

SYSTÈME DE JEU

CHAPITRE 4

NOTIONS DE BASE

Le système de *Knight* nommé le système « combo », simple et accessible, se base sur la liberté du joueur et les descriptions qu'il fait de l'action.

Dans cette présentation des règles du jeu, il sera fait mention de l'essentiel des mécaniques ludiques permettant de jouer à *Knight*. Il n'y sera pas traité de détails complexes, ni de règles uniques, ni de cas trop rares pour qu'il soit pertinent de les expliquer. Lorsque les joueurs sont confrontés à cela, c'est au maître du jeu d'improviser un test en fonction des éléments généralistes expliqués plus loin. Il ne doit pas hésiter à s'adapter à chaque cas qui ne lui semble pas détaillé dans les règles. Le système combo est suffisamment modulable et permissif pour être adapté à chaque situation, même la plus unique qui soit.

Avant d'engager la description complète des règles, il convient d'expliquer les notions premières à connaître lorsque l'on joue à *Knight*. Si l'ensemble du corpus de règles peut facilement être adapté à chaque style de jeu (en fait, le MJ peut toujours décider d'enlever ou de modifier un point de règles qui ne lui convient pas), les notions de base sont à connaître et constituent une base solide sur laquelle chaque MJ et chaque PJ doivent s'appuyer.

DÉS UTILISÉS

Pour jouer une partie de *Knight*, personnages joueurs comme maître de jeu ont besoin de dés à six faces, aussi nommés D6. Une vingtaine de dés au total est suffisante pour jouer, mais quelques poignées de plus permettent à chacun de posséder ses propres dés.

Les D6 servent à tous les jets effectués, le système de *Knight* n'utilisant aucun autre type de dé.

MISSION

Dans *Knight*, les scénarios et les aventures vécus par les PJ sont nommés « missions ».

Les missions sont données aux chevaliers lors de briefings menés par leurs supérieurs, souvent un chevalier de la Table Ronde. Les chevaliers accomplissent les missions une par une.

Chaque mission possède ainsi un objectif principal, comme par exemple retrouver une personne, remettre un colis, protéger une zone, sauver une communauté, etc. Dans tous les cas, l'objectif principal est d'une importance capitale pour le Knight, un immortel, une arche ou encore une communauté.

Ensuite, certaines missions comportent de un à trois objectifs secondaires, facultatifs, qui n'enrayent en rien la mission s'ils ne sont pas résolus. Souvent, ces objectifs secondaires sont donnés lors du briefing, mais peuvent aussi l'être par des tiers, comme un autre membre du Knight ou encore un immortel. Les missions secondaires prennent des formes

très variées, allant de la récupération d'une information à l'assassinat d'une créature de l'Anathème bien particulière.

Enfin, il faut garder à l'esprit qu'une mission, si elle constitue un scénario, ne s'effectue pas forcément en une seule partie. En effet, certaines missions très longues, comme des enquêtes ou des infiltrations, peuvent durer plusieurs parties.

MJ, PNJ ET PJ

Sous ces acronymes un peu obscurs se cachent des points essentiels de presque tous les jeux de rôle.

MAÎTRE DE JEU

Le MJ, ou maître de jeu, est un joueur qui met en scène la partie et la mission des autres joueurs incarnant les chevaliers. Il est à la fois le metteur en scène, le conteur et l'arbitre. Il connaît les règles sur le bout des doigts et les fait appliquer à la lettre, ou non, selon son envie et ses objectifs. Par ailleurs, il travaille à la préparation de l'aventure en créant avec les joueurs les feuilles de personnage des PJ, en préparant le scénario de la mission, en réalisant des aides de jeu ou en concevant les personnages non-joueurs.

PERSONNAGE NON-JOUEUR

Les PNJ justement, ou personnages non-joueurs, sont des figurants, des seconds rôles créés, joués et interprétés par le MJ pour faire avancer l'histoire, proposer un univers plus crédible ou simplement pour donner une couleur particulière à une scène ou à un moment. Il est à noter que les PNJ inventés par le MJ existent pour toute la durée du jeu une fois créés, car les héros y feront sans doute référence ou appel par la suite. Le MJ doit donc conserver les différents PNJ qu'il a incarnés, ainsi que leur caractère, etc.

Les PNJ ennemis et monstres que rencontrent ou combattent les chevaliers possèdent des aspects établis, des valeurs dérivées, des capacités spéciales. Mais, pour simplifier le jeu, ils ne possèdent pas de caractéristiques et ne peuvent pas faire de combo. À la place, lorsqu'il veut résoudre une action avec un PNJ, le MJ prend juste un nombre de dés correspondant à un des cinq aspects du PNJ pouvant être en accord avec l'action déterminée, effectue son jet puis compte ses réussites.

Pour plus de détails, une section est consacrée aux PNJ plus loin dans ce chapitre, **page 100**.

PERSONNAGE JOUEUR

Un PJ, ou personnage joueur, est en fait un personnage incarné, joué et contrôlé par un joueur. Dans *Knight*, c'est lui le héros de l'action, de la scène et de l'aventure. Il partage d'ailleurs ces qualités avec les autres PJ qui forment la coterie de chevaliers.

Pour résoudre certains tests afin de réaliser des actions, les PJ (par l'intermédiaire des joueurs) et PNJ (par l'intermédiaire du MJ) doivent effectuer des jets de dés.

CRÉER SES MISSIONS

Les MJ s'étant approprié l'univers de *Knight* voudront certainement, et rapidement, créer leurs propres missions. Rien de plus simple. Il suffit d'abord de déterminer un objectif principal puis entre un et trois objectifs secondaires en fonction du chevalier de la Table Ronde qui a la charge de la coterie. Ensuite, le MJ doit choisir un ou plusieurs cadres dans le chapitre 10 : **Cadres d'aventures** – page 246 et peut bien entendu y intégrer les PNJ proposés s'ils entrent en corrélation avec les objectifs fixés. Enfin, il suffit au MJ de lier le tout par une ou plusieurs histoires, par plusieurs événements issus de son imagination et d'y mettre un peu de piment sous la forme de PNJ ennemis tels que des créatures de l'Anathème tirées de l'annexe 1 : **Bestiaire** – page 362.

LE SYSTÈME COMBO

Lors des scènes et phases de conflit, pour résoudre la plupart des actions, les PJ utilisent deux caractéristiques combinées l'une à l'autre (voir plus loin, page 80), par exemple la caractéristique *Tir* combinée à la caractéristique *Déplacement* pour tirer en mouvement. L'association de deux caractéristiques permet de donner de la couleur à une action, de lui donner un aspect visuel. Effectuer une action en combinant *Tir* et *Déplacement* n'a certainement pas la même description qu'une action combinant *Tir* et *Perception*, et peut-être pas les mêmes conséquences. Lors d'une action, c'est au joueur de décider d'une partie de la combinaison qu'il utilise.

Bien souvent, c'est le MJ, de son côté, qui détermine la caractéristique de base utilisée par le PJ. Ainsi, généralement, le MJ annonce au joueur : « *Tu fais un test pour sauter ? Fais un jet base Déplacement.* »

À partir du moment où le joueur possède la base de son jet, il peut choisir la caractéristique qu'il utilise en combo.

Exemple : *Nicolas veut que son personnage saute par-dessus un mur. Le MJ lui annonce qu'il doit effectuer un test pour sauter et que la base de son jet sera la caractéristique Déplacement. Nicolas décide d'utiliser sa caractéristique Force en combo pour sauter, estimant que c'est bien son genre de tout faire en force. Il annonce alors au MJ qu'il va effectuer un jet base Déplacement combo Force et décrit l'action : « Mon chevalier court comme un dératé jusqu'au mur et saute de toutes ses forces pour passer par-dessus. »*

Le MJ, grâce à la description de l'action, valide le combo utilisé. Le joueur peut effectuer son jet.

Attention : Une même caractéristique ne peut pas être à la fois la base et le combo !

C'est ce principe simple qui façonne le système combo. Maintenant, entrons un peu plus en détail dans la mécanique du jeu.

Il faut avoir 5 notions en tête lorsque l'on joue à *Knight* : le test de caractéristiques, la difficulté (utilisée lors des scènes),

l'opposition (utilisée lors des phases de conflit), le jet et les réussites.

Pour comprendre la base du système, c'est-à-dire la résolution d'une action, suivez les étapes ci-dessous (attention, il y a deux étapes 2 : la difficulté est à prendre en compte lors des scènes et l'opposition lors des phases de conflit).

ÉTAPE 1 LE TEST DE CARACTÉRISTIQUES

La plupart des actions d'un chevalier ne demandent pas de test à résoudre. Un test signifie un doute quant à la réussite d'une action, quelque chose qui implique une réelle difficulté ou encore un échec probable.

Lorsqu'un PJ tente de faire quelque chose, c'est le MJ qui décide s'il y a un test à réaliser ou non. Littéralement, le MJ teste les caractéristiques et les talents du personnage. Il faut qu'un test implique réellement quelque chose qui fait avancer ou au contraire reculer les héros dans la mission et surtout, qu'il y ait un risque d'échec, même minime, pour le joueur. Si un joueur possède par exemple 12 dés pour son jet et 4 réussites automatiques, une action à difficulté facile (1) (2 réussites à obtenir) ne nécessitera aucun test puisque le joueur ne peut échouer au test. Au MJ de décider et d'être juste et perspicace sur le sujet.

DURÉE DE L'ACTION

Le temps de résolution d'une action dépend de la logique et des décisions du MJ. Sauter une barrière prendra ainsi une ou deux secondes, alors que réparer une voiture pourra prendre plusieurs jours. C'est au MJ de fixer la durée de l'action et d'en parler au joueur avant le test. Pour une action très longue ou impliquant des pauses entre son engagement et sa résolution, plusieurs tests peuvent être demandés.

ÉTAPE 2 LA DIFFICULTÉ (LORS DES SCÈNES)

Lors d'une scène (et pas lors d'une phase de conflit), lorsque le MJ décide qu'il y a un test à résoudre, il fixe une difficulté. Cette difficulté possède un score correspondant au niveau de difficulté du test (et donc de l'action du joueur), à sa « faisabilité », aux probabilités d'échec et, bien entendu aussi, à la qualité et à la pertinence du combo proposé par le joueur. Lorsqu'il fixe la difficulté d'un test, le MJ doit prendre en compte certains facteurs, comme l'environnement du PJ, la situation, le stress, etc. Cependant, cette difficulté doit être décidée rapidement pour ne pas ralentir le jeu. *Knight* étant un jeu héroïque, il faut que les actions soient fulgurantes et laissent libre cours à l'imagination, en particulier en combat.

Attention : Lorsqu'un joueur propose un combo qui n'est pas du tout en accord avec l'action qu'il désire effectuer, le MJ peut automatiquement fixer la difficulté au niveau impossible ou considérer l'action comme un échec automatique.

Si le combo convient moyennement au MJ, il peut ajouter un ou deux niveaux de difficulté ou, au contraire, si le combo est particulièrement pertinent et fait place à une description intéressante, voire héroïque, il peut retirer un ou deux niveaux de difficulté.

Comme d'habitude, c'est au MJ de décider. *Knight* est cependant un jeu avec une grande part d'héroïsme et le MJ doit donc rester permissif et laisser ses joueurs parfois improviser des combos « innovants ».

Pour réussir son action, le joueur doit obtenir, grâce à son jet de dés, plus de réussites que le score de difficulté fixé par le MJ.

ÉTAPE 2 L'OPPOSITION (LORS DES PHASES DE CONFLIT)

Lors des phases de conflit, phases qui opposent un PJ à un PNJ ou à un autre PJ, il n'y a pas de difficulté fixée par le MJ. À la place, il y a ce que l'on appelle une opposition.

L'opposition fonctionne exactement de la même manière que la difficulté, sauf que le score à dépasser ici n'est pas une difficulté (fixée par le MJ donc), mais un score inscrit sur la feuille de personnage joueur ou dans le profil du PNJ qu'on appelle score d'opposition.

Lors d'une attaque en combat, de la part d'un PJ comme d'un PNJ, le score d'opposition est toujours la valeur de *défense* (au contact) ou de *réaction* (au tir) de la cible PJ ou PNJ.

Lors des actions d'un PJ contre un autre PJ, c'est le MJ qui choisit la caractéristique qui sert de score d'opposition, en fonction bien entendu de la teneur de l'action. Par exemple, lors d'une poursuite impliquant un PJ contre un autre, le score de la caractéristique *Déplacement* du PJ poursuivi peut servir de score d'opposition. De même, lorsqu'un PJ tente d'être discret face à un autre PJ, le score de *Perception* de ce dernier peut sans doute servir de score d'opposition. Au MJ de décider quelle caractéristique sert de score d'opposition en fonction de l'action.

LES DIFFÉRENTS NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

- Facile : difficulté 1
- Faisable : difficulté 2
- Normal : difficulté 3
- Délicat : difficulté 4
- Ardu : difficulté 5
- Difficile : difficulté 6
- Complexe : difficulté 7
- Très difficile : difficulté 9
- Insurmontable : difficulté 12
- Impossible : difficulté 15

En plus de ces 10 niveaux de difficulté, le MJ peut augmenter ou baisser la difficulté d'un niveau ou deux en fonction de la qualité du combo proposé par le joueur. Un niveau de difficulté peut ainsi descendre en dessous de facile, auquel cas le joueur réussit automatiquement son action, ou au contraire être amené plus haut qu'impossible, auquel cas l'action échoue automatiquement. Le MJ peut s'inspirer des éléments ci-dessous pour fixer la difficulté du PJ :

- ✦ Combo et description inattendus, mais parfaitement en accord avec l'action : niveau de difficulté abaissé de 1.
- ✦ Combo et description intéressants : niveau de difficulté abaissé de 1.
- ✦ Description héroïque ou « badass » : niveau de difficulté abaissé de 1.
- ✦ Combo possible, mais peu convaincant pour l'action : niveau de difficulté augmenté de 1.
- ✦ Description laborieuse : niveau de difficulté augmenté de 1.
- ✦ Description et combo en inadéquation l'un avec l'autre : niveau de difficulté augmenté de 2.
- ✦ Combo impossible, illogique : échec automatique.

Enfin, en fonction de certaines données dans la scène, le MJ peut aussi abaisser ou augmenter le niveau de difficulté. Voici une liste non exhaustive de ces différents modificateurs :

- ✦ Un ou des PNJ aidant en arrière-plan : niveau de difficulté abaissé de 1.
- ✦ Une situation au calme propice à la concentration : niveau de difficulté abaissé de 1.
- ✦ Des outils, objets, lieux de qualité et en total adéquation avec l'action : niveau de difficulté abaissé de 1.
- ✦ Une situation stressante : niveau de difficulté augmenté de 1.
- ✦ Un environnement dangereux ou difficile : niveau de difficulté augmenté de 1.
- ✦ Un climat rendant l'action plus difficile (pluie, neige, etc.) : niveau de difficulté augmenté de 1.
- ✦ Des PNJ tentant de stopper les personnages en arrière-plan : niveau de difficulté augmenté de 1.

Lors des actions d'un PJ contre un PNJ, le MJ décide quel aspect sert de base au score d'opposition (les PNJ ne possèdent pas de caractéristiques). Une fois l'aspect choisi, le MJ divise par deux le score de l'aspect (arrondi à l'entier inférieur), y ajoute le score d'aspect exceptionnel correspondant et obtient ainsi le score d'opposition (les PNJ ont naturellement des aspects élevés, diviser leurs scores d'aspect est indispensable pour que des réussites soient possibles). Ainsi, lorsqu'un PJ décide par exemple de convaincre un PNJ, le score de *Dame* (divisé par deux) de ce dernier sert de score d'opposition.

Attention : Il est nécessaire de se rappeler que, dans *Knight*, ce sont les PJ et PNJ effectuant l'action, moteurs de l'action ou simplement attaquant, qui effectuent des jets de dés. Ceux qui subissent ou se défendent possèdent seulement un score d'opposition pour tenter de résister, de se défendre. Lorsque le PJ qui vient de se défendre réplique, c'est à lui d'effectuer le jet de dés, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'action soit réussie ou que l'un des deux soit vaincu, rattrapé, convaincu, etc.

ÉTAPE 3 LE JET

Une fois le combo et la difficulté du test fixés, c'est le moment pour le joueur d'effectuer son jet de dés !

Ce jet sert à déterminer le nombre de réussites obtenues. Pour l'effectuer, il suffit d'additionner le score de la caractéristique de base avec le score de la caractéristique en combo.

Le résultat de cette addition donne un nombre de D6 que le joueur doit lancer. Simple et efficace !

Exemple : *Après avoir décrit son action, Nicolas fait son jet base Déplacement combo Force. Son personnage possède 4 dans la caractéristique Déplacement et 3 dans la caractéristique Force. Nicolas prend donc 7 dés en mains (4 en Déplacement plus 3 en Force) et les lance.*

RÈGLE OPTIONNELLE SACRIFIER DES DÉS

Plutôt que de lancer la totalité de ses dés obtenus grâce au combo, un PJ peut décider de sacrifier certains de ses dés à lancer pour obtenir des réussites automatiques. En mettant de côté des dés par deux, et en décidant de ne pas les lancer, le PJ obtient ainsi une réussite automatique. Un PJ peut, à chacun de ses jets, sacrifier le nombre de dés qu'il veut (2, 4, 6, 8, 10, etc.) tant que ce nombre ne dépasse pas son nombre de dés obtenu grâce au combo.

À noter que le MJ peut toujours décider d'interdire le sacrifice de dés quand il considère que la chance doit forcément avoir une incidence dans le test. De plus, un PJ ne peut jamais obtenir de points d'héroïsme en sacrifiant des dés. En effet, on considère alors qu'il reste dans ce qu'il connaît, sans prendre de risques.

ÉTAPE 4 LES RÉUSSITES

Une fois que les D6 se sont arrêtés de rouler, il est temps de compter les réussites. Il suffit de compter le nombre de faces affichant des chiffres pairs. 2, 4 ou 6 sont donc considérés comme des réussites. Une fois compté, le joueur annonce son nombre de réussites au MJ. S'il dépasse la difficulté fixée par le MJ, le test est réussi, sinon le test est raté et le PJ en subit les conséquences. Le PJ peut retenter son action, mais à chaque essai la difficulté augmente d'un niveau. Les réussites au-delà de la difficulté (succès excédentaires) ne servent à rien à moins de disposer d'un effet tel qu'*assistance à l'attaque*. Bien sûr, le MJ est toujours libre de majorer les conséquences d'un test s'il considère que celui-ci est particulièrement bien réussi.

Attention : Les dés dont la face indique un chiffre impair ne sont simplement pas pris en compte et sont écartés des autres.

