveau requis.

Chaque extension peut être utilisée pour des **tests des personnages, donnant un bonus de +1 par niveau** (sauf indication contraire). Par exemple, le laboratoire pourra donner, sur un test technique, un bonus de +2 s'il est avancé. De plus, chaque extension donne droit à certains avantages listés ci-dessous.

Armurerie

Chaque niveau (Standard, Avancé, Rare et Prestige) permet d'acquérir, améliorer et réparer les équipements du niveau en question. Ceux-ci peuvent être achetés en payant normalement leurs coûts en PG.

Défense

Permet d'installer des armes automatiques ainsi que des équipements disposés un peu partout. Les effets des paliers sont :

- Standard** : l'avant-poste est pourvu de shotguns escamotables à proximité des extincteurs. De plus, une tourelle avec deux mitrailleuses lourdes, une tourelle avec deux tubes lance-missiles et une tourelle avec deux tubes lance-roquettes sont installés
- Avancé** : l'avant-poste dispose maintenant de quatre tourelles automatiques avec deux mitrailleuses lourdes, quatre tourelles avec deux tubes lance-missiles et quatre tourelles avec deux tubes lance-roquettes. Un brouilleur est également installé, imposant un malus de 2D pour les attaques visant l'avant-poste
- Rare** : l'avant-poste dispose en plus de quatre tourelles automatiques avec deux railguns, chacune d'elle pouvant être remplacée par un lance-flammes. Le malus du brouilleur passe à 4D
- Prestige** : toutes les armes sont doublées dans l'avant-poste ainsi que les tourelles. Des projecteurs holographiques font que la première attaque est automatiquement ratée.

Dôme

Inspiré de la technologie des arches, il permet de repousser l'Anathème :

- Standard** : l'avant-poste diffuse une Lumière 2 à portée courte
- Avancé** : l'avant-poste diffuse Lumière 4 à portée moyenne
- Rare** : l'avant-poste diffuse Lumière 6 à portée moyenne
- Prestige** : l'avant-poste diffuse Lumière 6 à portée longue

Galerie des héros / Salle des trophées

Une zone, où des œuvres d'arts et des souvenirs des exploits des personnages, permet d'obtenir les effets des paliers :

- Standard** : récupération de 1d6 de points d'espoirs
- Avancé** : récupération de 2d6 de points d'espoirs
- Rare** : récupération de 3d6 de points d'espoirs
- Prestige** : récupération de 4d6 de points d'espoirs

Habitabilité

Permet d'installer des équipements facilitant la vie au quotidien :

- Standard** : l'avant-poste dispose d'un espace équivalent à une ferme hydroponique donnant accès à une alimentation végétarienne de qualité. De plus la literie, les vêtements et le mobilier ne sont plus en graphènes mais avec des matériaux de qualité. L'ensemble des personnels travaillant sur le site sont considérés comme étant des contacts de niveau 1 envers les membres de la coterie.
- Avancé** : l'avant-poste dispose d'automates gérant un poulailler et un aquarium, donnant accès à une alimentation carnée de qualité. Des zones de confort sont aménagés (salles de sport, piscine, jacuzzi, salles de bain indépendantes des sanitaires, petit jardin ornemental). Elles permettent de regagner automatiquement 1 point d'espoir en arrivant, simplement à la perspective d'en bénéficier. La grande majorité des personnels travaillant sur le site sont considérés comme étant des contacts de niveau 2 envers les membres de la coterie.
- Rare** : la taille et le nombre de zones de confort sont doublés et elles permettent de regagner automatiquement 2 points d'espoir en arrivant, simplement à la perspective d'en bénéficier. Une bonne partie des personnels travaillant sur le site sont considérés comme étant des contacts de niveau 3 envers les membres de la coterie.
- Prestige** : des restaurants, bars, etc. qui permettent de regagner automatiquement 3 points d'espoir en arrivant, simplement à la perspective d'en bénéficier. Une partie des personnels travaillant sur le site sont considérés comme étant des contacts de niveau 4 envers les membres de la coterie.