LES OVERDRIVES (OD)

Petite particularité : au nombre de réussites obtenues grâce au jet, des réussites supplémentaires peuvent s'ajouter grâce aux overdrives qui offrent une ou des réussites automatiques (maximum 5) dans des caractéristiques selon leur niveau. Un overdrive niveau 1 apporte ainsi une réussite automatique alors qu'un overdrive niveau 4 en apporte quatre.

Ainsi, un overdrive de *Force* niveau 1 donne par exemple une réussite automatique dans un jet base ou combo *Force*. Lorsque deux caractéristiques possédant chacune un ou plusieurs niveaux d'overdrives entrent en combo, les réussites automatiques des deux overdrives sont additionnées.

Exemple : *Le personnage de Nicolas lance les 7 dés de son test base Déplacement combo Force et obtient 3 chiffres pairs (il ne compte simplement pas les dés donnant un chiffre impair), ce qui lui donne 3 réussites. Cependant, il possède aussi un overdrive de niveau 2 dans sa caractéristique Déplacement et un overdrive de niveau 1 dans sa caractéristique Force, les caractéristiques utilisées pour le jet. Il additionne donc à ses 3 réussites son overdrive de niveau 2, qui lui octroie 2 réussites, et son overdrive de niveau 1, qui lui octroie une réussite. Au total, Nicolas obtient donc un beau jet de 6 réussites (3 réussites aux dés, 2 réussites avec l'OD de niveau 2 et 1 réussite avec l'OD de niveau 1). Si la difficulté était ardue (5) ou inférieure, il réussit son action et le MJ lui en explique les conséquences.*

L'ÉCHEC CRITIQUE

Qui dit héros, dit drame et parfois tragédie. Si le système de *Knight* est héroïque, il peut parfois aussi s'avérer dur pour les PJ. Mais après tout, de grandes réussites imposent aussi de grands échecs, non ?

Ainsi, lorsqu'un joueur n'obtient aucune réussite sur un jet (donc aucun chiffre pair sur ses dés), même s'il possède des réussites automatiques dues aux overdrives, il échoue automatiquement, de manière lamentable et parfois tragique.

L'échec critique doit être particulièrement retentissant, pour la scène ou la phase en cours : une arme s'enraye, un saut entre deux immeubles se termine en chute, un discours est interrompu par un lapsus, une arme tombe alors qu'un coup est donné ou une blessure se rouvre alors qu'on la soigne.

C'est au MJ de déterminer les conséquences graves d'un échec critique. Si elles ne peuvent pas totalement anéantir les chances du PJ, elles doivent le ramener à sa nature de simple humain, qui parfois échoue sous la lumière et dans le ridicule.

L'EXPLOIT

Heureusement, l'échec critique est contrebalancé par l'exploit. Ce dernier intervient lorsque tous les dés d'un jet affichent des chiffres pairs, c'est-à-dire lorsque le PJ n'obtient que des réussites sur un jet. L'idée même d'exploit vient du fait qu'il est plus facile de se dépasser, justement, quand on n'est pas le meilleur dans un domaine. Plus on est bon, plus on excelle dans une action, plus il est difficile de faire un exploit personnel.

Contrairement à l'échec critique qui fait échouer automatiquement à un test, l'exploit ne fait pas réussir automatiquement un test. Il ne s'agit donc pas d'une réussite critique. Il permet seulement au PJ de relancer de nouveau ses dés pour le test et d'ajouter les nouvelles réussites aux précédentes obtenues sur le premier jet, comme s'il jouait deux fois la même action en un seul et même jet (les overdrives du nouveau jet ne sont cependant pas pris en compte).

Si les dés de ce nouveau jet n'affichent encore que des réussites, on ne les relance pas de nouveau. Il ne peut y avoir qu'un seul exploit par test.

De plus, l'exploit permet au MJ d'improviser un petit bonus à donner au PJ tel que l'effet *barrage 2* en combat parce que l'ennemi est poussé dans ses retranchements ou un bonus de 2 réussites automatiques au prochain test (et seulement au prochain test) du PJ car celui-ci est mis en confiance par son exploit.

Exemple : *Fabien effectue un jet base Savoir combo Technique pour réparer un véhicule. Il possède un score de 2 dans chacune de ces caractéristiques et lance donc 4 dés. Tous ses dés affichent des réussites ! Il obtient donc 4 réussites auxquelles il ajoute son niveau 1 d'overdrive en Savoir. Ce qui lui donne 5 réussites. Tous ses dés n'affichant que des réussites, Fabien accomplit un exploit et lance une nouvelle fois ses dés. Il obtient 2 nouvelles réussites qui s'ajoutent aux précédentes pour un total de 7 réussites (4 réussites au jet, 1 grâce à l'overdrive plus 2 grâce à l'exploit). C'est un très beau jet pour de si petites caractéristiques !*

L'ENTRAIDE

Pour la plupart des actions, les PJ de *Knight* peuvent décider de coopérer afin d'obtenir de meilleures chances de réussite. Cette coopération est appelée entraide et fonctionne ainsi :

Lorsqu'un PJ tente d'effectuer une action, après avoir décidé des caractéristiques en base et en combo et avant d'effectuer le jet, un ou plusieurs PJ peuvent décider de l'aider. Ceux qui aident sont appelés PJ « aidant ». Le PJ à

qui profite l'entraide, celui qui effectue le jet principal avec combo, est appelé PJ « aidé ».

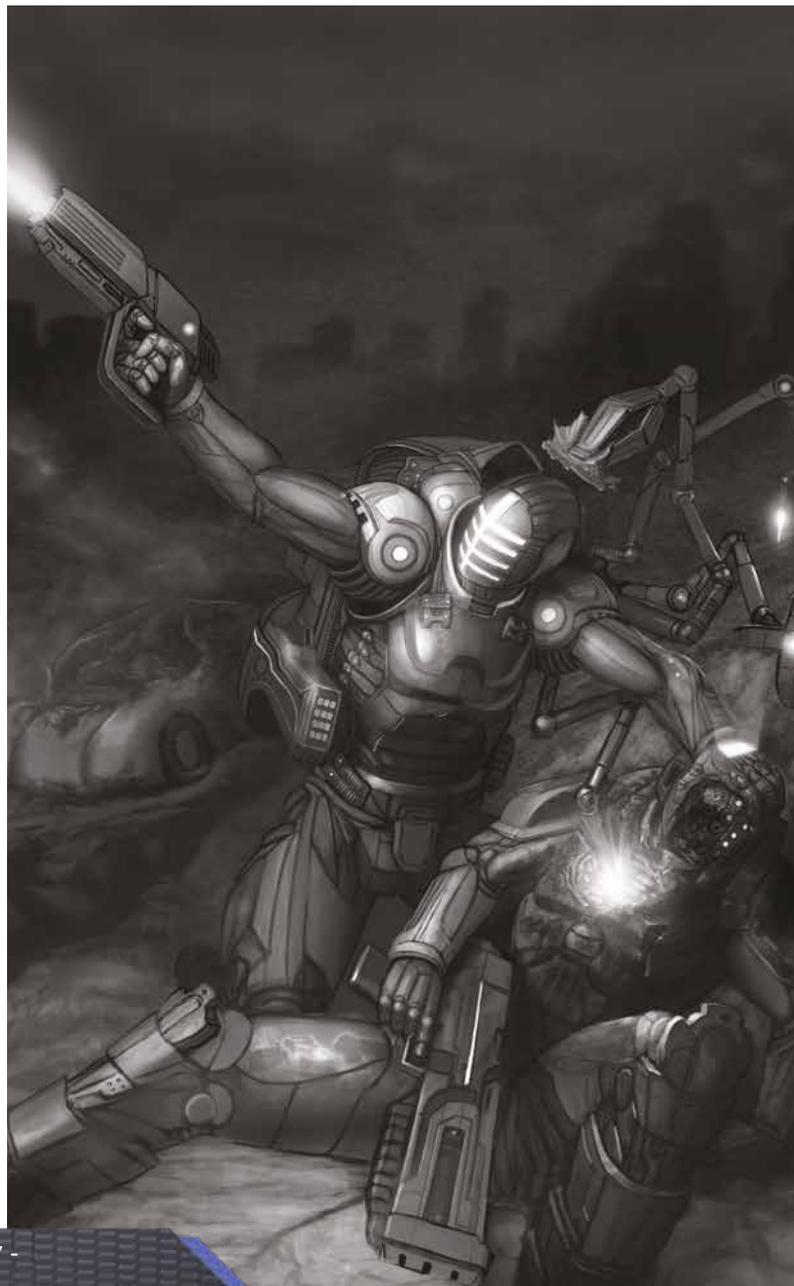
Pour représenter cette entraide, chaque PJ aidant peut effectuer un jet avec un nombre de dés égal au score d'une (et une seule) caractéristique qui n'entre pas dans le jet du PJ aidé et qui n'est pas utilisée par d'autres PJ aidant (un peu comme si les PJ « aidant » ajoutaient chacun une caractéristique au combo du PJ aidé).

Bien entendu, les PJ aidant doivent décrire les actions qu'ils effectuent pour soutenir le PJ aidé.

Les réussites obtenues par les PJ aidant sont ajoutées aux réussites obtenues par le PJ aidé et comparées à la difficulté de l'action. Si les réussites dépassent la difficulté fixée, l'action est une réussite.

La caractéristique choisie par un PJ aidant lors d'une entraide doit convenir à l'action effectuée par le PJ aidé. Si elle ne convient pas, le MJ peut augmenter la difficulté de base ou considérer que le PJ ne peut pas aider.

Par ailleurs, si le MJ considère que les PJ travaillant ensemble peuvent se gêner ou qu'une action concertée risque de prendre plus de temps, il peut augmenter la difficulté initiale de un à trois niveaux.



Pour une seule et même action, un PJ ne peut être aidé en jeu que par un maximum de 3 aidants (PJ ou PNJ). Seules les réussites de ces 3 aidants sont comptabilisées. D'autres aidants peuvent bien entendu intervenir, mais leurs réussites ne sont pas comptabilisées.

Enfin, un ou plusieurs PNJ peuvent bien entendu intervenir pour aider un PJ. Dans ce cas, le MJ effectue un jet pour aider avec un nombre de dés égal à la moitié de l'aspect du PNJ arrondi à l'entier inférieur. Les réussites obtenues sont ajoutées à celles obtenues par le PJ aidé.

Attention : Les éventuels overdrives ne s'ajoutent pas aux réussites obtenues par les PJ aidant. De plus, les PJ aidant ne peuvent effectuer d'exploits ou subir d'échecs critiques. Si le PJ aidé n'obtient aucune réussite, l'action est ratée et c'est un échec critique. S'il n'obtient que des réussites, l'action est un exploit.

Exemple : *Le personnage de Nicolas essaie de réparer un vector. Le véhicule est très abîmé. Il propose au MJ d'effectuer un test sous une base Technique combo Dextérité, le MJ accepte et fixe une difficulté complexe, c'est-à-dire que Nicolas doit dépasser 7, tant l'appareil est abîmé. Fabien propose d'aider avec son personnage. Il décide d'utiliser la caractéristique Perception qui possède un score de 4, car il pense que de nombreuses pannes n'ont pas encore été repérées. Élodie*

décide de faire en sorte que son personnage aide aussi le personnage de Nicolas en utilisant sa caractéristique Force, d'un score de 5, pour l'aider à soulever des éléments lourds présents sur le véhicule.

Les deux actions d'aide sont acceptées par le MJ, cependant, il considère qu'à trois autour du vector, les PJ vont se gêner et perdre un peu de concentration. Le MJ augmente ainsi la difficulté du test d'un niveau, ce qui donne une difficulté de 8. Fabien et Élodie effectuent leur jet sous la seule et unique caractéristique qu'ils ont choisie pour aider et obtiennent respectivement 3 et 2 réussites. Cela ajoute 5 réussites à celles qui seront obtenues par Nicolas.

Nicolas effectue à son tour son jet et obtient 5 réussites. Avec l'aide du personnage de Fabien et d'Élodie, il obtient un joli total de 10 réussites. Ensemble, ils dépassent la difficulté et réussissent à réparer le vector.

LES ACTIONS DES PNJ

Pour les PNJ, effectuer une action fonctionne exactement de la même manière à ceci près qu'ils n'utilisent pas de caractéristique ni de combo. En fait, les PNJ utilisent un (et un seul) de leurs scores d'aspect pour définir le nombre de dés à lancer.

LES ASPECTS ET LES CARACTÉRISTIQUES

Maintenant que vous connaissez les bases du système de *Knight*, il faut entrer plus en détail dans l'ensemble des mécaniques. D'abord, il faut savoir qu'un personnage se définit en termes de jeu par 5 aspects et 15 caractéristiques (3 pour chaque aspect). Ces 20 éléments sont sans doute les plus importants du jeu et construisent une grande partie du personnage.

LES ASPECTS

Dans *Knight*, chaque personnage est défini par 5 aspects, c'est-à-dire des concepts représentant des facettes de l'être humain, chacun étant rattaché à un groupe de 3 caractéristiques. Chaque aspect possède une valeur qui fixe la limite des caractéristiques qui lui sont associées. Par exemple, l'aspect *Chair* est associé aux caractéristiques *Force*, *Endurance* et *Déplacement*. Avec un score de 4, l'aspect *Chair* limitera le score des 3 caractéristiques citées précédemment à 4. Pour augmenter cette limite, il faut que le joueur choisisse d'augmenter l'aspect de son personnage en dépensant des PX (voir à la fin du présent chapitre, **page 107**).

Ces 5 aspects, tous très différents les uns des autres, participent à définir un personnage en termes d'émotions, d'idéaux, de buts, mais aussi de potentiels. Lorsque les

aspects sont équilibrés et inférieurs à 6, un personnage est dans la norme humaine, se comportant comme la plupart de ses pairs. Lorsqu'un aspect est supérieur à 5, un personnage voit son attitude, sa psyché changer pour s'adapter à celle de l'aspect. Dans la définition de chaque aspect, vous trouverez des adjectifs que vous devrez choisir pour qualifier un personnage. Ces adjectifs doivent être pris en compte par le joueur pour incarner son personnage. Même si ces éléments n'interviennent pas en jeu, ils doivent peser sur l'interprétation faite par le joueur.

Pour chaque point au-dessus de 5, un personnage sera qualifié par un de ces adjectifs et devra le prendre en compte dans ses attitudes, ses réactions, etc.

Exemple : *Le personnage de Nicolas possède un score de 7 en Chair. Il a donc deux adjectifs pour cet aspect : paresseux et luxurieux.*

Comme vous avez pu le voir plus haut, chacun des 5 aspects est lié à un groupe de 3 caractéristiques dont le score maximum est bloqué par celui de l'aspect. Veillez donc bien à prendre en compte cette limite.

Enfin, pour les PJ, les aspects sont toujours limités à un score de 9, ce qui représente le pinacle du corps et de l'esprit humain.

La Chair

Cet aspect représente la puissance du corps, sa vigueur, mais aussi sa beauté et l'attention que le PJ porte à son propre corps, par exemple en l'entretenant ou en passant des heures à se regarder. Plus le score est élevé, plus la personne fait attention à sa propre chair et à sa propre personne.

- ✦ À 1 en *Chair*, la personne est anémique, handicapée, malade ou physiquement diminuée.
- ✦ Avec un score de 3, le personnage est dans les canons humains, plutôt bien fait, sans pour autant être athlétique.
- ✦ À 6, le personnage est un athlète de haut niveau, sans doute un champion aux muscles saillants.
- ✦ Avec un score de 9, le personnage est un colosse, capable de soulever une petite voiture ou encore d'encaisser des tirs de petit calibre sans broncher.

Adjectifs de la *Chair* : *narcissique, luxurieux, volage, compétiteur, orgueilleux, obsédé, borné, envieux, paresseux.*

La Bête

Elle symbolise les instincts du personnage, son animalité, ses sens provenant du fond des âges, sa violence qu'il réprime ou non. La *Bête* est un aspect qui ouvre sur le monde, mais qui attise le feu brûlant et bestial dans le cœur du personnage. Plus le score est élevé, plus la personne est hargneuse, téméraire et capable de céder à ses plus bas instincts.

- ✦ Avec un score de 1, la personne a peut-être un sens défaillant ou manquant.
- ✦ À 3, le personnage a des sens affûtés et une bonne conscience de ce qui l'entoure.
- ✦ Avec un score de 6, le personnage possède les réflexes d'un pilote de course et des sens aiguisés au point de repérer les détails d'une scène de crime d'un simple regard.
- ✦ À 9, le personnage est aussi éveillé sur le monde qu'un prédateur animal et ses instincts sont sans doute aussi bas.

Adjectifs de la *Bête* : *colérique, hargneux, agressif, abrupt, brut, imprudent, instable, vulgaire, insouciant.*

La Machine

Cet aspect représente l'intellect froid et mécanique du personnage, sa capacité à raisonner, à mémoriser des choses et à comprendre. La *Machine* est un aspect qui aide le personnage à se doter d'une meilleure pensée, plus efficace, mais qui le rend calculateur et froid. Plus le score est élevé et plus la personne est dotée d'une intelligence mécanique, dénuée d'émotions.

- ✦ Avec un score de 1, le personnage est simplement bête ou ne possède pas toutes ses facultés mentales.
- ✦ À 3, la personne possède une intelligence un peu au-dessus de la moyenne et une très bonne mémoire.
- ✦ Avec un score de 6, le personnage est capable de mémoriser des textes en quelques secondes, de comprendre

des raisonnements complexes et de mettre en œuvre des idées innovantes.

- ✦ Avec 9, le personnage est l'un des plus grands génies du monde, capable de développer des technologies, des théorèmes en avance d'une génération sur la science.

Adjectifs de la *Machine* : *calculateur, cruel, prétentieux, cassant, opiniâtre, arriviste, obtus, individualiste, intolérant.*

La Dame

Elle symbolise le charme, le charisme, l'aura du personnage, ses capacités à séduire, à parler et à bien se comporter en société. La *Dame* est un aspect qui permet au personnage de devenir un véritable prédateur social, risquant tôt ou tard d'user sans scrupule de ses charmes, physiques ou non, pour arriver à ses fins. Plus le score de *Dame* est élevé, plus le personnage devient séducteur et possédé par un insatiable désir de domination.

- ✦ Avec un score de 1, la personne est presque autiste ou incapable de communiquer en société.
- ✦ À 3, le personnage est légèrement au-dessus des standards et possède des dizaines de conquêtes amoureuses et de nombreux amis.
- ✦ Avec un score de 6, la personne est connue pour attiser les désirs ou être capable de s'attirer la confiance d'une foule par son simple charisme.
- ✦ À 9, le personnage est connu pour être un caméléon social, se comportant avec une infinie exactitude dans tous les milieux, il est à l'aise dans tous les rôles.