Infirmierie

Les effets suivant les paliers sont :

- Standard** : soins standards et **réapprovisionnement de nod de soins**
- Avancé** : pose d'implants cybernétiques ou thérapie de reconstruction corporelle
- Rare** : pose d'implants cybernétiques ou thérapie de reconstruction corporelle de qualité. Le personnage bénéficie d'une réduction à l'achat de l'implant, le coût en PG étant réduit de moitié.
- Prestige** : pose d'implants cybernétiques ou thérapie de reconstruction corporelle haut de gamme. Le personnage bénéficie d'une réduction à l'achat de l'implant, le coût en PG étant totalement annulé.

Laboratoire

Chaque niveau (Standard, Avancé, Rare et Prestige) permet d'acquérir et réparer les équipements du niveau en question. Ceux-ci peuvent être achetés en payant normalement leurs coûts en PG. Et les personnages peuvent se **réapprovisionner en nod d'énergie**.

Méta-atelier

En plus de pouvoir réparer, débloquer les seuils des méta-armures indiqués :

- Standard** : débloque l'équivalent de 50 PG pour les méta-armures Druid, Necromancer et Ranger et **réapprovisionnement de nod d'armure**
- Avancé** : débloque l'équivalent des paliers jusqu'à 200 PG pour les méta-armures Druid, Necromancer et Ranger et les paliers 150 et 200 PG pour les autres méta-armures
- Rare** : débloque l'équivalent des paliers jusqu'à 400 PG pour les méta-armures Druid, Necromancer et Ranger et le palier 250 PG pour les autres méta-armures
- Prestige** : débloque les méta-armures de légende (voir Atlas p94) et Capacité ultime (voir Atlas p101).

Pistes et garages / Baie de déploiement / Quais de débarquement

Chaque niveau donne accès à des quantités et types de véhicules différents (voir Ldb p446) :

Niveau de développement	Type de véhicules	Nombre maximum
Standard	Civil : moto, voiture, camionnette, hélicoptère, jet privé	3
	Vector léger, Stalion, moto steed	1
Avancé	Civil : avion de ligne, camion	2
	Vector harpie	1 (+1 de catégorie standard)
Rare	Civil : –	+2 au choix
	Vector lourd, Vector de combat, Dropship, Maraudeur II	1 (+1 d'une autre catégorie)
Prestige	Centurion, Titan, Frelon	1 (+1 d'une autre catégorie)

De plus, les véhicules personnalisés via la [dépense des points de coterie](#), disposent d'emplacements pour les modules.

Les effets suivant les paliers sont :

- Standard** : 6 modules maximum, chacun coûtant un nombre de PCo égal aux PG du module. Seuls les modules standard sont accessibles.
- Avancé** : il est possible d'ajouter 2 modules au maximum. Chaque emplacement de module coûte 10 PCo. Les modules avancés sont disponibles.
- Rare** : il est possible d'ajouter 2 modules au maximum. Chaque emplacement de module coûte 10 PCo. Les modules rares sont disponibles.
- Prestige** : il est possible d'ajouter 6 modules au maximum. Chaque emplacement de module coûte 10 PCo.

Poste de commandement

Permet de récolter les renseignements sur la progression de l'Anathème, surtout via les images satellites et le d'épouillage des informations publiques, plus celles envoyées par des alliés.

Les effets suivant les paliers sont :

- Standard** : la zone observée est d'environ 1 000 km autour de l'avant-poste
- Avancé** : la zone surveillée est limitée au continent où se trouve l'avant-poste
- Rare** : la zone surveillée est limitée à l'hémisphère Nord ou Sud où est implanté l'avant-poste
- Prestige** : la zone surveillée est planétaire

Prison et salle d'interrogatoire

Le confort des cellules est sommaire (lit, sanitaire, douche, écran télé) où tout est sécurisé. Par exemple la hauteur du lit et les draps ne permettent pas une pendaison, même assis au sol. La serrure et la télé ne permettent pas d'accéder à autre chose que ce à quoi ils sont prévus (par exemple impossible d'utiliser la télé pour contacter une personne).

- Standard** : 1 salle d'interrogatoire insonorisé, 1 cellule de confinement et isolement avec sécurité fortement renforcée (et confort réduit à uniquement un sanitaire) et 8 cellules standards
- Avancé** : salle d'interrogatoire disposant d'outils de surveillance des occupants (donne un bonus d'une réussite pour interroger une personne), 1 cellule d'isolement et 9 cellules standards supplémentaires. Toutes les cellules disposent d'outils de surveillances automatiques signalant un comportement suspect. Une grande cellule spécialement étudiée permet d'emprisonner une bande.
- Rare** : une nouvelle salle d'interrogatoire virtuelle où la personne interrogée doit réussir un test base Perception ou Instinct difficulté difficile 6 pour se rendre compte de là où elle est. Dans cet environnement entièrement contrôlé par le personnage, celui-ci bénéficie d'un bonus de 3 réussites pour interroger une personne. 2 cellules d'isolement et 9 cellules standards supplémentaires et les outils de surveillances automatiques anticipent les difficultés médicales des prisonniers. Une grande cellule supplémentaire, spécialement étudiée, permet d'emprisonner une autre bande.
- Prestige** : la salle d'interrogatoire virtuelle est plus compliquée à percevoir (difficulté 9) et donne un bonus plus important (5 réussites) pour interroger. Des caissons d'hibernations permettent d'emprisonner des centaines de personnes.

Salle d'entraînement holographique

L'environnement s'adapte en fonction de la caractéristique choisie, tout comme le mentor virtuel qui vient enseigner. Les effets sont similaires à l'avantage *Soif d'apprendre* (voir LdB p120 : le mentor doit avoir un niveau au moins supérieur de 2 points à celui du héros et à l'issue de l'entraînement, le héros peut augmenter la caractéristique concernée de 1 point, en payant un coût divisé par 2). Pour ceux qui ont déjà l'avantage, les effets se cumulent, donc le coût sera divisé par 3 (voir FAQ). Pour pouvoir prétendre à bénéficier des effets, il faut s'entraîner un nombre d'heures égal au niveau à atteindre.

- Standard** : le mentor virtuel ne connaît qu'un aspect (à définir au moment de la création de la salle d'entraînement) et son niveau, dans les trois caractéristiques de l'aspect, est de 4
- Avancé** : le mentor connaît un deuxième aspect et son niveau dans toutes les caractéristiques est de 5
- Rare** : le mentor connaît un troisième aspect et son niveau dans toutes les caractéristiques est de 6
- Prestige** : le mentor connaît un quatrième aspect et son niveau dans toutes les caractéristiques est de 7

Tour de renseignements

En plus de pouvoir dépenser leurs points de contact, les personnages peuvent utiliser des techniciens ou IA qui, via les interceptions des communications, espionnage, surveillance d'individus via les données publiques ou des mouchards, cryptanalyses, évaluation d'information publiques, désinformations actives, peuvent effectuer des missions de renseignements et d'informations. Chaque niveau permet de remplir une mission « enquête » (voir Atlas p89) par semaine par PJ :

- Standard** : 10 points de jauge par PJ par semaine
- Avancé** : 20 points de jauge par PJ par semaine
- Rare** : 30 points de jauge par PJ par semaine
- Prestige** : 40 points de jauge par PJ par semaine

Équipements de coterie

Il est possible d'acheter de l'équipement utilisable par la coterie, en **dépensant les Points de Coterie (Pco)**, en plus du matériel débloqué cité ci-dessus dans les extensions. Lorsque du matériel est acheté avec les points de coterie, il est utilisable par n'importe quel membre de la coterie. Mais à partir du moment où il est utilisé, le bon sens guide ceux qui peuvent en bénéficier. Par exemple, si un personnage s'en va avec un vector, seuls ceux dans le vector en profitent, pas les autres. De même, les équipements, modules ou armes, ne peuvent bénéficier qu'à ceux qui sont à proximité. Par exemple un vector avec le module Interface Riggs, permet à toute la coterie de piloter le vector à condition d'être à proximité, pas nécessairement dans la cabine de pilotage.

Les équipements qui sont « individuels » ne peuvent être pris qu'une seule fois. Mais il est possible de l'acheter plusieurs fois pour en transporter plusieurs. Par exemple, si la coterie achète deux fois l'abri collectif, chaque chevalier pourra en emporter deux. Une fois qu'un équipement est désagrégé, il faut repasser à la base pour en obtenir un nouveau, tout comme les nod.