Adjectifs de la *Dame* : *dominant, séducteur, fantasque, indiscret, caustique, possessif, sournois, émotif, méprisant.*

Le Masque

Cet aspect symbolise le « faux-semblant » dont est capable le personnage, sa capacité à être discret, à mentir, à trahir. Le *Masque* permet au personnage de posséder les aptitudes nécessaires à un cambrioleur, un voleur ou par exemple un assassin, comme la dextérité ou la discrétion. Bref, des capacités de truand, de menteur, de traître. Plus le score est élevé, plus le personnage ment, vole, manipule ou corrompt ceux qui l'entourent par compulsion. Il semble empli de vices, avec un naturel inquiétant.

- ✦ Avec un score de 1, le personnage est incapable de mentir, d'être discret et possède une honnêteté désarmante.
- ✦ À 3, la personne est capable de mentir avec aplomb et de se déplacer en silence.
- ✦ Avec un score de 6, le personnage est un vrai chat, discret, manipulateur et indépendant.
- ✦ À 9, le personnage est un véritable ninja, un potentiel baron du crime ou encore un arnaqueur hors pair. Il a fait de la manipulation et de la discrétion un art de vivre.

Adjectifs du *Masque* : *menteur, hypocrite, inaccessible, lunatique, manipulateur, planqué, désobéissant, secret, égoïste.*

LES CARACTÉRISTIQUES

Chacune associée à un aspect (3 par aspect), les caractéristiques représentent les aptitudes d'un personnage, ses capacités, ses possibilités. Les caractéristiques sont au nombre de 15. Certaines représentent l'innée, d'autres naissent avec l'entraînement. Ici, nous ne faisons pas la différence. Dans tous les cas, développer une caractéristique, c'est aussi définir une part d'un personnage que ce soit physiquement ou mentalement. Un personnage avec un score de *Hargne* élevé sera certainement très combatif, mais aussi sujet à des colères rapides et brutales. De même, un personnage avec un score élevé en *Force* sera certainement une montagne de muscles. En plus d'avoir un rôle dans le système, les caractéristiques sont donc aussi des éléments de définition d'un héros.

Les caractéristiques sont regroupées en regard de leurs aspects respectifs. Veillez bien, lors de la création ou de l'évolution d'un personnage, à ce que le score des caractéristiques ne dépasse pas le score des aspects correspondant.

LES CARACTÉRISTIQUES DE LA CHAIR

Les caractéristiques regroupées sous l'aspect *Chair* représentent ce dont les muscles et le corps d'un personnage dans toute sa masse sont capables. Elles sont plus particulièrement liées à la puissance physique du personnage et à sa résistance.

Déplacement : Cette caractéristique symbolise la mobilité d'un personnage, sa capacité à se déplacer vite, de manière agile et gracieuse. Cela représente tous les mouvements dont le corps humain est capable pour se mouvoir, de la nage à l'escalade en passant par la course.

- ✦ Avec un score de 1, le personnage est peut-être légèrement handicapé ou dans l'impossibilité de se déplacer normalement.
- ✦ Un score de 3 signifie que le personnage est capable de nager sans trop se fatiguer, de gravir un mur d'escalade simple sans réels efforts et de courir plus vite que des personnes normales.
- ✦ Avec un score de 6, le héros est habitué à escalader des surfaces abruptes, à pratiquer de la nage rapide et excelle dans les parcours d'obstacles.
- ✦ Enfin, avec un score de 9, le personnage est un professionnel du parcours d'obstacles et du triathlon, il court, nage, escalade et saute comme s'il marchait, sans fournir d'efforts et parfois même sans suer.

Des exemples de combos :

Déplacement combo *Force* pour sauter loin.

Déplacement combo *Dextérité* pour effectuer une acrobatie.

Déplacement combo *Tir* pour tirer en mouvement.

Déplacement combo *Discrétion* pour se déplacer vite et en silence.

Force : Elle représente la puissance brute du personnage, ce qu'il est capable de soulever, sa puissance d'impact et s'il peut gagner un bras de fer. La *Force* sert à mesurer les exploits d'haltérophilie, mais aussi à définir le punch des coups d'un personnage.

Note importante : En dehors d'une mention contraire sur une arme ou un module, le score de *Force* d'un personnage s'ajoute toujours aux dégâts qu'il inflige au contact, à mains nues ou avec des armes de corps à corps.

Exemple : *Le personnage de Fabien frappe un ennemi avec son marteau-épieu. Il réussit à le toucher et lui inflige 3D6 + Force points de dégâts. Il lance trois dés à 6 faces et fait 10. Son score de Force est de 5. Il inflige donc 15 points de dégâts (10 sur les dés plus 5 de Force).*

- ✦ Avec un score de 1, le personnage est faiblard, incapable de soulever un carton rempli de livres.
- ✦ Un score de 3 signifie que le personnage peut soulever une cinquantaine de kilos sans ciller et porter régulièrement des charges lourdes.
- ✦ Avec un score de 6, le personnage est certainement un culturiste, un haltérophile ou un colosse, capable de soulever 150 kilos.
- ✦ Un score de 9 signifie enfin que le personnage réussit des exploits sensationnels, comme soulever plus de 400 kilos ou encore donner des coups qui peuvent terrasser un taureau.

Des exemples de combos :

Force combo *Endurance* pour soulever une charge lourde pendant longtemps.

Force combo *Déplacement* pour tirer une charge sur plusieurs kilomètres.

Force combo *Hargne* pour bousculer quelque chose brutalement.

Endurance : Cette caractéristique symbolise la résistance du personnage, aussi bien à la fatigue qu'aux maladies, poisons, climats, etc. C'est aussi sa capacité à rester en vie après des blessures graves et à fournir des efforts continus lors de tâches physiques, mentales ou même sociales.

FORCE, POIDS SOULÉVÉ ET POIDS PORTÉ

Voici un tableau de correspondance utile entre la *Force* d'un personnage et le poids qu'il peut soulever, c'est-à-dire hisser pendant quelques secondes, et porter pendant plusieurs heures sans aucun malus.

SCORE DE FORCE	1	2	3	4	5	6	7	8	9
POIDS SOULÉVÉ	10 kg	25 kg	50 kg	70 kg	100 kg	150 kg	200 kg	300 kg	450 kg
POIDS PORTÉ	5 kg	10 kg	25 kg	35 kg	50 kg	75 kg	100 kg	125 kg	150 kg

Cette caractéristique sert aussi à intimider par la présence physique pure et quelques mots bien placés. Les gros bras et les truands usent et abusent de cette compétence.

- ✦ Avec un score de 1, le personnage est malingre et anémique, un coup de poing ou une grippe peuvent le tuer.
- ✦ Avec un score de 3, le personnage peut fournir des efforts physiques réguliers, encaisser quelques coups et se remettre de maladies qui laisseraient sur le carreau des enfants en bas âge ou des vieillards.
- ✦ Un score de 6 signifie que le personnage est un athlète de fond reconnu ou un professionnel de la survie en milieu hostile.
- ✦ Enfin, un score de 9 signifie que le personnage peut endurer les pires blessures, les maladies les plus graves et survivre sans équipement dans des milieux très hostiles.

Des exemples de combos :

- Endurance* combo *Savoir* pour se soigner d'une blessure mortelle.
- Endurance* combo *Déplacement* pour courir longtemps.
- Endurance* combo *Combat* pour effectuer une prise de soumission.
- Endurance* combo *Sang-Froid* pour ne pas parler sous la torture.

LES CARACTÉRISTIQUES DE LA BÊTE

Les caractéristiques regroupées sous l'aspect *Bête* représentent le côté animal, bestial et instinctif du personnage dans ce qu'il a de plus prédateur. Elles sont plus particulièrement liées à l'instinct, à la combativité et au combat.

Hargne : La *Hargne* symbolise la combativité du personnage, sa capacité à laisser aller sa colère, mais aussi à demeurer vaillant face à l'adversité. Elle n'est pas uniquement un instinct animal, mais représente aussi le courage, la force de conserver et défendre ses idéaux, tout comme la volonté simple de combattre les ennemis de l'Humanité.

- ✦ Avec un score de 1, le personnage est un couard, très peureux, presque incapable de tenir tête à quiconque parle plus fort que lui ou semble un peu plus intimidant.
- ✦ Un score de 3 signifie que le personnage est capable de défier et de répondre à quasiment n'importe qui, c'est un héros en devenir qui se laisse parfois aller à la colère.
- ✦ Avec un score de 6, le héros est capable de continuer le combat malgré l'imminence de la mort ou de la défaite, mais aussi de prendre des risques démesurés pour arriver à ses objectifs.
- ✦ Enfin, avec un score de 9, le personnage est un monstre de combativité, capable d'exploits par sa seule colère, son seul courage, sa seule hargne. Il peut affronter dix ennemis presque aussi forts que lui sans avoir peur une seule fois et ne connaît plus la crainte, l'angoisse ou la terreur.

Des exemples de combos :

- Hargne* combo *Combat* pour frapper malgré les coups adverses.
- Hargne* combo *Sang-Froid* pour résister à une possession, à la peur, à la vision de l'Anathème.

Hargne combo *Déplacement* pour poursuivre un ennemi.
Hargne combo *Endurance* pour résister à des blessures mortelles.

Combat : Cette caractéristique est utilisée dans toutes les formes de combat au contact, allant du combat à mains nues au combat à l'arme blanche. Un chevalier avec un bon score de *Combat* est donc presque aussi à l'aise dans une bagarre de bar que dans un duel à l'épée. Tout dépend en fait de la (ou des) caractéristique en combo.

- ✦ Avec un score de 1, le personnage est quasiment incapable de se battre, trop peureux ou trop mou.
- ✦ À 3, le personnage sait manier une lame et donner quelques droites bien placées.
- ✦ Avec un score de 6, le personnage est certainement connu pour ses qualités de boxeur, de bretteur ou encore de spécialiste du corps à corps.
- ✦ Un score de 9 signifie enfin que le personnage est un maître du combat rapproché, capable de gérer toute une bande à mains nues et de défier plusieurs ennemis, armé d'une simple lame.

Des exemples de combos :

- Combat* combo *Force* pour frapper en puissance.
- Combat* combo *Dextérité* pour frapper avec la vivacité de l'éclair.
- Combat* combo *Discrétion* pour tenter d'assassiner un ennemi au contact.
- Combat* combo *Perception* pour frapper les points sensibles de l'ennemi.

Instinct : Cette caractéristique représente l'intuition d'un personnage, ses réflexes, son sens de l'orientation, mais aussi sa capacité à prendre des décisions sans logique, par simple instinct, bref, tout ce qui représente une sorte de ruse animale. L'*Instinct* est utilisé par les artistes, mais aussi par les combattants, les voleurs et les pratiquants de disciplines où réagir vite et prendre des décisions rapidement sont une nécessité.

- ✦ Avec un score de 1, le personnage ne possède aucune intuition et se montre incapable de réagir rapidement comme de prendre une décision sans avoir pesé le pour et le contre.
- ✦ Avec un score de 3, le héros est doté d'une intuition meilleure que la normale et est doté de bons réflexes.
- ✦ Un score de 6 indique que le personnage possède un instinct hors du commun, il est doté d'un véritable sixième sens et ressent à l'avance le moment où il va être pris pour cible.
- ✦ Avec un score de 9, le héros n'est jamais surpris, sait toujours comment se rendre là où il va, comme si la vie le portait et lui évitait de trop grands risques.

Des exemples de combos :

- Instinct* combo *Combat* pour effectuer une attaque réflexe.
- Instinct* combo *Tir* pour tirer sur une cible cachée.
- Instinct* combo *Déplacement* pour se déplacer sans visibilité.
- Instinct* combo *Perception* pour détecter une menace.

LES CARACTÉRISTIQUES DE LA MACHINE

Les caractéristiques regroupées sous l'aspect *Machine* symbolisent l'esprit d'un personnage, sa qualité de raisonnement et ses connaissances. Ces caractéristiques sont généralement liées au savoir, aux sciences ou encore à l'utilisation d'outils technologiques.

Tir : La caractéristique *Tir* représente le talent d'un personnage dans la manipulation des armes de tir ou de lancer quand celles-ci nécessitent un minimum de maîtrise technique (de l'arc au canon laser en passant par les couteaux de lancer). Elle permet aussi d'entretenir ces armes, de les utiliser ou encore de les faire fonctionner au mieux. Les grenades de tout type sont aussi utilisées et lancées avec cette caractéristique. Lorsqu'il s'agit de lancer des pierres, des gens ou des objets qui ne sont pas conçus pour cela, une autre caractéristique peut être utilisée.

- ✦ Un score de 1 signifie que le personnage est incapable d'utiliser une arme à feu ou même un arc.
- ✦ Avec un score de 3, le personnage sait tirer avec la plupart des armes à feu et toucher ses cibles.
- ✦ Un score de 6 signifie que le héros excelle dans l'art d'abattre des cibles à distance, que ce soit grâce à des armes à feu ou encore à des pièces d'artillerie.
- ✦ Enfin, un score de 9 signifie que le personnage sait manipuler toutes les armes de tir, de la plus simple au prototype, et qu'il est capable de toucher sa cible en plein brouillard, à plusieurs kilomètres de distance.

Des exemples de combos :

- Tir* combo *Combat* pour tirer sur une cible au contact.
- Tir* combo *Perception* pour effectuer un tir précis.
- Tir* combo *Dextérité* pour effectuer des tirs rapides.
- Tir* combo *Technique* pour utiliser une arme complexe comme une pièce d'artillerie.

Savoir : Le *Savoir* représente l'ensemble des savoirs académiques et scientifiques d'un personnage et aussi sa capacité à procurer des soins, complexes ou non, à autrui ou à lui-même. Sous cette caractéristique sont aussi regroupées toutes les formes de connaissances, allant de la culture générale aux anecdotes.

- ✦ Avec un score de 1, le personnage sait peu de choses et possède sans doute une mauvaise mémoire.
- ✦ Un score de 3 signifie que le personnage connaît beaucoup de choses, qu'il possède de très bonnes bases en sciences et qu'il sait procurer les premiers secours aux blessés.
- ✦ Un score de 6 signifie que le personnage est un puits de savoir, à l'aise dans de nombreux domaines, de la

science aux arts, et pouvant effectuer des opérations chirurgicales.

- ✦ Enfin, un score de 9 indique que le personnage est un génie, un savant, possédant une quantité phénoménale de connaissances et amené sans doute à faire de grandes découvertes dans l'art ou la science.

Attention : Chaque point de *Savoir* au-delà de 2 représente une langue supplémentaire dans laquelle le personnage sait s'exprimer, se faire comprendre et qu'il sait lire et écrire.

Des exemples de combos :

- Savoir* combo *Combat* pour reconnaître un art martial.
- Savoir* combo *Technique* pour connaître le fonctionnement d'une machine.
- Savoir* combo *Sang-Froid* pour soigner quelqu'un en situation de stress.
- Savoir* combo *Perception* pour retrouver un élément dissimulé dans un livre, une œuvre.

Technique : La caractéristique *Technique* symbolise les connaissances et aptitudes techniques d'un personnage qui touchent la mécanique, l'informatique, l'électronique, l'électricité, l'ingénierie ou encore le bricolage. Sous cette caractéristique sont regroupées tant la pratique que la théorie.

- ✦ Avec un score de 1, le personnage n'est pas doué du tout avec des appareils aussi simples que des réveils mécaniques, c'est presque un sauvage que la technologie rebute.
- ✦ Un score de 3 indique que le personnage est doué, sans être spécialiste, pour bricoler des choses, pour effectuer de la mécanique simple ou encore pour utiliser un ordinateur.
- ✦ Avec un score de 6, le personnage est un expert en mécanique et en informatique, très à l'aise avec la technologie en général et capable de s'adapter à celle qu'il ne connaît pas.
- ✦ Enfin, avec un score de 9, le personnage est une sommité, un ingénieur de génie, un informaticien en avance sur son temps, capable de réparer n'importe quoi ou de hacker n'importe quel système.

Des exemples de combos :

- Technique* combo *Tir* pour réparer une arme à feu.
- Technique* combo *Savoir* pour utiliser un outil de recherche informatique complexe.
- Technique* combo *Perception* pour trouver une panne mécanique bien dissimulée.
- Technique* combo *Dextérité* pour réparer un appareil avec minutie.

PAS DE CARACTÉRISTIQUE INTELLIGENCE ?

Dans *Knight*, il n'y a pas de caractéristique *Intelligence*. La caractéristique *Instinct* constitue une base de ruse, d'astuce alors que les caractéristiques *Savoir* et *Technique* constituent des connaissances et des maîtrises technologiques. Ainsi, une réflexion intelligemment menée sur un sujet technique peut être effectuée grâce à un test base *Instinct* combo *Technique*, alors que la mise au point d'une tactique de tir peut être effectuée grâce à un test base *Instinct* combo *Tir*. C'est au joueur de se montrer intelligent dans la composition de ses combos.

LES CARACTÉRISTIQUES DE LA DAME

Les caractéristiques regroupées sous l'aspect *Dame* symbolisent les capacités sociales d'un personnage et aussi sa force de volonté. Elles représentent le charisme, la capacité à manipuler les gens, à effectuer des discours, mais aussi à se maîtriser.

Aura : La caractéristique *Aura* représente le magnétisme d'un personnage, son charisme brut, ses attitudes autant que son charme. L'*Aura* n'est pas que purement physique, c'est un mélange de grâce, de comportement, d'habillement et de chimie humaine.

- ✦ Avec un score de 1, le personnage est laid, passe toujours inaperçu ou est constamment pris pour moins bon ou important qu'il l'est en réalité.
- ✦ Un score de 3 indique que le personnage dégage un charme ou un charisme bien visible, il a peut-être une attitude qui fait craquer d'éventuels partenaires ou un certain magnétisme.
- ✦ Avec un score de 6, le PJ peut être très beau, sachant s'habiller pour toutes les circonstances et capable de fédérer autour de lui des personnes d'horizons variés, il peut aussi être un chef né, doté d'un charisme à toute épreuve.
- ✦ Avec un score de 9, le personnage est considéré par beaucoup comme un leader d'un pays ou du monde, dont on ne remet pas en cause l'autorité et étant capable de commander des milliers de personnes. Il peut être aussi le plus grand séducteur connu, faisant tourner la tête de tous et de toutes.

Des exemples de combos :

- Aura* combo *Parole* pour motiver des troupes.
- Aura* combo *Discrétion* pour se dissimuler sous un déguisement.
- Aura* combo *Sang-Froid* pour ne pas dénoter dans une grande réception.
- Aura* combo *Hargne* pour intimider quelqu'un d'un regard.

Parole : La *Parole* représente la capacité qu'a un personnage à s'exprimer, à convaincre, à décrire, à conter. Cette caractéristique symbolise ainsi l'éloquence, la capacité à discourir, à argumenter et aussi à faire passer les bons messages avec les bons mots.