Fournis par camelot au début puis par eux même si les extensions relatives à l'équipement (armurerie, labo, garage...) sont finies.

Lorsqu'un coût en énergie est indiqué pour tous les membres de la coterie, cela signifie que seuls ceux voulant bénéficier des effets doivent en payer le coût.

Abri collectif – Équipement standard (20 PCo)

Cette sphère de 7 cm de diamètre permet de déployer en quelques secondes un abri. Elle se déploie sous la forme d'une demi-sphère avec une porte et des meurtrières. Sa forme inclue à l'intérieur des bancs-couchettes, une source de lumière et un système de chauffage capable de maintenir 20 °C dedans alors qu'à l'extérieur il peut faire jusqu'à -10 °C. Des micro-pieux l'ancre dans le sol.

Cet équipement de coterie permet à chaque chevalier de la coterie de pouvoir partir sur le terrain avec une seule sphère qui se range dans le sac à dos de la méta-armure. À la fin d'utilisation, il est possible d'injecter 5 PE pour que l'abri reste encore 24 h, sinon il se désagrège et le chevalier devra repasser à l'avant-poste pour en récupérer un autre.

Effet : déploie un abri avec 10 points d'armure

Durée : 24 h

Activation : un round

Portée : –

Énergie : 5 pour celui qui active l'équipement

Slot : –



Assistant virtuel collectif – Équipement rare (200 PCo)

Ce réseau permet de stimuler les IA dans un fonctionnement où la synergie sera de rigueur. Les IA partagent leurs fonctionnements et expériences et parviennent à renforcer, pendant un temps, les méta-armures.

Effet : bonus d'un OD dans toutes les caractéristiques d'un aspect. C'est à la coterie de définir l'aspect qui sera privilégié, celui où ils obtiendront le bonus. Il est possible de maintenir le bonus au round suivant pour le même coût en énergie. Si la coterie souhaite changer d'aspect, elle doit attendre un round sans que cet équipement soit actif. Ce n'est qu'au round suivant l'inactivité, que la coterie pourra activer à nouveau cet équipement, sur l'aspect choisi.

Durée : un round

Activation : aucune

Portée : longue

Énergie : 8 pour chaque membre de la coterie

Slot : –

Balises de sécurité – Équipement standard (10 PCo)

Ce tube de 30 cm de longueur et 2 cm de diamètre, permet de déployer quatre capteurs d'intrusion. Ces capteurs sont capables de détecter une créature qui passe entre deux capteurs, à condition qu'un autre capteur soit à portée courte maximum (15 m) et sans obstacle entre eux. Durant le déploiement, des micro-pieux se sont mis en place pour l'ancre dans le sol, une paroi ou un support quelconque. En cas de rupture de connexion, de franchissement de la barrière, etc, l'information et les si possible les images, sont envoyées aux chevaliers de la coterie.

Cet équipement de coterie permet à chaque chevalier de la coterie de pouvoir partir sur le terrain avec un

seul tube qui se range dans le sac à dos de la méta-armure. À la fin d'utilisation, il est possible d'injecter 5 PE pour que l'abri reste encore 24 h, sinon il se désagrège et le chevalier devra repasser à l'avant-poste pour en récupérer un autre.

Effet : déploie des balises espacées de 15 m maximum entre elles et avertit en cas de franchissement

Durée : 24 h

Activation : 5 mn

Portée : –

Énergie : 5 pour celui qui active l'équipement

Slot : –

Bloc sanitaires – Équipement standard (20 PCo)

Cette sphère de 7 cm de diamètre permet de déployer en quelques secondes une demi-sphère qui s'ancre dans le sol et contenant une douche à macro bloc de graphène (afin d'un comportement le plus proche possible de l'eau) et un bloc toilette. De plus, en se connectant à l'abri collectif, il récupère toutes les eaux issues de la respiration et de son utilisation. Pour filtrer l'eau et la rendre disponible pour l'hygiène (remplaçant alors les macros blocs de graphène) ou la consommation. Les résidus secs sont expulsés à la fin d'utilisation de l'équipement. Sa forme inclue à l'intérieur une source de lumière et un système de chauffage capable de maintenir 20 °C dedans alors qu'à l'extérieur il peut faire jusqu'à -10 °C.