- ✦ Avec un score de 1, le personnage a un langage limité, est d'une timidité maladive, peut-être bégaye-t-il ou peut-être parle-t-il naturellement dans un argot incompréhensible.
- ✦ Un score de 3 signifie que le personnage est à l'aise à l'oral, sachant tenir un débat ou encore effectuer un discours devant une foule.
- ✦ Avec un score de 6, le PJ est un bon orateur, un excellent rhéteur, capable de convaincre un interlocuteur très retors.
- ✦ Enfin, un score de 9 signifie que le PJ maîtrise parfaitement la parole et que l'éloquence, la rhétorique ou même l'intimidation n'ont plus de secrets pour lui.

Des exemples de combos :

- Parole* combo *Aura* pour séduire une personne en quelques mots.
- Parole* combo *Discrétion* pour tenter de manipuler une personne.
- Parole* combo *Hargne* pour menacer un ennemi.
- Parole* combo *Savoir* pour réciter un texte par cœur.

Sang-Froid : La caractéristique *Sang-Froid* représente la volonté d'un personnage, sa capacité à se maîtriser, à rester calme et à combattre l'angoisse, la crainte, la peur et à contrôler l'ensemble de ses émotions. C'est une caractéristique primordiale pour tous les chevaliers qui veulent résister à l'Horreur.

- ✦ Avec un score de 1, le personnage ne possède aucune volonté, il se fait manipuler régulièrement, cède facilement à ses émotions et à la peur.
- ✦ Un score de 3 indique que le personnage sait se maîtriser, qu'il réagit bien à la peur et qu'il possède une bonne dose de bon sens.
- ✦ Un score de 6 indique que le personnage est peu sensible aux horreurs du monde et qu'il réagit presque normalement lors de situations particulièrement stressantes.
- ✦ Enfin, un score de 9 signifie que le personnage est insensible à la peur, à l'Horreur et qu'il reste de marbre lors des pires situations qui soient, agissant avec un flegme presque surnaturel.

Des exemples de combos :

- Sang-Froid* combo *Hargne* pour rester de marbre face à l'Horreur.
- Sang-Froid* combo *Endurance* pour résister à la torture.
- Sang-Froid* combo *Déplacement* pour marcher en équilibre sur un passage très dangereux.
- Sang-Froid* combo *Technique* pour désamorcer une bombe.

LES CARACTÉRISTIQUES DU MASQUE

Les caractéristiques regroupées sous l'aspect *Masque* symbolisent le côté menteur, manipulateur et faux d'un personnage. Par extension, le *Masque* symbolise aussi les sens d'un personnage, sa relation directe au monde et les éventuelles barrières qu'il dresse entre lui et l'extérieur.

Discrétion : Cette caractéristique représente la capacité qu'a un personnage à se dissimuler et à dissimuler des choses. Que ce soit le mensonge pur, le camouflage, le déplacement en silence, le murmure ou encore l'assassinat silencieux, tous sont fondés sur la *Discrétion*.

- ✦ Avec un score de 1, le PJ est incapable d'être discret ou de mentir, comme s'il se faisait forcément remarquer en toute circonstance.
- ✦ Un score de 3 indique que le personnage est naturellement discret et qu'il peut mentir en conservant un certain aplomb.
- ✦ Avec un score de 6, le personnage est un menteur talentueux et sait comment agir sans laisser de traces.
- ✦ Enfin, un score de 9 indique que le personnage est un véritable fantôme restant discret en pleine lumière et un véritable caméléon pouvant se faire passer pour n'importe qui.

Des exemples de combos :

Discrétion combo *Instinct* pour trouver une cachette.

Discrétion combo *Parole* pour mentir à quelqu'un.

Discrétion combo *Technique* pour crocheter une serrure en silence.

Discrétion combo *Sang-Froid* pour se camoufler en territoire hostile.

Dextérité : La caractéristique *Dextérité* symbolise la coordination entre les sens et les membres d'un personnage. C'est son adresse, sa souplesse, son doigté, c'est-à-dire sa capacité à manipuler des objets avec minutie, et sa précision.

- ✦ Avec un score de 1, le personnage est maladroit et manque singulièrement d'adresse et de grâce.
- ✦ Un score de 3 indique que le personnage est très adroit, capable d'effectuer des tâches minutieuses.
- ✦ Avec un score de 6, le PJ est doté d'une adresse peu commune, sachant jongler avec des couteaux sans se blesser, effectuer des acrobaties ou des contorsions.
- ✦ Enfin, un score de 9 indique que le personnage maîtrise parfaitement son corps et qu'il est capable de prouesses dignes des plus grands gymnastes, des plus grands contorsionnistes.

Des exemples de combos :

Dextérité combo *Tir* pour dégainer rapidement.

Dextérité combo *Déplacement* pour effectuer une acrobatie.

Dextérité combo *Technique* pour effectuer un travail artisanal exigeant.

Dextérité combo *Instinct* pour esquiver un danger immédiat.

Perception : Cette caractéristique symbolise la qualité des sens d'un personnage et la façon dont il s'en sert, s'il est ouvert sur le monde ou non. Par extension, cette caractéristique représente aussi la précision d'un personnage dans ses différentes actions, son empathie, sa capacité d'analyse, mais aussi son sens de la psychologie.

- ✦ Avec un score de 1, le personnage est peu réceptif à ce qui l'entoure, il a peut-être un sens défaillant ou encore est-il simplement dans son propre monde.
- ✦ Avec un score de 3, le personnage est très ouvert sur ce qui l'entoure, il voit, entend et sent des choses qui passent inaperçues pour d'autres personnes.
- ✦ Un score de 6 indique que le personnage possède des sens très affûtés, une vue aiguisée qui porte loin, une ouïe qui peut reconnaître des notes et un odorat comme un goût très éduqués.
- ✦ Enfin, un score de 9 signifie que le personnage possède des sens aiguisés à l'extrême, pouvant ainsi voir et analyser des détails à très grande distance ou encore écouter et comprendre une conversation lointaine à une heure d'affluence en ville.

Des exemples de combos :

Perception combo *Instinct* pour effectuer une recherche d'indices dans un lieu.

Perception combo *Discrétion* pour rechercher une menace dissimulée.

Perception combo *Savoir* pour rechercher une information dans un texte ou une analyse scientifique.

Perception combo *Parole* pour analyser les paroles d'une personne.

SCÈNES ET PHASES DE CONFLIT

Dans *Knight*, il existe deux types de formes de jeu pour les personnages, la scène et la phase de conflit, qui se complètent l'une et l'autre. Les scènes servent de cadre à une grande partie d'une séance et constituent un jeu avec des règles que l'on pourrait qualifier d'habituelles. Les phases de conflit, quant à elles, servent de cadres aux grandes oppositions entre PJ et PNJ.

LA SCÈNE

La scène est dans *Knight* une unité de lieu et d'action qui se termine lorsque les PJ quittent un lieu (une maison, une route, parfois un village, etc.) ou lorsque toutes les actions fixées par les PJ sont terminées, lorsque des enjeux locaux sont résolus (trouver un indice ou non, réussir ou échouer un interrogatoire, etc.). Durant une scène, les PJ effectuent leurs actions dans l'ordre qu'ils veulent, agissent, coopèrent ensemble et peuvent s'étendre sur des descriptions. La succession de scènes forme la majorité du jeu et il n'est pas forcément utile, sauf dans le cas d'une utilisation de module, d'indiquer quand elles se terminent. Cela permet de fluidifier les actions et l'ensemble du jeu.

LA PHASE DE CONFLIT

La phase de conflit, quant à elle, peut s'imbriquer dans une scène ou s'intercaler entre deux scènes. Elle représente une opposition (sociale, spirituelle, physique, tactique, etc.) entre deux PJ, entre un ou plusieurs PJ et un ou plusieurs PNJ et doit être résolue par des jets de dés. En termes de jeu, c'est un moment un peu suspendu, avec ses règles temporelles particulières. Contrairement à une scène, une phase de conflit fonctionne avec des tours de jeu, c'est-à-dire que chacun des protagonistes de la phase (PJ comme PNJ) agit en fonction de son *initiative*, de la plus haute à la plus basse. Les tours de jeu se suivent et se répètent jusqu'à la fin de l'opposition (quand l'ennemi a été vaincu, convaincu, rattrapé, etc.). La phase de conflit se termine alors et le jeu reprend dans le cadre de la scène interrompue par la phase ou d'une nouvelle scène.

Le MJ peut décider qu'il y a une phase de conflit lorsque :

- ✦ Un ou plusieurs PJ engagent une poursuite ou lorsqu'un ou plusieurs PJ sont poursuivis par un ou plusieurs PNJ.
- ✦ Un débat s'engage entre un ou plusieurs PJ et un ou plusieurs PNJ (ou entre deux PJ ou plus).

- ✧ Un combat a lieu entre un ou plusieurs PJ et un ou plusieurs PNJ (ou entre deux PJ ou plus).
- ✧ D'autres conflits se mettent en place et que le MJ juge bon de les mettre en scène grâce à des phases de conflit.

Les poursuites, les débats, les combats et tous les autres conflits que le MJ peut imaginer peuvent se résoudre de manière simple, grâce au tour de jeu.

LE TOUR DE JEU

Chaque phase de conflit est divisée en tours de jeu, des moments où les PJ et PNJ prennent la décision de leurs actions séparément et font agir leur personnage à la plus haute *initiative*. Successivement, chaque PJ et PNJ accomplit ainsi son tour. Lorsque le personnage possédant l'*initiative* la plus basse a joué, celui ayant la plus haute *initiative* effectue son deuxième tour de jeu et ainsi de suite, jusqu'à ce que la phase soit terminée.

En moyenne, un tour de jeu (de l'*initiative* la plus haute à la plus basse) dure 6 à 10 secondes. Durant leur tour de jeu, les PJ et PNJ ne se contentent donc pas d'effectuer un acte fulgurant, mais ils accomplissent plusieurs choses, plusieurs mouvements, plusieurs petites actions. Ainsi, lors d'un tour de jeu en combat, un chevalier armé d'une épée attaquant un ennemi lui aussi armé d'une lame, ne va pas donner un seul coup. Au contraire, il va en donner plusieurs, lors d'une magnifique passe d'armes par exemple. De même, lors d'un tour de poursuite où un PJ court après un PNJ, les protagonistes ne se contenteront pas de simplement courir, ils sauteront par-dessus des obstacles, ils tourneront à des intersections, ils éviteront les passants (ou non), etc.

C'est aux PJ et au MJ de rendre les tours de jeu vivants et de ne pas se contenter de décrire un seul mouvement, une seule action, une seule attaque.

Lors de son tour de jeu, un PJ ou un PNJ peut effectuer une action de combat et une action de déplacement (ou action simple) dans l'ordre de son choix. Il peut décider d'effectuer les deux, une seule des deux ou aucune. Il peut aussi remplacer son action de combat par une deuxième action de déplacement (mais pas l'inverse).

L'ACTION DE COMBAT

La principale action qu'un PJ ou un PNJ peut accomplir lors d'une phase de conflit est l'action de combat. Une action de combat ne signifie pas forcément qu'un personnage va frapper un autre personnage. Combattre, c'est tenter de résoudre un conflit par une action ou plusieurs petites actions décisives (ou non) qui le feront avancer.

Lors d'un combat, effectuer une action de combat signifie attaquer un ennemi, de n'importe quelle manière, avec une arme ou non. Lors de poursuites, une action de combat implique, par exemple, de tenter d'attraper la cible poursuivie ou de lui sauter dessus. Lors d'un débat, une action de combat consiste, par exemple, à tenter un argument particulièrement branlant ou à intimider l'adversaire. En somme, une action de combat doit être importante pour la phase de conflit et doit impliquer un enjeu dans sa résolution.

De plus, contrairement aux actions de déplacement, une action de combat doit toujours comprendre un test et donc un jet de dés.

Attention : À moins de disposer d'une capacité, d'un module ou d'un effet spécifique qui lui confère des actions supplémentaires, un PJ ou un PNJ ne peut pas effectuer plus d'une action de combat durant le même tour.

Généralement, une action de combat comprend une attaque qui cible un adversaire. Néanmoins, il est possible, en fonction des capacités spéciales, styles de combat et effets utilisés par un PJ ou PNJ qu'une seule action de combat génère plusieurs attaques, ou qu'une même attaque cible plusieurs adversaires.

L'ACTION DE DÉPLACEMENT (OU ACTION SIMPLE)

En plus de son action de combat, un PJ ou un PNJ peut effectuer une action de déplacement aussi nommée action simple. Une action de déplacement ne doit pas être décisive et est nommée ainsi parce qu'en combat, elle sert souvent à se déplacer pour attaquer un adversaire. Une action de déplacement sert à de nombreuses choses, mais elle ne peut jamais être une attaque ou quelque chose qui va résoudre la phase de conflit. Ainsi, une action de déplacement peut consister, par exemple, à utiliser un petit objet, à se déplacer (évidemment), à faire un signe de la main, à utiliser certains modules, etc.

Comme à l'accoutumée, c'est au PJ et au MJ de décrire les actions de déplacement qu'ils effectuent. Les actions de déplacement effectuées ne nécessitent pas nécessairement de test et donc de jet de dés. Il existe certains effets, capacités ou modules spécifiques qui permettent, par exception, d'attaquer avec une action de déplacement. De même, certaines attaques nécessitent d'utiliser à la fois une action de combat et une action de déplacement pour pouvoir être effectuées.

Attention : En lieu et place de son action de combat, un PJ ou un PNJ peut effectuer une deuxième action de déplacement.

Se déplacer en phase de conflit : Lorsqu'un PJ ou un PNJ de taille normale effectue une action de déplacement, en méta-armure ou non et sans module, il peut se déplacer d'un maximum de 10 mètres. Pour les PJ ou PNJ de grande taille, c'est-à-dire de 6 mètres ou plus, jusqu'à 30 mètres peuvent être parcourus en une action de déplacement. Si un personnage utilise plusieurs actions de déplacement pour se déplacer, il effectue simplement autant de fois son déplacement qu'il a utilisé d'actions.

LES ACTIONS GRATUITES

Certains modes de méta-armure, modules ou armes sont utilisés gratuitement, c'est-à-dire qu'il n'y a pas besoin d'action de combat ou de déplacement pour les utiliser. Cependant, une même action gratuite ne peut être effectuée qu'une fois par tour (plusieurs actions gratuites issues d'équipements, de modes, d'armes ou d'effets différents peuvent néanmoins être cumulées).

C'est le cas par exemple pour l'*overdrive* de *Déplacement* ou pour le déclenchement du mode Ghost de la méta-armure Rogue.

L'INITIATIVE

Chaque PJ et PNJ de *Knight* est doté d'un score d'*initiative* qui sert à savoir quand il peut effectuer ses actions lors d'une phase de conflit. Le score d'*initiative* représente la

rapidité du personnage à agir durant une situation risquée ou cruciale.

Au tout début d'une phase de conflit, un jet d'*initiative* est toujours effectué par les PJ et PNJ. Ce jet est égal à la somme de 3D6 plus le score d'*initiative* d'un PJ ou PNJ. Chaque personnage impliqué dans la phase doit faire ce jet. Les résultats sont conservés durant toute la phase de conflit.

Ensuite, par ordre décroissant et en commençant par le plus haut résultat d'*initiative*, les PJ et PNJ impliqués dans la phase de conflit effectuent leurs deux actions du tour les uns après les autres. Si deux protagonistes dans la phase ont le même score d'*initiative*, ils effectuent leurs actions en même temps.

Lorsque tous les PNJ et PJ ont joué durant le tour, un nouveau tour commence par l'*initiative* la plus haute et ainsi de suite, jusqu'à ce que la phase de conflit se termine.

D'une manière générale, un PJ n'agit que pendant son tour de jeu. À moins de disposer d'une capacité, d'un effet ou d'un module qui lui permet de réagir aux actions d'autres PJ ou PNJ, il ne peut effectuer ses actions qu'à son *initiative*, durant son tour, même si l'action en question est gratuite.

Il est possible pour un PJ de retarder son *initiative*, c'est-à-dire de jouer à une *initiative* inférieure à celle obtenue, mais c'est alors tout son tour qui est retardé, soit toutes ses actions. Il n'est donc pas possible de retarder une unique action. Au début du tour, le PJ doit annoncer au MJ qu'il retarde son action et lui dire le nouveau résultat (inférieur à celui qu'il a obtenu en lançant ses dés) qu'il va utiliser pour le tour. Un PJ peut retarder son action à chaque tour et choisir un résultat d'*initiative* différent (mais toujours inférieur au résultat d'*initiative* obtenu au début du combat).

Par défaut, seuls les PNJ de type patron peuvent retarder leur *initiative*.

Attention : Les bandes ennemies font exception à la règle des 3D6 puisqu'elles jouent toujours, sauf précision contraire, à *initiative* 1.

LE COMBAT

Plus que tous les autres types de phase de conflit, le combat dans *Knight* est particulier. Lorsqu'un PJ décide de frapper ou de tirer sur un ennemi pour le mettre hors de combat, qu'il soit PJ ou PNJ, il doit effectuer une action de combat pour tenter de le toucher. La difficulté du test nécessité par cette action n'est pas, comme d'habitude, une opposition, mais une valeur spécifique fixée à l'avance. Pour le combat au contact, cette valeur se nomme la *défense* et pour le tir, elle est nommée *réaction*.

Attention : Lors d'un combat, le MJ ne doit pas indiquer la *défense* ou la *réaction* de ses PNJ. Il doit bien entendu indiquer si le coup ou le tir touche.

L'EMBUSCADE

Lorsque les PJ préparent une embuscade sur des ennemis ou lorsque des PNJ prennent par surprise les PJ, l'*initiative* n'est pas tirée de manière habituelle. Les PJ et PNJ qui prennent en embuscade reçoivent en effet un bonus net de 10 à leur test d'*initiative*. Le score obtenu est conservé durant tout le combat. De plus, lors d'une embuscade, tous les PJ ou PNJ désirant effectuer une attaque de tir ou un mouvement

peuvent effectuer l'un des deux au début du combat, de manière gratuite et sans utiliser d'action, selon l'ordre qu'ils désirent. Ensuite, ils jouent selon leur *initiative*.

L'ATTAQUE SURPRISE

L'attaque surprise quant à elle fonctionne de manière un peu particulière. Il y a attaque surprise lorsqu'un PJ ou un PNJ ne voit pas son attaquant venir. L'attaquant peut simplement avoir été discret ou encore être invisible. Lorsqu'un PJ ou un PNJ subit une attaque surprise, qui peut être une attaque de tir ou de contact, il est considéré comme ayant une *défense* et une *réaction* de 0, et aucun score de champ de force ou de bouclier. Une fois l'attaque surprise subie, si l'assaillant est invisible ou effectue un tir silencieux, le PJ ou le PNJ peut tenter de le détecter avec un test base *Instinct* ou *Perception* (pour un PJ) ou un test sous l'aspect *Masque* ou *Machine* (pour un PNJ) contre le score de *Discrétion* (OD inclus) du PJ assaillant ou le score de *Masque* (divisé par deux, auquel s'ajoutent les aspects exceptionnels) si c'est un PNJ qui attaque. Si le test est réussi, le PJ ou PNJ qui subit l'attaque détecte son ennemi qui ne peut plus effectuer d'attaque surprise durant le combat tant qu'un œil est gardé sur lui. Sinon, l'assaillant peut continuer à effectuer des attaques surprises tant qu'il n'est pas détecté de cette manière.

Au contact, si l'assaillant n'est pas invisible, ou au tir, avec une arme normale, le PJ ou le PNJ qui subit l'attaque réussit automatiquement son test pour repérer son attaquant. Ce dernier ne peut plus effectuer d'attaques surprises tant qu'un œil est gardé sur lui.

Dans le cas où une attaque est rendue possible sur une créature ou un personnage invisible :

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

Cela ne concerne pas les créatures ou personnages qui utilisent un système de dissimulation, comme la capacité de la méta-armure Rogue, et se sont fait repérer. Dans ce cas, aucun malus ne s'applique aux attaques portées contre cette cible repérée.

LES STYLES DE COMBAT

Avant d'effectuer leur jet d'*initiative*, les PJ doivent définir chacun le style de combat qu'ils adoptent. À Camelot, les chevaliers sont tous formés à une multitude de styles de combat différents, que tous possèdent et pratiquent plus ou moins bien. Il existe 6 styles différents, que tous les PJ peuvent adopter au début de chaque combat. Les PNJ, quant à eux, n'utilisent jamais de style de combat.

Attention : Un PJ ne peut pas utiliser deux styles en même temps.

Chaque style peut indifféremment être utilisé avec des armes de contact ou de tir. Certains nécessitent cependant d'avoir une type d'arme particulier en main.

Pour changer de style en combat, un PJ doit utiliser une action de déplacement, car cela implique souvent de changer d'armes et de repenser toutes ses tactiques.

Si un PJ n'indique pas le style de combat qu'il souhaite utiliser au début d'une phase de conflit, il est considéré comme utilisant le style standard.

Enfin, chaque style apporte des bonus et des malus en combat, définis dans sa description.

Style standard

C'est le style de combat de base. Il n'apporte aucun bonus et aucun malus en combat.

Style agressif

Le personnage privilégie la réussite de ses attaques à sa propre sécurité. Au contact, il multiplie les frappes et s'expose. Au tir, il se tient droit et tire à tout va sur ses ennemis.

Bonus : Le personnage reçoit un bonus de 3 dés à ses jets d'attaque, au combat comme au tir.

Malus : Le personnage reçoit un malus de 2 à sa *réaction* et à sa *défense* (avec un minimum de 0 dans ces deux scores).

Style défensif

Le personnage cherche à se défendre face aux attaques de contact. Qu'il soit équipé d'une arme à feu ou d'une épée, il privilégie l'esquive et la parade à ses propres attaques.

Bonus : Le personnage gagne un bonus de 2 points en *défense*.

Malus : Le personnage lance 3 dés en moins à ses jets d'attaque effectués, au contact comme au tir.

Mise à couvert

S'il en a les moyens, un personnage peut se mettre à couvert pour obtenir une meilleure *réaction* face aux tirs.

Bonus : Si l'abri est dans la ligne de tir (c'est le MJ qui décide), le personnage qui se met derrière obtient un bonus de 2 points en *réaction*.

Malus : Le personnage lance 3 dés en moins à ses jets d'attaque effectués, au contact comme au tir.

Style ambidextre

Avec ce style, le personnage utilise deux armes de contact, deux armes de tir ou une de chaque, dans chacune de ses mains. Un chevalier peut par exemple posséder un ceste de répulsion dans une main et un pistolet de service dans l'autre. Les armes utilisées dans ce style doivent être des armes à une main (c'est-à-dire que l'effet *deux mains* n'est pas précisé dans leur profil).

Bonus : Le personnage peut effectuer une première attaque avec l'arme dans sa main directrice (à déterminer avec le MJ) puis une autre avec son autre main. Les deux attaques successives comptent comme une seule action de combat, mais le PJ doit effectuer un test pour chaque attaque et peut toucher de cette façon deux créatures différentes.

Malus : À toutes ses attaques, le personnage lance 3 dés en moins lors du jet effectué, au contact comme au tir.

Style akimbo

Le style akimbo consiste à avoir dans les mains les deux mêmes armes pour s'en servir en même temps, peu importe

le type d'arme du moment que celle-ci se tient à une main. Ainsi, pour utiliser ce style, le personnage doit par exemple utiliser un pistolet de service – ou encore une épée bâtarde (en version à une main) – dans chaque main. Les armes doivent être identiques mais peuvent posséder des améliorations ou des munitions différentes.

Bonus : Un chevalier peut frapper ou tirer de ses deux armes en même temps. Ainsi, lorsqu'il détermine les dégâts, il cumule des dés issus des deux scores de dégâts ou de violence indiqués sur les armes utilisées.

Si les options ou les munitions des armes varient, il faut choisir l'une des deux armes comme étant l'arme principale, tous les effets de cette arme s'appliquent. Tous les effets de l'autre arme sont ignorés et elle vient juste ajouter ses dés de dégâts aux dégâts de l'arme principale (ou la moitié, arrondie à l'inférieur, de ses dés de violence à ceux de l'arme principale).

Pour les dés de dégâts, le PJ utilise la somme des dés indiqués sur ses deux armes. Les bonus fixes ne sont pas cumulés (on utilise une seule fois les bonus fixes de l'une des armes).

Exemple : *Des dégâts égaux à 2D6 + 3 deviennent égaux à 4D6 + 3, le PJ ajoute les dés de dégâts de la seconde arme.*

Pour les dés de violence, le PJ utilise tous ceux indiqués sur une des armes et y ajoute la moitié des dés de violence de l'autre arme (arrondi à l'entier inférieur). Les bonus fixes ne sont pas cumulés (on utilise une seule fois les bonus fixes).

Exemple : *Une violence de 2D6 passe donc à 3D6, le PJ ajoute la moitié de la violence de sa seconde arme.*

Attention : Le bonus n'existe qu'en ce qui concerne les dés, les dégâts fixes des armes, les bonus de caractéristique et les overdrives ne sont pas pris en compte une deuxième fois. Les dés en plus issus de modules ou de modes sont ajoutés après l'addition des dés de dégâts ou de violence. En outre, les effets ne s'appliquent eux aussi qu'une seule fois. Enfin, il s'agit d'une seule attaque avec deux armes, pas de deux attaques successives. Le personnage effectue donc un unique jet pour cette attaque double. Enfin, seules les armes en main peuvent bénéficier du style akimbo, pas les tourelles ou les pods.

Malus : À chacune de ses attaques, le personnage lance 3 dés en moins, au contact comme au tir.

Exemple : *Fabien utilise le style akimbo avec deux pistolets de service, qui possèdent des dégâts égaux à 2D6 + 6. En akimbo, cela donne 4D6 + 6. Si Fabien en équipe un de balles explosives, en akimbo, il est à 2D6 + 6 + 3D6 = 5D6 + 6 dégâts. S'il les équipe tous les deux de balles explosives, il obtient un résultat de 6D6 + 6. Si par contre il équipe le deuxième d'un canon raccourci, il peut obtenir aux dégâts 2D6 + 6 + 3D6 avec l'effet dispersion 3 grâce au style akimbo, soit 5D6 + 6 + dispersion 3. L'important est bien ici d'appliquer tous les effets d'une des deux armes et ensuite d'ajouter le score de dés de dégâts (ou la moitié de la violence) de l'autre arme.*

Style précis

Le personnage équipé d'une arme de contact avec l'effet *deux mains* sacrifie sa mobilité pour une frappe plus adroite.

Bonus : Le personnage peut ajouter une troisième caractéristique à son combo pour toucher sa cible à choisir parmi *Dextérité*, *Savoir*, *Instinct* ou *Sang-Froid* (le choix s'effectue

à chaque attaque). Les succès automatiques normalement octroyés par l'OD de cette troisième caractéristique sont ignorés.

Malus : Pour effectuer une attaque avec le style précis, le personnage doit utiliser une action de combat et une action de déplacement.

Il effectue une seule attaque au prix de ces deux actions. Le PJ peut décider, tout en restant dans le style précis, d'effectuer des attaques standard au prix d'une action de combat (mais ne bénéficie alors d'aucun bonus) et se déplacer en utilisant une action de déplacement. C'est le cas notamment s'il dispose d'actions supplémentaires issues de capacités, d'effets ou modules.

Si l'arme utilisée est une arme à deux mains qui a également l'effet *lourd*, il n'est possible d'effectuer une attaque avec le style précis qu'en utilisant une action de combat et deux actions de déplacement. Cela n'est donc possible que si d'autres effets, capacités ou modules octroient au PJ au moins une action supplémentaire d'un type adéquat.

Style pilonnage

Le personnage équipé d'une arme de tir avec l'effet *deux mains* pilonne sa cible pour la tuer plus rapidement.

Bonus : Tant que personnage effectue un tir sur la même cible (ou le même groupe de cibles dans le cas d'une arme avec l'effet *dispersion X*), il augmente ses dégâts ou sa violence de 1 dé par tour passé à tirer précédemment. Au 1^{er} tour, il ajoute ainsi 0 dé, au 2^e tour passé à tirer, il ajoute 1 dé, au 3^e il ajoute 2 dés et ainsi de suite, dans la limite de 6 dés ajoutés ainsi au total. Seul le nombre de tours passés à tirer est pris en compte, pas le nombre total d'attaques ou d'actions éventuelles si le PJ dispose de capacités, effets ou modules qui lui permettent d'effectuer plusieurs attaques ou actions par tour. Au moins une attaque doit avoir été effectuée avec la même cible, ou groupe de cibles, au tour précédent pour pouvoir bénéficier du bonus du style.

Malus : À chacune de ses attaques, le personnage lance 2 dés en moins.

Style puissant

Le personnage équipé d'une arme de contact avec l'effet *lourd* frappe en puissance pour massacrer sa cible.

Bonus : Lorsque le personnage effectue son attaque, il peut décider de sacrifier 1 dé à son jet pour toucher pour recevoir en contrepartie 1 dé supplémentaire aux dégâts ou à la violence de l'arme. Le personnage peut sacrifier ainsi jusqu'à 6 dés par attaque pour ajouter jusqu'à 6 dés de dégâts ou de violence. Le PJ décide librement du nombre de dés sacrifiés sur chaque attaque (minimum 0 ; maximum 6) qu'il peut ainsi faire varier pour différents adversaires sans changer de style.

Malus : Le personnage reçoit un malus de 2 à sa *réaction* et à sa *défense* (avec un minimum de 0 dans ces deux scores).

Style suppression

Le personnage équipé d'une arme de tir avec l'effet *lourd* effectue un tir de suppression pour amoindrir la puissance des ennemis.

Bonus : Cet effet fonctionne de deux manières distinctes :

En premier lieu, le personnage peut, lorsqu'il attaque un hostile, un salopard ou un patron, sacrifier 2 dés à ses dégâts pour retirer 1 dé de dégâts à toutes les attaques du prochain tour de l'ennemi ciblé. Un maximum de 6 dés peuvent ainsi être sacrifiés pour retirer jusqu'à 3 dés de dégâts à l'ennemi (la cible conserve au moins toujours 1 dé de dégâts). Si l'arme possède l'effet *dispersion X*, les ennemis touchés grâce à la *dispersion* subissent aussi le malus du style suppression.

En second lieu, le personnage peut, lorsqu'il attaque une bande, sacrifier 2 dés à sa violence pour retirer 1 au score de débordement de sa cible. Un maximum de 8 dés peuvent ainsi être sacrifiés pour retirer jusqu'à 4 points au débordement de la bande ennemie. Ces points de débordement sont retirés avant calcul des dégâts effectifs. Les dégâts effectifs de la bande à ce tour sont donc égaux à son débordement moins le malus de suppression multiplié par le nombre de tours écoulés. Le style suppression réduit le débordement pour le tour en cours, et uniquement le tour en cours.

Attention : Quelle que soit la quantité d'attaques (et le nombre de PJ impliqués) avec l'utilisation du style suppression, si elles sont effectuées contre un même PNJ, les malus imposés ne se cumulent pas. Un maximum de 3 dés de dégâts supprimés, ou de 4 points de débordement retirés pour une bande, peuvent être atteints en tout, à chaque tour, sur chaque cible.

LA DÉFENSE

Pour réussir à toucher un ennemi au contact et lui infliger les dégâts de l'arme utilisée, un PJ ou un PNJ doit dépasser le score de *défense* de sa cible (le dépasser, pas l'égaliser). Dans *Knight*, il n'y a pas de jet pour esquiver ou parer, c'est la *défense* qui fait office d'esquive et de parade, et qui reste simplement pour le PJ ou PNJ attaquant comme une difficulté à dépasser.

Plus sa *défense* est grande, plus un personnage est capable d'esquiver ou parer des attaques au contact.

Exemple : *Le personnage de Nicolas a un score de défense de 6. Un ennemi l'attaque au contact. Cet ennemi obtient 5 réussites pour toucher le personnage de Nicolas, ce qui ne suffit pas. Il lui aurait fallu un minimum de 7 réussites (plus que le score de défense du personnage de Nicolas) pour le toucher.*

LA RÉACTION

Pour réussir à toucher un ennemi au tir ou avec un lancer et lui infliger les dégâts de l'arme utilisée, un PJ ou un PNJ doit dépasser le score de *réaction* de sa cible. Il n'y a pas de jet pour esquiver ou se mettre à couvert, c'est la *réaction* qui permet de ne pas être touché au tir et qui est la difficulté à dépasser.

Plus la *réaction* est élevée, plus le personnage se met à couvert et réagit efficacement face aux tirs.

Exemple : *Le personnage de Fabien a un score de réaction de 8. Un ennemi l'attaque en lui tirant dessus. Il obtient 5 réussites pour toucher le personnage de Fabien, ce qui ne suffit pas. Il lui aurait fallu un minimum de 9 réussites (plus que le score de réaction du personnage de Fabien) pour le toucher.*

BLESSURES ET DÉGÂTS

En combat ou lors de toutes les situations où il est susceptible de se faire blesser, un PJ ou un PNJ risque de perdre des points de santé (PS). Ce sont les dégâts infligés qui font perdre des points de santé. Ils peuvent venir de plusieurs sources comme les armes, un accident, une chute, un poison ou encore une maladie.

Lorsqu'un PJ ou un PNJ passe la *défense* ou la *réaction* de sa cible, il lui inflige des dégâts.

LES POINTS DE SANTÉ (PS)

Les points de santé d'un personnage correspondent à sa résistance globale et à son intégrité physique. Plus un personnage perd de points de santé, plus il est blessé, fatigué et abîmé. Ce sont les dégâts, indiqués dans le profil des armes ou infligés simplement lors d'accidents ou de maladies, qui font baisser les points de santé.

Exemple : *Le personnage de Nicolas, qui a 20 points de santé et qui n'a pas sa méta-armure, est attaqué par une créature bestiale sortie des ténèbres. Celle-ci réussit à le toucher en passant sa défense et lui inflige 6 points de dégâts. Nicolas enlève donc 6 points au score actuel de points de santé de son personnage.*

Lorsqu'un PJ tombe à 0 point de santé, il est à l'agonie. Dans cet état, il subit automatiquement une blessure aléatoire tirée sur le tableau des blessures. À l'agonie, il ne peut que ramper sur le sol. Il doit être soigné par un autre personnage, un nod de soin ou le module adéquat (voir l'**annexe 2 : Arsenal**) pour pouvoir agir de nouveau normalement.

Attention : Si un PJ est attaqué alors qu'il est à l'agonie, il reçoit une nouvelle blessure à tirer sur le tableau des blessures. S'il est attaqué une troisième fois, il meurt.

En revanche, normalement, lorsqu'un PNJ tombe à 0 PS, il meurt tout simplement. Le MJ peut cependant décider

qu'une mise à l'agonie d'un PNJ important se solde non par la mort, mais par une blessure aléatoire tirée sur le tableau des blessures.

LA GUÉRISON

Les points de santé se récupèrent à raison d'un point toutes les six heures de repos en situation de mission.

À Camelot, entre deux missions, les points de santé d'un chevalier (encore en vie bien entendu) reviennent automatiquement à leur maximum. De même, les maladies et poisons qu'il a subis sont soignés. En effet, les chevaliers, à leur retour à Camelot, reçoivent toujours une injection de nanoM qui leur retire toute infection et leur rend la totalité de leurs points de santé.

En mission, un PJ peut utiliser un nod de soin ou un module spécifique pour régénérer un nombre de points de santé correspondant au score indiqué.

Un PJ effectuant un test base *Savoir* dont la difficulté est fixée par le MJ peut se soigner ou soigner une personne ou un animal et lui faire récupérer de 1 à 3 points de santé. Un PJ ou un PNJ ne peut être soigné de cette manière qu'une seule fois par jour.

En mission, sans repos ou sans soins spécifiques (antidote, médicament, etc.), les maladies et poisons ne peuvent être soignés. Le MJ décide de l'antidote ou du remède à utiliser ainsi que du test à effectuer, de sa difficulté. Il faut toutefois se rassurer, les chevaliers tombent rarement malades.

Les blessures tirées sur le tableau des blessures ne peuvent jamais être retirées sans implant cybernétique ou thérapie de reconstruction corporelle. Leurs effets persistent tant que le PJ n'a pas trouvé un moyen d'avoir accès à l'un de ces deux modes de soin spécifiques.

« Cauchemar » © Nicolas « Aper » Dujols



IMPLANTS CYBERNÉTIQUES ET RECONSTRUCTION CORPORELLE

En 2037, les implants cybernétiques comme la régénération de blessures graves sont monnaie courante. Le Knight use et abuse de ces procédés pour le moins nécessaires dans la survie des chevaliers.

IMPLANT CYBERNÉTIQUE

Les implants cybernétiques remplacent des membres ou organes défailants. Généralement conçus dans un alliage de graphène et d'élément alpha, ils permettent à un personnage, en termes de jeu, d'ignorer les effets néfastes d'une blessure. Cependant, l'ajout d'un implant cybernétique n'est jamais sans conséquence sur l'esprit d'un personnage. Pour représenter cela, un PJ qui reçoit un implant cybernétique abaisse son score total de points d'espoir de 3. Cela représente l'influence de l'élément alpha sur la psyché du personnage. En outre, un PJ ne peut jamais posséder plus de 6 implants cybernétiques.