Cet équipement de coterie permet à chaque chevalier de la coterie de pouvoir partir sur le terrain avec une seule sphère qui se range dans le sac à dos de la méta-armure. À la fin d'utilisation, il est possible d'injecter 3 PE pour que l'abri reste encore 24 h, sinon il se désagrège et le chevalier devra repasser à l'avant-poste pour en récupérer un autre.

Effet : déploie un bloc sanitaire avec 5 points d'armure

Durée : 24 h

Activation : un round

Portée : –

Énergie : 3 pour celui qui active l'équipement

Slot : –

Caisson de stase – Équipement standard (10 PCo)

Cette sphère de 7 cm de diamètre permet de déployer en quelques secondes un caisson hermétique autour d'une personne qui se retrouve aussitôt plongée dans un coma artificiel et dont les corps ait maintenu à une température contrôlée pour ralentir au maximum les fonctions sans pour autant dépasser les limites vitales. La personne est juste maintenue en vie, dans un coma artificiel. À la fin, lorsque le caisson se désagrège, les fonctions vitales reviennent petit à petit, avec les éventuelles conséquences désagréables si jamais elle était dans un état critique au moment du déploiement du caisson.

Cet équipement de coterie permet à chaque chevalier de la coterie de pouvoir partir sur le terrain avec une

seule sphère qui se range dans le sac à dos de la méta-armure. À la fin d'utilisation, il est possible d'injecter 1 PE pour que l'abri reste encore 24 h, sinon il se désagrège et le chevalier devra repasser à l'avant-poste pour en récupérer un autre.

Effet : ignore les résultats d'un test sur le tableau des blessures aléatoires (Ldb p91), même la case « mort ». À la fin d'utilisation du caisson, la personne maintenue dans cet état subit un test sur le tableau des blessures aléatoires (Ldb p91) par période pleine de 24 h passée dans le caisson.

Durée : 24 h

Activation : un round

Portée : contact

Énergie : 1 pour celui qui active l'équipement

Slot : –

Compagnon de type DOG – Équipement avancé (50 PCo)

Similaire aux compagnons wolf des druides (voir Codex p35) les compagnons Domestic Origin Goods (DOG) sont deux assistants capables d'apporter de l'aide. Ils ne sont pas évolutifs et globalement moins efficaces que les créations du druid. Ils se présentent sous la forme d'une sphère de 7 cm de diamètre. Pour les activer, il faut lancer ou faire rouler la sphère. Chaque sphère est indépendante et seuls les DOG issus de la même sphère peuvent collaborer entre eux.

Cet équipement de coterie permet à chaque chevalier de la coterie de pouvoir partir sur le terrain avec une seule sphère qui se range dans le sac à dos de la méta-armure. À la fin de la scène, le chevalier peut injecter à nouveau 8 PE pour que les DOG restent à la scène suivante, sinon ils se désagrègent et il devra repasser à l'avant-poste pour en récupérer un autre. Au moment de l'injection d'énergie, il est impossible de changer la configuration des DOG.

Effet : chaque DOG donne 1 dé de bonus, donc maximum de 2 dés de bonus. De plus, au moment de l'activation, la configuration des compagnons est spécialisée dans l'un des modes suivants :

- Labor :** capable de porter des charges de 105 kg max
- Medik :** aide aux analyses biologiques ou aux soins. Chaque DOG aide à récupérer 2 PS en plus.
- Tech :** chaque DOG soutient les actions visant la mécanique, l'informatique, l'électronique, etc. Aide à l'analyse, l'entretien, etc. En réparant une méta-armure, la récupération est augmentée de 3 par compagnon.
- Recon :** les DOG peuvent aider pour toutes les actions visant à percevoir l'environnement, la fouille, l'observation, etc.
- Wardog :** ils vont directement au contact des adversaires. La cible subit un effet *barrage* 1 et 1D6 de violence par round par DOG (donc maximum *barrage* 2 et 2D6 de violence). En réalisant cette action, leur défense passe à 0.