La pose d'un implant cybernétique est effectuée entre deux missions et ne prend que quelques heures. Il faut entre 2 et 6 jours à un chevalier pour se remettre de l'opération.

Peu importe où l'implant est posé, l'achat (la pose est gratuite) de chaque implant cybernétique coûte 20 points de gloire (PG).

THÉRAPIE DE RECONSTRUCTION CORPORELLE

La thérapie de reconstruction corporelle est bien plus douce et moins invasive quant à l'esprit du personnage. Baigné dans un liquide constellé de nanoM, le corps du personnage est soigné de ses blessures les plus graves. Les membres repoussent, les organes sont reconstruits, etc. En termes de jeu, lorsqu'un PJ effectue une thérapie de reconstruction corporelle, il annule les effets de toutes les blessures qu'il a pu subir. Malheureusement, la thérapie de reconstruction corporelle est très onéreuse et n'est accessible qu'aux chevaliers les plus glorieux.

Une thérapie de reconstruction corporelle est très rapide à exécuter et ne prend que 3 heures. Cependant, elle est extrêmement onéreuse et coûte 100 points de gloire. En outre, elle efface toute marque corporelle, volontaire ou non. Ainsi, tatouages et cicatrices disparaissent totalement après une reconstruction.

« LA **VIE** SE TROUVE DANS LA **SANTÉ**
NON DANS L'**EXISTENCE** »

DR BLUEBIRD

LA MÉTA-ARMURE EN COMBAT

Pour plus d'informations sur la méta-armure, notamment l'utilisation des points d'armure, des points d'énergie et des overdrives, PJ et MJ peuvent se référer à l'étape 7 du chapitre 5 : Créer son chevalier – page 129.

ARMES, EFFETS ET CUMUL D'EFFETS

Les profils d'armes et de modules peuvent contenir des effets. Certains de ces effets peuvent avoir une influence sur les dégâts infligés. La liste exhaustive des effets est décrite dans l'annexe 2 : Arsenal – page 414.

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) – 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.

TABLEAU DES BLESSURES ALÉATOIRES

Lorsqu'un PJ est mis à l'agonie, le joueur doit effectuer un jet sur le tableau suivant.

Les malus infligés par les blessures sont en général des pertes en points de caractéristique. À noter cependant qu'un score de caractéristique ne peut jamais être inférieur à 0. D'autres effets peuvent aussi survenir en fonction de la blessure subie. Les pertes et effets ne peuvent être annulés que grâce à un implant cybernétique ou à une thérapie de reconstruction corporelle.

Le joueur lance d'abord 1D6. Le résultat obtenu lui donne la colonne de tableau à laquelle il doit se référer. Puis il lance un second D6 et il regarde la ligne correspondant au résultat. La case à l'intersection de cette ligne et de cette colonne indique la blessure subie par le personnage. Dans les rares cas de PNJ blessé, le MJ doit effectuer la même opération, effectuer un jet sur le tableau suivant. Les blessures obtenues sur ce tableau et leurs effets subsistent jusqu'à ce que le personnage se fasse poser un implant cybernétique ou bénéficie d'une thérapie de reconstruction corporelle.

D6	1	2 ou 3	4 ou 5	6
1	Mort Le personnage est mort.	Crâne brisé Le personnage perd 1 point dans toutes ses caractéristiques liées aux aspects <i>Machine</i> , <i>Dame</i> et <i>Masque</i> .	Colonne vertébrale brisée Le personnage perd tout simplement l'usage de ses deux jambes. Tous les tests concernés sont impossibles à réussir.	Bras mutilé (à la discrétion du MJ) Le personnage ne peut plus utiliser d'arme <i>lourde</i> ou à <i>deux mains</i> et doit s'adapter à son handicap. Le MJ doit augmenter la difficulté des tests concernés.
	Organes internes touchés (à la discrétion du MJ) Le personnage reçoit un malus de 1 à toutes ses caractéristiques.	Yeux détruits Le personnage perd l'usage de ses yeux. Il ne peut plus voir et doit s'adapter à son handicap. Le MJ doit augmenter la difficulté des tests concernés.	Mâchoire, langue et dents détruites Le personnage reçoit un malus de 3 à ses caractéristiques liées à l'aspect <i>Dame</i> . De plus, il ne peut plus parler.	Jambe mutilée (à la discrétion du MJ) Le personnage ne peut plus marcher, ni courir ou sauter et doit s'adapter à son handicap. Le MJ doit augmenter la difficulté des tests concernés.
2	Cerveau touché Le personnage reçoit un malus de 1 à ses caractéristiques liées aux aspects <i>Bête</i> , <i>Machine</i> , <i>Dame</i> et <i>Masque</i> et perd une action de son choix par tour en phase de conflit.	Dos brisé Le personnage perd 1 point dans toutes ses caractéristiques liées aux aspects <i>Chair</i> et <i>Bête</i> .	Pied brisé (à la discrétion du MJ) Le personnage reçoit un malus de 1 dans ses caractéristiques <i>Combat</i> , <i>Déplacement</i> et <i>Force</i> .	Traumatisme crânien Le personnage reçoit un malus de 1 à ses caractéristiques <i>Savoir</i> , <i>Technique</i> et <i>Instinct</i> .
	Colonne vertébrale touchée Le personnage reçoit un malus de 2 à toutes ses caractéristiques liées aux aspects <i>Chair</i> , <i>Bête</i> et <i>Masque</i> .	Main brisée (à la discrétion du MJ) Le personnage reçoit un malus de 1 dans ses caractéristiques <i>Combat</i> , <i>Technique</i> , <i>Tir</i> et <i>Dextérité</i> .	Dos touché Le personnage reçoit un malus de 1 dans ses caractéristiques <i>Force</i> et <i>Déplacement</i> .	Borgne Le personnage perd un œil et reçoit un malus de 1 à ses caractéristiques <i>Tir</i> et <i>Perception</i> .
3	Hémorragie interne Le personnage est mort s'il ne récupère pas 1 point de santé dans la minute qui vient.	Oreille éclatée Le personnage reçoit un malus de 1 à ses caractéristiques <i>Perception</i> , <i>Déplacement</i> et <i>Instinct</i> .	Tempe touchée Le personnage reçoit un malus de 1 dans ses caractéristiques <i>Hargne</i> et <i>Sang-Froid</i> .	Blessure mineure Le personnage subit un malus dans une caractéristique à la discrétion du MJ. Rien de grave.
	Poumons perforés Le personnage reçoit un malus de 2 à ses caractéristiques <i>Endurance</i> et <i>Déplacement</i> .	Côtes brisées Le personnage reçoit un malus de 1 à ses caractéristiques <i>Endurance</i> et <i>Combat</i> .	Blessure mineure Le personnage subit un malus dans une caractéristique à la discrétion du MJ. Rien de grave.	Rien ! Le personnage est juste à l'agonie et ne reçoit aucune blessure supplémentaire.
4				
5				
6				

LES DÉGÂTS

Dans *Knight*, les dégâts subis par les personnages peuvent venir de différentes sources. D'abord des armes bien entendu, dans ce cas les dégâts infligés sont indiqués dans le profil de chacune d'entre elles. Ensuite de nombreux autres éléments. Cette partie explique et décrit les autres types de dégâts que peuvent subir les personnages, PJ comme PNJ.

DÉGÂTS DE CHUTE

Lorsqu'il tombe, un chevalier risque de subir des dégâts s'il ne possède pas les bons modules (module de saut, de vol ou wingsuit notamment).

En méta-armure, il faut qu'un personnage tombe de très haut pour subir des dégâts :

- ✦ À 10 mètres de chute ou moins, il ne subit rien, qu'il atterrisse sur ses pieds ou non, et sera peut-être un peu sonné. On considère que la méta-armure et son champ de force amortissent les chocs.
- ✦ À plus de 10 mètres, la méta-armure puis le personnage subissent 1D6 points de dégâts par tranche entière de 3 mètres de chute supplémentaires.

Exemple : *Le personnage de Nicolas, alors en méta-armure, tombe d'une hauteur de 20 mètres. Les 10 premiers mètres de chute ne sont pas comptés. Cependant, les 10 derniers mètres risquent de faire mal. Dans ces 10 derniers mètres, il y a 3 tranches de 3 mètres complètes. La méta-armure du personnage de Nicolas subit par conséquent 3D6 points de dégâts. 1D6 par tranche complète de 3 mètres.*

Lorsque le personnage ne porte pas sa méta-armure et pour tous les personnages sans méta-armure ou sans l'aspect *Chair* exceptionnelle (pour les PNJ), la règle est simple : 1D6 points de dégâts sont infligés par tranche complète de 3 mètres de chute. Au-delà d'une chute de 20 mètres, le personnage subit automatiquement une mise à l'agonie et une blessure aléatoire.

Attention : Un PNJ ayant l'aspect *Chair* exceptionnelle utilise les mêmes règles de dégâts de chute que s'il était en méta-armure.

FEU ET BRÛLURE

Un personnage qui est pris dans un incendie ou dans les flammes subit simplement 1D6 points de dégâts par tour de jeu, c'est-à-dire toutes les 6 à 10 secondes, jusqu'à ce que le feu soit éteint, qu'il en soit sorti ou jusqu'à sa mise à l'agonie. Lors d'une mise à l'agonie par le feu, un personnage ne subit pas de blessure aléatoire, mais à la place, il subit une blessure nommée « brûlé vif » qui lui inflige une perte de 1 dans toutes ses caractéristiques.

Un chevalier en méta-armure ne subit pas les dégâts des incendies et autres feux. Les armes utilisant le feu, tels que les lance-flammes ou les grenades incendiaires, lui infligent cependant des dégâts.

Attention : Les lance-flammes et grenades incendiaires appliquent simplement l'effet d'arme *dégâts continus* pour représenter la règle ci-dessus.

NOYADE

Sans équipement approprié (bouteille d'oxygène, respirateur, etc.), un personnage peut normalement retenir sa respiration durant un nombre de secondes égal à 20 fois le score de sa caractéristique *Endurance*. Au-delà de ce temps passé en apnée, le personnage subit 1D6 points de dégâts toutes les 10 secondes ou tous les tours de jeu jusqu'à ce qu'il reprenne son souffle ou jusqu'à ce qu'il soit mis à l'agonie. Un personnage qui est mis à l'agonie par une noyade a une minute avant de succomber. S'il devait pouvoir reprendre son souffle durant cet intervalle (sortie de l'eau, etc.), un allié ou un médecin par exemple peut tenter d'effectuer les premiers secours sur lui avec un test base *Savoir* difficulté délicat (4). Si le test est réussi, le personnage revient à 1 point de santé et ne subit pas de blessure. Sinon, le personnage meurt.

En méta-armure, les chevaliers disposent d'une réserve d'oxygène de 6 heures.

GAZ, POISONS ET MALADIES

Les chevaliers subiront rarement les effets de maladies, de poisons ou de gaz toxiques. Cependant, une règle simple peut être appliquée en fonction de la virulence de la maladie, du gaz ou du poison utilisé.

- ✦ Si la virulence est faible, les personnages touchés peuvent subir de 1D6 à 3D6 points de dégâts toutes les 6 heures ou tous les jours. Le MJ peut ajouter un effet de son choix au gaz, à la maladie ou au poison (voir l'annexe 2 : **Arsenal** – page 414, pour connaître la liste des effets).
- ✦ Si la virulence est moyenne, les personnages touchés peuvent subir de 4D6 à 6D6 points de dégâts toutes les heures ou tous les jours. Le MJ peut ajouter 2 ou 3 effets de son choix au gaz, à la maladie ou au poison (voir l'annexe 2 : **Arsenal** – page 414, pour connaître la liste des effets).
- ✦ Si la virulence est forte, les personnages touchés peuvent subir de 7D6 à 9D6 points de dégâts toutes les minutes ou toutes les trente minutes. Le MJ peut ajouter 4 à 6 effets de son choix au gaz, à la maladie ou au poison (voir l'annexe 2 : **Arsenal** – page 414, pour connaître la liste des effets).

Une mise à l'agonie à cause d'un gaz, d'un poison ou d'une maladie ne provoque pas de blessure aléatoire. C'est le MJ qui choisit la blessure infligée en fonction de la maladie, du gaz ou du poison.

MOYENNE DE DÉGÂTS

Sur chaque profil d'arme, un score de dégâts formé d'un nombre de D6 à lancer, et parfois d'un bonus fixe, est annoncé. Ce score est accompagné d'un nombre entre parenthèses qui représente une moyenne basse de dégâts. Cette moyenne peut être utilisée en lieu et place du jet de dégâts afin d'accélérer un combat ou d'assurer un minimum de dégâts à chaque passe d'armes.

ARMES IMPROVISÉES ET ÉLÉMENTS DU DÉCOR

SE BATTRE AVEC DES ARMES IMPROVISÉES

Dans *Knight*, dès qu'un personnage possède un ou plusieurs overdrives de *Force* ou un score de *Chair* exceptionnelle (uniquement pour les PNJ), il est capable d'utiliser certains éléments du décor comme armes improvisées.

Pour ce faire, un PJ doit absolument utiliser la *Force* comme caractéristique en combo avec une base de *Combat*, s'il s'agit de frapper avec l'objet, ou de *Tir*, s'il s'agit de lancer.

Pour les PNJ, c'est l'aspect *Chair* qui doit être utilisé.

Plus le personnage possède d'overdrives de *Force* (ou de points dans son score de *Chair* exceptionnelle pour les PNJ), plus les objets et les véhicules dont il se sert peuvent être lourds. Se servir d'un lampadaire comme d'une masse, lancer un véhicule sur un groupe d'ennemis ou encore faire s'écrouler une façade d'immeuble sont à la portée des PJ et PNJ possédant ces overdrives et aspects exceptionnels.

La liste suivante indique le score d'overdrive de *Force* ou de *Chair* exceptionnelle qu'il faut pour utiliser certains objets comme arme sur des ennemis, qu'ils soient lancés ou non, ainsi que les points de dégâts et de violence qu'ils infligent aux ennemis (évidemment, dès qu'un de ces scores permet d'utiliser un objet comme arme improvisée, les objets précédents de la liste peuvent aussi être utilisés comme arme). Chaque arme improvisée est aussi dotée d'un score d'utilisation. Ce score indique le nombre de fois où l'arme improvisée peut être utilisée sur un ennemi avant de se briser et de ne plus être utilisable.

Certains objets peuvent posséder des effets, comme une citerne d'essence par exemple. C'est au MJ d'imaginer les effets probables. Ils ne sont pas indiqués.

La liste ci-dessous est non exhaustive et constitue une série d'exemples. Lorsqu'un objet non indiqué dans la liste est utilisé comme arme, c'est au MJ d'improviser.

OVERDRIVE(S) DE FORCE	SCORE EN CHAIR EXCEPTIONNELLE	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
Petit		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
Moyen		Voiture, véhicule de taille moyenne, etc.	5D6	5D6	2
3	5 ou 6	Charpente métallique, gros arbre, etc.	7D6	5D6	3
		Façade de maison, morceau de route, rails, etc.	5D6	7D6	1
Grand		Camionnette, gros 4x4, etc.	6D6	6D6	2
4	7 ou 8	Façade de petit immeuble, remorque de camion, etc.	7D6	9D6	1
Très grand		Camion, petit véhicule de chantier, etc.	8D6	8D6	2
5	9 ou 10	Façade d'immeuble, grue, container plein, etc.	10D6	12D6	1
Immense		Yacht de 20 mètres, blindé, mécha-armure, etc.	11D6	11D6	2

PRENDRE, LANCER DES GENS ET LES UTILISER POUR FRAPPER

Un chevalier en méta-armure Barbarian utilisant son mode Goliath ou un chevalier possédant au moins un OD de *Force* peut lancer un PNJ ou l'utiliser comme arme improvisée (un PNJ de type hostile uniquement et qui a un score de *Chair* inférieur à 8). Par OD supplémentaire, ou par mètre ajouté dans le cas d'une méta-armure Barbarian utilisée en mode Goliath, le PJ peut soulever un PNJ avec un score de *Chair* supérieur de 2 points (il ne peut jamais soulever les PNJ de type colosse, salopard ou patron).

Dans ce cas, le PNJ « utilisé » subit 4D6 points de dégâts plus la *Force* du PJ multipliée par deux et est projeté à portée courte ou moyenne (à la discrétion du MJ). Si le PNJ est utilisé pour frapper ou est projeté sur un autre PNJ ou un véhicule, alors il subit 4D6 points de dégâts plus la *Force* du PJ multipliée par deux. Le PNJ ou le véhicule frappé subit aussi 4D6 points de dégâts plus la *Force* du PJ. Si le PNJ « utilisé » meurt de cette manière, il est ensuite considéré comme une arme improvisée de type cadavre.

Pour prendre ou lancer un ennemi, il faut une seule action de combat. Cependant, il faut d'abord toucher la cible avec un jet base *Combat* puis réussir un test base *Force* opposé à la moitié du score de *Chair* ou de *Bête* de la cible. Une cible saisie peut riposter si elle n'est pas tuée.

RÉSISTANCE DU DÉCOR

Dans *Knight*, ce qui sert de cadre, de lieu à une phase de conflit, à une scène, est nommé « décor ». Par exemple, lors d'une scène de combat urbain, qui devient donc une phase de conflit puisqu'il y a combat, le décor pourrait être une rue, avec ses immeubles, ses lampadaires, ses voitures, ses piétons, etc.

Les combats de *Knight* et les phases de conflit étant particulièrement épiques et souvent destructeurs, il est possible que certains éléments du décor soient anéantis ou particulièrement abîmés après le passage du Knight.

Il n'y a pas de règles précises pour chaque élément des décors, mais deux règles générales prennent en compte les overdrives de *Force* d'un personnage (ou son aspect *Chair* exceptionnelle pour un PNJ) et la violence des armes.

OVERDRIVE DE FORCE DU PJ OU CHAIR EXCEPTIONNELLE DU PNJ

Un PJ avec des overdrives de *Force* est capable de démolir littéralement le décor, de même qu'un PNJ avec *Chair* exceptionnelle.

Avec un overdrive de niveau 1 de *Force* ou un score de 1 ou 2 en *Chair* exceptionnelle, le personnage est capable de traverser un mur de brique, de projeter une moto à portée courte, d'arracher les lampadaires ou une portière de voiture.

Avec un overdrive de niveau 2 de *Force* ou un score de 3 ou 4 en *Chair* exceptionnelle, le personnage peut, par exemple, traverser un mur de pierre de 30 cm, projeter une voiture à portée courte, arracher un poteau en béton ou renverser un petit château d'eau.

Avec un overdrive de niveau 3 de *Force* ou un score de 5 ou 6 en *Chair* exceptionnelle, le personnage est capable de traverser un mur en béton armé de 30 cm, de projeter une camionnette à portée courte, de faire tomber la façade d'une maison ou de littéralement arracher des morceaux de route.

Avec un overdrive de niveau 4 de *Force* ou un score de 7 ou 8 en *Chair* exceptionnelle, le personnage devient un véritable danger pour son environnement. S'il est capable de faire tomber les façades d'immeubles, de plier l'acier, de traverser du verre blindé ou de lancer des camions à 20 mètres de lui, sa force est telle qu'il peut par exemple détruire une porte en l'ouvrant, démolir un mur de brique en tombant, etc. Un personnage (PJ ou PNJ) avec une telle force

doit toujours être attentif à ses actions pour ne pas briser son environnement ou tuer des passants.

Avec un overdrive de niveau 5 de *Force* ou un score de 9 ou 10 en *Chair* exceptionnelle, le personnage a la force d'un titan. Il peut soulever un blindé, sortir un yacht de l'eau, faire tomber une grue ou encore renverser une mécha-armure à l'arrêt. Cependant, il doit faire très attention à ses mouvements, car plus rien ne lui résiste. Un simple coup de ses poings renverse un arbre, une simple chute laisse une empreinte au sol...

Heureusement, les chevaliers disposent, grâce à leur méta-armure, d'un contrôle sur leurs overdrives de *Force*, contrôle automatique qui leur permet d'utiliser leurs overdrives au bon moment, pour une action désirée. Les créatures ou mécha-armures avec l'aspect *Chair* exceptionnelle, quant à elles, ne maîtrisent pas leur force et risquent bien de blesser quiconque se trouve près d'elles comme de détruire une grande partie du décor.

VIOLENCE DES ARMES

Les armes avec de la violence sont souvent celles qui infligent de lourds dégâts d'explosion ou de flammes. Ainsi, si la violence des armes ne permet pas de tuer un ennemi unique trop puissant (la violence ne touche normalement que la cohésion des bandes), elle permet de jouer avec le décor en le démolissant.

En dessous de 4D6 en violence, les armes n'infligent presque rien au décor, les effets sont minimes (débris qui volent, petit départ de feu, etc.).

À 4D6 ou 5D6 en violence, les armes peuvent abîmer les façades des bâtiments, détruire un couvert de pierre et faire exploser les vitres des immeubles.

À 6D6 ou 7D6 en violence, les armes peuvent littéralement souffler les véhicules communs (pas les blindés ou les vectors), faire s'écrouler des petits bâtiments ou laisser des cratères profonds sur le sol.

À 8D6 ou plus en violence, les armes peuvent calciner des bâtiments, souffler des immeubles, détruire une file de véhicules communs (pas les blindés ou les vectors) et menacer un pâté de maisons entier.

Les armes possédant l'effet *anti-véhicule*, peu importe leur violence, peuvent anéantir les véhicules communs sans qu'il y ait besoin d'effectuer un jet de dégâts ou de violence (voiture, camionnette, motos, mais pas les blindés ou les vectors) et causent de gros dommages aux bâtiments.

LES POINTS DE CONTACT

Dans *Knight*, les contacts des chevaliers sont importants, car ils peuvent fournir de l'aide, des renseignements ou encore le gîte et le couvert. Le score total de contact d'un PJ correspond au nombre de personnes qu'il connaît et qui peuvent l'aider, mais aussi au lien qui l'unit à ces contacts.

La règle des contacts est simple : en jeu, un PJ peut dépenser des points de contact pour connaître des gens dans une ville, un village, une arche, une communauté, bref un lieu où des humains sont censés vivre. Les points dépensés reviennent à leur maximum uniquement entre chaque mission (pas forcément entre chaque partie). Il est important que le joueur argumente sur la manière dont son personnage a rencontré chaque connaissance et surtout, il doit les nommer. Chaque contact créé est ensuite défini par le MJ qui lui donne librement son occupation et une histoire en accord avec la volonté du PJ et avec son historique (il est par exemple peu probable qu'un ancien agent du Nodachi ait pu par le passé devenir un ami de confiance, et le soit encore, d'un homme politique du Dragon Asiatique).

- ✧ Un PJ peut dépenser un point de contact pour posséder un contact dans un lieu. Ce contact est ainsi une simple connaissance qui peut donner seulement quelques informations. En dépensant plusieurs points de contact, la connaissance peut être d'un meilleur niveau.
- ✧ Dépenser 2 points de contact permet ainsi d'avoir un informateur dans un lieu qui donne de véritables informations sur la mission, mais qui n'aide pas le PJ matériellement.
- ✧ Dépenser 3 points de contact permet d'avoir un ami dans le lieu, quelqu'un qui peut donner des informations et fournir une aide matérielle, voire accompagner le PJ dans un voyage sans risque.
- ✧ Dépenser 4 points de contact permet de connaître un ami de confiance dans un lieu. Ce type de contact peut prendre des risques pour le PJ, le couvrir et lui donner des informations importantes pour le scénario.
- ✧ Enfin, dépenser 6 points de contact permet au personnage de connaître quelqu'un d'important (mais pas forcément de confiance) dans le lieu. Ce peut être le chef de la communauté ou encore un administrateur d'arche. Ce type de contact ne peut être créé qu'avec l'accord du MJ.

« UN VRAI **CONTACT**
EST SÛR QUAND LA
SITUATION
NE L'EST PAS »

PALOMYDÈS

« Popularité » © Ugo Chiola



L'ESPOIR ET L'HÉROÏSME

L'ESPOIR

Dans *Knight*, l'espoir représente la force de volonté d'un personnage, son envie de combattre, sa capacité à affronter les ténèbres et l'Anathème. Seuls les personnages humains ont un score de points d'espoir (PEs).

LES POINTS D'ESPOIR (PES)

L'espoir suit des règles un peu particulières dans *Knight*. C'est une valeur que le MJ peut faire baisser en fonction de son bon vouloir. En effet, l'espoir d'un personnage peut être affecté de bien des manières comme par la peur, la terreur, la dépression, l'Horreur, la prise de substances, la solitude, l'échec d'une mission, la situation mondiale, etc. Lorsqu'il l'estime juste, le MJ peut tester l'espoir des PJ et leur volonté mentale. Ce test prend la forme d'un jet base *Sang-Froid* combo *Hargne* (c'est toujours le même jet) avec une difficulté correspondant au désespoir que peut porter la situation (fixée par le MJ). Si un PJ réussit, il ne perd pas d'espoir. S'il rate, il perd 1D6 points d'espoir (ou plus selon la volonté du MJ). Ces pertes correspondent au doute, à la douleur qui commence à ronger l'esprit et la force de caractère du personnage.

Lorsqu'un personnage arrive en dessous de 10 points d'espoir, le désespoir commence à l'envahir et à détruire son statut de héros. Ainsi, pour chaque point en dessous de 10 points d'espoir, le personnage lance un dé de moins lors de tous ses jets, peu importe la base et le combo. Cette règle peut parfaitement amener un jet à 0 dé, auquel cas, le PJ rate automatiquement son test, même s'il possédait des niveaux d'overdrive.

Exemple : *Le personnage de Nicolas a un score d'espoir de 8. Il doit effectuer un jet de Combat combo Force. Il a 4 dans chacune de ces caractéristiques et devrait donc lancer 8 dés, mais parce qu'il a un score de 8 points d'espoir, c'est-à-dire 2 points d'espoir en dessous de 10, il enlève 2 dés à son jet (1 par point d'espoir en dessous de 10).*

Lorsqu'un PJ atteint 0 point d'espoir, il devient un désespéré, un chevalier noir. Il a le droit à un dernier test de *Sang-Froid* combo *Hargne* difficulté difficile (6) pour résister au désespoir ou il peut dépenser 1 point d'héroïsme pour revenir à 1 point d'espoir, sans avoir besoin d'action. Si le PJ devient un chevalier noir, il peut être raisonné par ses alliés, qui devront trouver une méthode dans les six heures pour lui faire retrouver de l'espoir (auquel cas plusieurs tests de *Sang-Froid* combo *Hargne* difficulté difficile (6) peuvent être demandés au PJ désespéré selon la volonté du MJ). S'ils échouent à lui faire recouvrer espoir, le PJ est définitivement possédé par les ténèbres et doit être joué par le MJ comme un ennemi du Knight. Il conserve toutes les caractéristiques, aspects, armes, méta-armure et modules de lorsqu'il était PJ.

Heureusement, les points d'espoir peuvent remonter jusqu'à leur total grâce aux motivations mineures d'un personnage (voir étape 6 du chapitre 5 : *Créer son chevalier – Les motivations – page 127*).

L'HÉROÏSME

Face à l'Horreur, les chevaliers sont des héros capables d'exploits hors du commun pour sauver l'Humanité. Pour leur permettre d'accomplir des actes d'un héroïsme flamboyant, chaque PJ de *Knight* a accès aux points d'héroïsme.

LES POINTS D'HÉROÏSME

Les points d'héroïsme de *Knight* font des chevaliers des héros. Les PJ sont les seuls à en posséder et même les ennemis les plus puissants ou les alliés les plus respectés ne connaissent pas les points d'héroïsme. Cette règle est propre aux PJ, héros parmi les héros du Knight.

En termes de jeu, chaque PJ peut disposer d'un total de points d'héroïsme égal à 6. Mais, contrairement aux valeurs comme les points d'espoir ou points de santé, le score avec lequel commence un PJ est de 0. Cela veut dire qu'un nouveau personnage n'a pas encore accompli d'acte héroïque.

Pour chaque acte héroïque que le personnage accomplit, il reçoit de la part du MJ 1 point d'héroïsme. Cet acte peut être réellement héroïque, comme se sacrifier pour un ami ou anéantir une créature particulièrement puissante. Il peut aussi être un acte extraordinaire, comme lancer un camion-citerne qui explose sur une marée de créatures, faire se crasher un avion sur un colosse des ténèbres ou encore tuer d'un seul coup un ennemi normalement puissant. C'est au MJ de décider s'il accorde des points d'héroïsme ou non à un joueur.

COMBIEN DE POINTS D'HÉROÏSME PAR PARTIE ?

Généralement, par mission, un MJ prépare un certain nombre de points d'héroïsme à donner à ses joueurs en fonction de la teneur héroïque de la mission. Ainsi, pour une mission d'enquête, le MJ prépare un point d'héroïsme par personnage, alors que pour une mission d'action avec grandes batailles et sacrifices, il en prépare 2 ou 3 par joueur. Bien entendu, rien n'oblige le MJ à tout donner, mais cela peut lui servir de rappel quant aux points qu'il veut conférer. Les points d'héroïsme se conservent d'une partie sur l'autre et d'une mission sur l'autre. Un PJ ne peut en cumuler plus de 6.

DÉPENSER DES POINTS D'HÉROÏSME

Avec ses points d'héroïsme, un personnage peut faire plusieurs choses :

- ✦ Ignorer une mise à l'agonie et donc la perte du dernier point de santé. Le personnage ignore simplement les dégâts qui devraient le mettre à l'agonie et conserve

alors un seul et unique point de santé. La dépense du point d'héroïsme s'effectue au moment où il y a la perte du dernier point de santé.

- ✦ Ignorer la perte du dernier point d'espoir. Comme avec les points de santé, le personnage peut simplement ignorer la perte de point d'espoir qui devrait le rendre désespéré et conserver un seul et unique point d'espoir. La dépense du point d'héroïsme s'effectue au moment où il y a la perte du dernier point d'espoir.
- ✦ Relancer un jet raté sur l'instant.
- ✦ Faire le maximum de dégâts ou de violence d'une arme lors d'une attaque.
- ✦ Ajouter une autre caractéristique en combo sur un jet, avec le bonus d'overdrive inclus. La dépense s'effectue avant de faire le jet.

Par exemple : *Le personnage de Nicolas veut sauter entre deux immeubles très espacés. Il n'a pas de module adéquat. Nicolas décide donc qu'il va effectuer un jet base Déplacement combo Force. Cependant, incertain de sa réussite et apeuré par un éventuel échec, il décide de dépenser un point d'héroïsme pour ajouter une troisième caractéristique à son jet. Il choisit la Hargne, qui correspond à la combativité de son personnage. En dépensant son point d'héroïsme, Nicolas effectue donc un jet base Déplacement combo Force combo Hargne.*

LES CARTES DU DESTIN

Dans *Knight*, le destin réserve souvent des surprises aux héros et leur échappe parfois. Cependant, il arrive que des personnages réussissent à le maîtriser pour un temps, à en capter l'essence et à faire en sorte qu'il soit de leur côté, notamment lorsqu'ils se montrent héroïques.

Les possesseurs des cartes de tarot dédiées au jeu *Knight* peuvent décider, avec l'accord du MJ, de les inclure au système d'héroïsme.

Si c'est le cas, alors les PJ peuvent désormais dépenser individuellement 3 points d'héroïsme pour tirer une carte de tarot au hasard du paquet. La carte ainsi tirée offre des bonus substantiels au PJ ou à la coterie. Certaines cartes possèdent des effets qui s'appliquent instantanément, les autres peuvent être conservées (même d'une partie sur l'autre) et jouées à tout moment. Une carte jouée, ou dont l'effet s'applique instantanément, est remise sous le paquet de cartes. Jouer une carte ne coûte pas d'action et peut être fait à n'importe quel moment par le joueur ayant tiré la carte.

Voici les cartes et leurs différents effets :

I. Le Bateleur

« *Il pourra se jouer de tout et modifier ce qui était ou ce qui devrait être.* »

En jouant la carte du Bateleur, un PJ peut modifier la scène décrite par le MJ, juste après cette description. Il peut la modifier en y ajoutant ou enlevant un (et un seul) élément de décor, ou objet, mais ne peut pas ajouter ou enlever de PNJ ou de PJ présent. De même, il ne peut pas créer d'indice ou d'élément crucial pour la mission en cours. S'il l'accepte, le MJ ne peut plus ignorer cette modification ou l'annuler.

II. La Papesse

« *Elle saura tout, sans le chercher.* »

Lorsqu'un PJ tire cette carte, son effet s'applique instantanément. Le PJ reçoit, grâce à une vision ou à une intuition, un indice sur la mission en cours. Cet indice donné par le MJ doit être composé de quelques mots et prendre, au mieux, la forme d'une description d'une scène passée, présente ou à venir (au choix du MJ).

III. L'Impératrice

« *Sans rien attendre en retour, elle donnera aux nécessiteux.* »

En jouant cette carte, un PJ permet à chacun des PJ de la coterie (sauf lui-même) de récupérer instantanément tous leurs points d'énergie.

IV. L'Empereur

« *À ses côtés, la destruction paraîtra ne jamais avoir existé.* »

En jouant cette carte, un PJ peut récupérer instantanément la totalité de ses points d'armure. Cette carte peut être jouée juste au moment où les PA du PJ tombent à 0. Dans ce cas, les dégâts qui auraient dû toucher les PS du PJ ne font en fait qu'entamer le score de PA revenu à son maximum.

V. Le Pape

« *Il offrira la transcendance à ceux qui en ont besoin.* »

Lorsqu'un PJ tire cette carte, son effet s'applique instantanément. Le PJ reçoit de manière permanente 1 point dans son aspect le plus bas. Si deux aspects ou plus sont au même score, le MJ choisit celui qui augmente.

VI. L'Amoureux

« *Il connaîtra chacun parmi les siens et les autres.* »

En jouant cette carte, le PJ reçoit 6 points de contact à ajouter à ceux actuels. Attention, ces points de contact supplémentaires sont perdus à la fin de la mission.

VII. Le Chariot

« *Il avancera, quoi qu'il arrive, sans attendre.* »

En jouant cette carte, le PJ reçoit une action de combat supplémentaire à chaque tour pendant toute la durée d'une phase de conflit.

VIII. La Justice

« *Elle brandira son épée contre ceux qui le méritent.* »

En jouant cette carte, le PJ peut décider d'appliquer deux effets supplémentaires à chacune de ses attaques réussies pendant toute la durée d'une phase de conflit. Ces deux effets sont à choisir parmi la liste suivante : *ignore armure, ignore CdF, fureur, démoralisant* (voir la description des effets dans l'annexe 2 : Arsenal – page 414).

IX. L'Ermite

« *Il apprendra tout seul les secrets de ce monde.* »

Lorsqu'un PJ tire cette carte, son effet s'applique instantanément. Le PJ reçoit de manière permanente 1 point dans sa caractéristique la plus basse. Si deux caractéristiques ou plus sont au même score, le MJ choisit celle qui augmente.

X. La Roue-de-Fortune

« Elle décidera de la réussite ou de l'échec des entreprises. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider de relancer ou non une fois (et une seule) chacun de ses jets de dés ratés, juste après les avoir effectués, et doit conserver le second résultat, même s'il ne lui convient pas. Cette capacité dure le temps d'une scène ou d'une phase de conflit entière.

XI. La Force

« Jamais ennemis n'oseront se dresser longtemps contre elle. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider, à chacune de ses attaques réussies, d'infliger son maximum de dégâts avec une arme à la place d'effectuer le jet de dégâts. Cette capacité dure le temps d'une phase de conflit entière.

XII. Le Pendu

« Il souffrira le martyr et mourra pour mieux renaître. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider d'ignorer une mise à l'agonie et de récupérer la totalité de ses points de santé. Cette carte peut être jouée juste au moment où les PS du PJ tombent à 0.

XIII. L'Arcane sans nom

« Sans un regard, elle mènera la fin des plus faibles. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider d'anéantir purement et simplement tous les PNJ de type hostile présents dans la scène.

XIV. Tempérance

« Sans passion, sans peur, son esprit sera comme l'acier. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider de s'immuniser totalement à la perte de points d'espoir (qu'elle soit due à une situation, à un ennemi ou à une capacité de PNJ) durant une mission entière.

XV. Le Diable

« Ses ennemis seront tous maudits. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider de faire en sorte qu'un PNJ hostile, un PNJ salopard ou un PNJ patron lance 6 dés de moins à chacun de ses tests. Cette capacité dure une scène ou une phase de conflit entière. Si un PNJ tombe à 0 dé de cette manière, il échoue systématiquement.

XVI. La Maison-Dieu

« Même en nombre, ils ne seront rien face à elle. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider, à chacune de ses attaques réussies contre une bande, d'infliger son maximum de violence avec une arme à la place d'effectuer le jet de violence. Cette capacité dure le temps d'une phase de conflit entière.

XVII. L'Étoile

« Brillante et chanceuse, elle donnera le meilleur d'elle-même. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider d'ajouter une (et une seule) troisième caractéristique (à choisir lorsque la carte est jouée) à chacun de ses combos (ajouter par exemple la Force à l'ensemble des jets de la phase de conflit ou de la scène).