Durée : 1 scène
Activation : 1 action de combat
Portée : contact
Énergie : 8 pour celui qui active l'équipement
Slot : –

Profil DOG

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	2	4	4	2	4
Déf	Réac	Init	PA	PE	CdF
4	4	2	20	–	4
Au contact	Morsure : Dégâts : 1D6 – Violence 1D6 – Portée : Contact – Effets : –				



Cuisine collective – Équipement standard (20 PCo)

Cette sphère de 7 cm de diamètre permet de déployer en quelques secondes une demi-sphère qui s'ancre dans le sol et contenant une table au milieu et des paillasses périphériques avec de nombreuses installations pour préparer des repas (four, table de cuisson, frigo, etc.). De plus, des filets perlant peuvent être déployés afin de récolter l'humidité dans l'air extérieur. Il y a également une pompe dont le tuyau peut être plongé dans une étendue d'eau. L'eau est stockée dans un réservoir d'un mètre cube après sa filtration. La sphère fournie de la lumière et un système de chauffage capable de maintenir 20 °C dedans alors qu'à l'extérieur il peut faire jusqu'à -10 °C.

Connecté à d'autres équipements de la même famille, il peut fournir de l'eau aux sanitaires ou des repas à l'abri collectif.

Cet équipement de coterie permet à chaque cheva-

lier de la coterie de pouvoir partir sur le terrain avec une seule sphère qui se range dans le sac à dos de la méta-armure. À la fin d'utilisation, il est possible d'injecter 5 PE pour que l'abri reste encore 24 h, sinon il se désagrège et le chevalier devra repasser à l'avant-poste pour en récupérer un autre. Par contre, l'injection d'énergie ne permet pas d'avoir à nouveau de la nourriture, elle ne fait que de continuer de préserver celle qui est dans les congélateurs et frigo.

Effet : déploie une cuisine avec 5 points d'armure et capable de fournir un repas par membre de la coterie

Durée : 24 h

Activation : un round

Portée : –

Énergie : 5 pour celui qui active l'équipement

Slot : –

Custom' véhicule – Équipement avancé (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 PCo
- ☐ Vector lourd (Ldb p446) : 15 PCo
- ☐ Stalion (Ldb p447) : 5 PCo
- ☐ Centurion (Ldb p448) : 20 PCo
- ☐ Maraudeur (Ldb p448) : 15 PCo

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 – Équipement avancé

(30 PCo)

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

Déploiement et assistance – Équipement standard

(10 PCo)

De la taille d'une palette (0,8x1,2x1,2 m) et totalement carénée en graphène, cette caisse d'environ 800 kg, contient une imprimante 3D avec les trois recharges standards (nourriture, soins, objets) et de nombreux objets (couvertures, bâches, cordes, pelles, etc.). Chaque palette doit être achetée indépendamment des autres.

Effet : Ce bloc permet de pouvoir vivre en toute autonomie pendant un mois à une communauté de rebus d'une centaine de personnes.

Durée : un mois pour 100 personnes

Activation : –

Portée : –

Énergie : –

Slot : –



Fab-lab – Équipement standard (20 PCo)

Cette sphère de 7 cm de diamètre permet de déployer en quelques secondes une demi-sphère qui s'ancre dans le sol et contenant une table d'opération au milieu et des paillasse périphériques avec de nombreux instruments pour analyser ou construire des objets en gra-

phène. Tant que les objets construits restent dans le fab-lab, ils peuvent être utilisés sans difficulté. Suivant les usages fait du fab-lab, le MJ peut demander que les utilisateurs dépensent plus d'énergie au fur et à mesure de son exploitation. La forme du fab-lab inclue à l'intérieur une source de lumière et un système de chauffage capable de maintenir 20 °C dedans alors qu'à l'extérieur il peut faire jusqu'à -10 °C.

Une fois sortie du fab-lab, il faut injecter 1 PE par round sous peine de voir les objets en nanites se désagréger en quelques secondes.

Cet équipement de coterie permet à chaque chevalier de la coterie de pouvoir partir sur le terrain avec une seule sphère qui se range dans le sac à dos de la méta-armure. À la fin d'utilisation, il est possible d'injecter 20 PE pour que l'abri reste encore 24 h, sinon il se désagrège et le chevalier devra repasser à l'avant-poste pour en récupérer un autre.

Effet : déploie un fab-lab avec 5 points d'armure

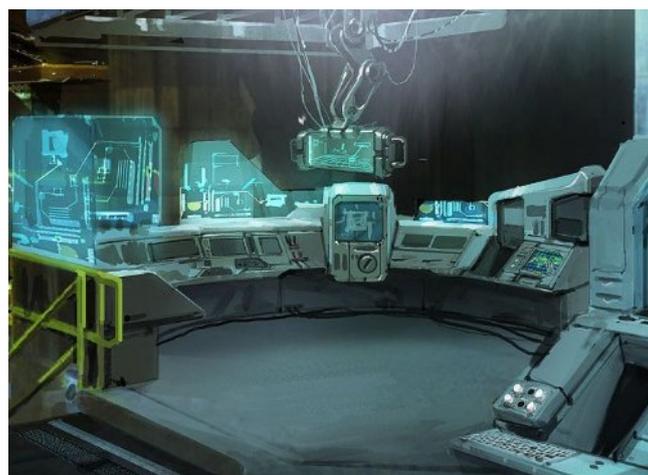
Durée : 24 h

Activation : un round

Portée : –

Énergie : 20 pour celui qui active l'équipement

Slot : –



Infirmierie de campagne – Équipement standard (20 PCo)

Cette sphère de 7 cm de diamètre permet de déployer en quelques secondes une demi-sphère qui s'ancre dans le sol et contenant une table d'opération au milieu et des paillasse périphériques avec de nombreux instruments pour analyser ou soigner. La forme du fab-lab inclue à l'intérieur une source de lumière et un système de chauffage capable de maintenir 20 °C dedans alors qu'à l'extérieur il peut faire jusqu'à -10 °C.

Cet équipement de coterie permet à chaque chevalier de la coterie de pouvoir partir sur le terrain avec une seule sphère qui se range dans le sac à dos de la méta-armure. À la fin d'utilisation, il est possible d'injecter 15 PE pour que l'abri reste encore 24 h, sinon il se désagrège et le chevalier devra repasser à l'avant-poste pour en récupérer un autre.

Effet : déploie une infirmerie de campagne fab-lab

avec 15 points d'armure et donnant un bonus de 3 succès automatiques dans le domaine du soin ou des analyses biologiques

Durée : 24 h

Activation : un round

Portée : –

Énergie : 15 pour celui qui active l'équipement

Slot : –

Totem d'affichage – Équipement standard (10 PCo)

Ce tube de 30 cm de longueur et 2 cm de diamètre, permet de déployer un totem d'environ 1 m de large et 4 m de haut. Durant le déploiement, des micro-pieux se sont mis en place pour l'ancrer dans le sol et assurer sa stabilité. Il inclut un écran dans la moitié supérieure. Il peut soit délivrer en boucle un message, soit permettre permettra aux chevaliers à portée longue, de délivrer un message. L'équipement n'inclut pas de traducteur automatique. Par contre, il peut renvoyer vers le chevalier, les images de ce qui se passe autour de lui.

Cet équipement de coterie permet à chaque chevalier de la coterie de pouvoir partir sur le terrain avec un seul tube qui se range dans le sac à dos de la méta-armure. À la fin d'utilisation, il est possible d'injecter 3 PE pour que l'abri reste encore 24 h, sinon il se désagrège et le chevalier devra repasser à l'avant-poste pour en récupérer un autre.

Effet : diffuse un message vidéo ou permet une communication vidéo avec les chevaliers de la coterie

Durée : 24 h

Activation : –

Portée : –

Énergie : 3 pour celui qui active l'équipement

Slot : –



Fiche avant poste

Localisation : _____

Aspect extérieur : _____

Extension	Standard	Avancé	Rare	Prestige	Notes
Armurerie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Défense	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Dôme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Galerie des héros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Habitabilité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Infirmierie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Laboratoire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Méta-atelier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Poste de commandement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Prison et salle interrogatoire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Tour de renseignements	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Piste, hangars	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Salle entraînement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Autre :	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Autre :	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Véhicules à dispositions : _____

Équipements de coterie

- Compagnons de type DOG
- Custom' – Partage de mode
- Déploiement et assistance
- Custom' véhicule
 - Nom véhicule : _____
 - Type de véhicule : _____
 - Modules supplémentaires : _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____

Point de coterie restant :