Si cette caractéristique ne peut s'appliquer au combo ou ne semble pas pertinente, le MJ peut augmenter la difficulté du test. Cette troisième caractéristique suit les règles normales de combo. Cette capacité dure le temps d'une scène ou d'une phase de conflit entière.

XVIII. La Lune

« Ceux qui la blesseront ne s'en sortiront pas indemnes. »

En jouant cette carte, le PJ applique son effet. Durant une scène ou une phase de conflit entière, les ennemis lui infligeant des dégâts (sur ses PA ou ses PS) subissent instantanément 5D6 points de dégâts (sans bonus fixe et sans effet).

XIX. Le Soleil

« Sous sa lumière, les ténèbres faibliront. »

En jouant cette carte, un PJ peut décider d'appliquer à chacune de ses attaques réussies, pendant toute la durée d'une phase de conflit, les effets *lumière 6* et *anti-Anathème* (voir la description des effets dans l'annexe 2 : Arsenal – page 414).

XX. Le Jugement

« Il jugera du sort des faibles et du sort des forts. »

Lorsqu'un PJ tire cette carte, son effet s'applique instantanément. Le PJ peut, trois fois seulement au cours de la mission actuelle, décider si une action accomplie par un PJ (lui-même inclus) ou un PNJ est réussie ou non. Cette décision peut être prise après un jet de dés.

XXI. Le Monde

« Ceux qui le méritent bénéficieront de ses bienfaits. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider d'appliquer l'effet suivant : tous les PJ alliés (mais pas le PJ utilisateur de la carte) récupèrent tous leurs PS ou la moitié de leurs PA s'ils ne sont pas tombés à 0.

Le Fou

« Maître du destin, il redistribuera les cartes. »

Lorsqu'un PJ tire cette carte, son effet s'applique instantanément. Deux PJ membres de la coterie, au choix du PJ tirant la carte, peuvent tout de suite tirer chacun une carte du destin. Les effets de ces deux cartes tirées s'appliquent normalement.

LE MODE HÉROÏQUE

Lorsqu'un PJ possède 6 points d'héroïsme, c'est-à-dire lorsqu'il a atteint son total, il peut dépenser l'ensemble de ses points pour activer le mode héroïque, un mode que tous les PJ peuvent utiliser s'ils ont 6 points d'héroïsme à dépenser.

Dans le mode héroïque, un personnage devient le héros de la scène ou de la phase de conflit en cours. Toute l'attention est braquée sur lui, il devient le protagoniste principal, le héros et le seul durant toute la scène. Ce qui veut dire qu'un PJ ne peut pas activer le mode héroïque pendant qu'un autre est en cours.

Dans le mode héroïque, en phase de conflit, le héros possède toujours la plus grande *initiative*. C'est lui qui décide

de l'objectif général de son mode héroïque. Ainsi, il peut par exemple se fixer l'objectif d'abattre un ennemi donné, de trouver l'indice qui lui manque dans le lieu où il se trouve, de convaincre la foule massée devant lui, de retrouver son chemin, de survivre à une chute depuis l'espace ou encore de rattraper la personne qu'il poursuit. L'objectif doit être assez large pour occuper la scène, mais être assez restreint pour justement n'être qu'en rapport avec la scène. Un PJ ne peut pas se fixer pour objectif d'anéantir un immortel alors qu'il n'est pas présent dans la scène. C'est au MJ de valider l'objectif fixé par le PJ.

Ensuite, une fois l'objectif fixé, les autres PJ dans la scène doivent aider le héros (celui qui utilise le mode héroïque) à accomplir son objectif. Peu importe la manière dont ils l'aident, ils ne doivent pas éclipser le héros et doivent agir pour l'aider uniquement. S'ils ne le font pas, ils sortent simplement de la scène ou de la phase et agissent en arrière-plan, l'attention n'étant pas centrée sur eux. Par exemple, un héros dont l'objectif est d'anéantir un patron peut être aidé par un PJ qui tente d'immobiliser ce patron, par un autre qui abat les hostiles qui peuvent attaquer le héros, mais ne peut pas être aidé par un PJ qui va simplement frapper le patron. Les PJ aidant sont nommés les adjouvants, deviennent des seconds rôles le temps de la scène et doivent se tenir à ce rôle sous peine de sortir simplement de la scène.

Lorsqu'un PJ aide un héros, il effectue comme à l'accoutumée un jet de dés et compte ses réussites. La particularité dans le mode héroïque, c'est que le nombre de réussites obtenu (bonus d'overdrive inclus) par les PJ adjouvants s'ajoute à celui qu'obtient le héros. Ainsi, si un personnage aidant obtient 7 réussites, ces 7 réussites s'ajoutent à celles obtenues par le héros.

Une fois que tous les PJ adjouvants ont effectué leur action et leur jet pour aider (une seule action et un seul jet pour aider par PJ), c'est au héros d'effectuer son action en accord avec son objectif. Il décrit son action comme il l'entend, avec l'accord du MJ, effectue son jet de dé, ajoute à son nombre de réussites ceux obtenus par ses adjouvants. Cet ajout d'un nombre conséquent de réussites permet au héros d'accomplir des actions normalement impossibles à réussir et toujours impressionnantes, qu'il doit décrire en accord avec le MJ. De plus, les dépenses en points d'énergie qui devraient avoir lieu à cause de l'utilisation d'un module, d'une capacité d'armure ou d'une arme sont simplement ignorées : en mode héroïque, le héros ne dépense pas d'énergie, même s'il utilise une capacité extrêmement gourmande.

Autre effet bonus, si le héros a pour objectif de battre un ennemi en phase de conflit, il ajoute en dés à ses dégâts ou à sa violence son nombre de réussites (bonus des adjouvants et d'overdrive inclus) dépassant la *défense* (dans le cas d'un combat au contact) ou la *réaction* (dans le cas d'un tir).

Par exemple : *Le personnage de Fabien, héros de la scène, a obtenu 25 réussites pour toucher le patron au contact, patron dont l'anéantissement est l'objectif du mode héroïque. Le patron a un score de 12 en défense. Le personnage de Fabien ajoute donc en dés la différence entre ses réussites obtenues et la défense de l'adversaire à ses dégâts, c'est-à-dire 13D6 (25 réussites, moins 12 en défense).*

Ensuite, les éventuels ennemis agissent eux aussi si le mode héroïque a été déclenché en phase de conflit. Puis les adjouvants et le héros agissent, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'objectif ait été atteint ou jusqu'à ce que le héros soit à l'agonie ou désespéré. Lorsque le héros tombe à 0 point de santé ou à 0 point d'espoir, le mode héroïque s'achève toujours, et le jeu redevient normal.

Durant un mode héroïque, le MJ peut, s'il le veut, ajouter des embûches, des problèmes que seul un héros peut résoudre. Par exemple, dans le cas d'une recherche d'indice dans une maison délabrée, le MJ peut faire en sorte que la maison soit sur le point de s'écrouler dès que le PJ déclenche son mode héroïque. De même, dans le cas d'un discours pour convaincre une foule, une partie de cette foule peut devenir très hostile au PJ utilisant son mode héroïque. C'est au héros de la scène ou de la phase de conflit de jouer au héros, de se montrer à la hauteur de sa légende et au MJ de décider s'il veut et peut ajouter des embûches et des obstacles supplémentaires.

Enfin, un PJ utilisant un mode héroïque reçoit toujours 5 points de gloire à la fin du mode, un cadeau pour son héroïsme. Ces PG s'ajoutent à son score actuel de PG.

RÉSUMÉ DU MODE HÉROÏQUE

Dans une scène ou une phase de conflit, un PJ, et un seul, peut dépenser 6 points d'héroïsme pour passer en mode héroïque. Le héros de la scène ou de la phase de conflit fixe son objectif en accord avec le MJ. Le mode héroïque s'organise ensuite ainsi :

- ✦ Les autres PJ, nommés les « adjouvants », aident le PJ en effectuant des jets (si un PJ n'aide pas le héros, il sort de la scène et ne peut rien faire jusqu'à sa fin).
- ✦ Les réussites obtenues par les adjouvants s'ajoutent aux réussites du héros.
- ✦ Le héros effectue une action héroïque en accord avec son objectif.
- ✦ Il ne dépense aucun point d'énergie, peu importe les modules, capacités ou armes utilisés.
- ✦ Le héros effectue un jet pour accomplir son objectif et ajoute à ses réussites celles de ses adjouvants.
- ✦ À ses éventuels dégâts et violence s'ajoute un nombre de D6 égal à ses réussites dépassant la *défense* ou la *réaction* de la cible selon qu'il soit au contact ou au tir.
- ✦ Dans le cas d'une phase de conflit, les ennemis et PNJ (pas les PJ donc) jouent selon leur ordre d'*initiative*.
- ✦ On répète la même séquence jusqu'à ce que l'objectif fixé par le héros soit accompli, jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de point d'espoir ou de point de santé.
- ✦ À la fin de la scène, le héros gagne 5 PG, que son objectif ait été accompli ou non.

JOUER LES PNJ ET LES ENNEMIS DU KNIGHT

Dans *Knight*, les PNJ et ennemis des chevaliers ne possèdent pas de score de caractéristique. Pour simplifier le jeu, chaque PNJ possède uniquement des scores d'aspect qui représentent ses capacités et non ses potentiels comme c'est le cas pour les PJ. Les scores d'aspect des PNJ varient généralement entre 4 et 20, voire plus pour les PNJ les plus puissants.

Ainsi, lorsque le MJ veut effectuer un test avec un PNJ, il lance juste la somme du score d'aspect approprié et compte les réussites. Un PNJ n'effectue jamais de combo, ce privilège est réservé aux joueurs.

Généralement, par l'intermédiaire de ses PNJ, le MJ n'effectue de jet que pour les actions impliquant une opposition contre des PJ ou d'autres PNJ.

Comme les chevaliers, certains PNJ peuvent disposer de modules, de capacités, mais ne peuvent jamais disposer de point d'héroïsme. Tout est indiqué dans le profil du PNJ.

FAIRE AGIR LES PNJ

À la différence des PJ, les PNJ n'ont pas de caractéristiques mais uniquement des aspects. Cela signifie que le MJ est beaucoup plus libre que les PJ lorsqu'il s'agit de décider quel aspect utiliser avant de lancer ses dés.

En combat, les aspects peuvent tous servir en fonction de la situation : ainsi, si un PNJ attaque féroce, il utilise l'aspect *Bête* alors que s'il tente de se battre avec dextérité, il utilise l'aspect *Masque*. Cette possibilité de choix permet au MJ d'adapter ses combats en fonction de l'état des PJ et de rendre ses jets de dés plus ou moins dangereux en fonction d'une situation.

LES ASPECTS DES PNJ

Chair

Pour les PNJ, la *Chair* représente la ténacité, la résistance et la capacité à endurer les coups, les blessures, les maladies, les poisons. Un PNJ avec un haut score de *Chair* est très résistant, puissamment bâti et capable d'endurer les pires blessures. En combat, cet aspect est utilisé dès lors que le PNJ effectue des attaques puissantes ou, par exemple, lorsqu'il tente de se battre sur la défensive en encaissant les coups.

Bête

L'aspect *Bête* indique la hargne, l'agilité et la combativité d'un PNJ. C'est sa capacité à se montrer violent, à agir avec force, à se déplacer vite. Un PNJ avec un haut score de *Bête* est extrêmement violent et capable de donner des coups dévastateurs. En combat, cet aspect est utilisé lorsque le PNJ se bat féroce et s'expose en fonçant vers sa cible.

Machine

Pour les PNJ, la *Machine* représente la ruse, l'astuce et le savoir. Cet aspect est aussi utilisé lorsqu'il s'agit de tirer et de se mettre à couvert. Un PNJ avec un haut score de *Machine* est extrêmement rusé et plus intelligent que la normale. En combat, cet aspect est utilisé lorsque le PNJ se bat avec ruse et méthode.

Dame

L'aspect *Dame* d'un PNJ représente son aura, ses talents d'orateur ainsi que ses capacités sociales. Un PNJ avec un haut score de *Dame* est aussi doué pour s'exprimer que charismatique et impressionnant. En combat, cet aspect est utilisé lorsque le PNJ se bat avec panache ou tente de rassembler ou contrôler ses sbires ou ses alliés.

Masque

Le *Masque* représente la rapidité, la discrétion et les talents de combattant au contact d'un personnage. Un haut score dans cet aspect indique que le PNJ est discret, rapide et que c'est un combattant précis. Cet aspect est utilisé en combat lorsqu'il s'agit de se battre avec dextérité et finesse, en pratiquant par exemple un art martial. Les attaques discrètes sont aussi effectuées avec cet aspect.

LES ASPECTS EXCEPTIONNELS

Certains PNJ, souvent de grands héros, des colosses et des patrons, disposent d'un ou de plusieurs aspects exceptionnels. Un PNJ peut posséder entre 0 et 5 aspects exceptionnels en fonction de son profil.

Un PNJ avec un aspect exceptionnel est au-dessus de la norme, très puissant, capable de grandes choses comme des actes les plus viles. Chacun des 5 aspects dans *Knight* peut être exceptionnel.

Il existe deux types d'aspects exceptionnels, les mineurs et majeurs. Les aspects exceptionnels mineurs apportent des avantages certains, mais limités. Les majeurs apportent des avantages substantiels, comme ignorer certains effets d'armes.

Attention : Lorsqu'un PNJ possède un aspect exceptionnel majeur, il possède de base les bonus indiqués dans l'aspect exceptionnel mineur correspondant.

Exemple : *Si le PNJ enfant du Masque possède l'aspect Masque exceptionnel majeur, il possède aussi l'aspect Masque exceptionnel mineur.*

De plus, chaque aspect exceptionnel est doté d'un score, allant de 1 à 10. Ce score s'ajoute en nombre de réussites automatiques à chaque test sous l'aspect correspondant, un peu comme avec les overdrives.

Chair exceptionnelle

Un PNJ disposant d'une *Chair* exceptionnelle est bien plus résistant que la normale, capable d'endurer de très lourds dommages sans broncher et de soulever des choses énormes.

Chair exceptionnelle mineure : Le PNJ soustrait toujours son score de l'aspect exceptionnel *Chair* aux dégâts ou à la violence qu'il reçoit.

Chair exceptionnelle majeure : Le PNJ ignore purement les effets *barrage X*, *choc X* et *meurtrier* des armes.

Bête exceptionnelle

Un PNJ avec *Bête* exceptionnelle est plus violent et plus hargneux que la normale, capable de déchirer un corps par sa simple brutalité et de tuer un homme à la force de ses mains.

Bête exceptionnelle mineure : Le PNJ ajoute à ses dégâts au contact son score de l'aspect exceptionnel *Bête*.

Bête exceptionnelle majeure : Le PNJ ajoute à ses dégâts au contact son score de l'aspect *Bête* (en plus du score de l'aspect exceptionnel).

Machine exceptionnelle

Un PNJ disposant de *Machine* exceptionnelle est doté d'une ruse, d'une intelligence et d'un savoir quasi surhumains. Il est en outre capable d'éviter des tirs précis et de se placer derrière les couverts idéaux.

Machine exceptionnelle mineure : Le PNJ ajoute son score de *Machine* exceptionnelle à son score de *réaction*.

Machine exceptionnelle majeure : Le PNJ est insensible aux capacités d'armure qui jouent sur les sens telles que le mode *Ghost* ou le mode *Changeling*. L'invisibilité comme les illusions ou les leurres n'ont pas d'effet sur lui.

Dame exceptionnelle

Un PNJ avec *Dame* exceptionnelle est particulièrement charismatique et attirant. Il dégage une telle aura que ses ennemis réfléchissent à deux fois avant de s'en prendre à lui.

Dame exceptionnelle mineure : Le PNJ, s'il est accompagné d'autres PNJ de la même faction que lui, peut toujours décider de reporter les dégâts qu'il subit sur des alliés proches, à portée courte. Cela représente le fait que des PNJ alliés s'interposent pour sauvegarder sa vie.

Dame exceptionnelle majeure : Un PJ qui souhaite attaquer ce PNJ doit réussir un test base *Hargne* dont la difficulté est égale au score de la *Dame* exceptionnelle du PNJ. S'il ne réussit pas ce test, il est subjugué par le PNJ et ne se résout pas à l'attaquer.

Masque exceptionnel

Un PNJ disposant de cet aspect exceptionnel est capable de se fondre parmi les ombres, de disparaître dans une foule et d'esquiver des attaques au corps à corps qui devraient le tuer.

Masque exceptionnel mineur : Le PNJ ajoute son score de *Masque* exceptionnel à son score de *défense*.

Masque exceptionnel majeur : Le PNJ agit toujours, peu importe son nombre d'actions, comme s'il avait un score d'*initiative* de 30. Le MJ ne lance pas les dés.

LES PNJ EN COMBAT

Dans *Knight*, nombre de PNJ peuvent être présents dans une phase de conflit et, par conséquent, la rendre moins fluide et peut-être même ennuyeuse. Pour remédier à cela, le MJ peut toujours décider d'effectuer un seul jet pour faire attaquer les PNJ ayant le même nom. Ainsi, si plusieurs bestians (voir l'**annexe 1 : Bestiaire – page 383**) sont présents dans une phase de conflit, le MJ peut (et devrait) effectuer un seul jet attaque pour l'ensemble des bestians. Chacun des PNJ ainsi joué peut bien entendu attaquer des cibles différentes. S'ils attaquent de manière différente, par exemple certains au tir et d'autres au contact, le MJ doit dans ce cas choisir un aspect à utiliser, en restant dans la logique de *Knight*.

Il en va de même pour les dégâts des PNJ. Si des dégâts de PNJ ayant le même nom possèdent la même valeur (par exemple, si tous les bestians infligent 5D6 + 6 points de dégâts), alors le MJ peut (et devrait) effectuer un seul jet de dégâts pour tous les bestians.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE PNJ

Dans *Knight*, il existe différents grands types de PNJ, c'est-à-dire des grands groupes, souvent classés par puissance, pour lesquels s'appliquent des règles particulières. Chaque type de PNJ possède des spécificités, il faut donc faire attention à bien les connaître. La classification suivante est surtout utilisée pour les ennemis du Knight. Pour les autres PNJ (les alliés par exemple), il n'est pas nécessaire de définir un type spécifique.

Afin de faciliter au MJ le choix des ennemis ou alliés pour une scène ou une phase de conflit, trois niveaux de difficulté sont notés pour chaque type de PNJ. Le niveau « *recrue* » indique que les nouveaux écuyers peuvent traiter avec ces PNJ d'égal à égal. Le niveau « *initié* » permet de noter les PNJ avec lesquels peuvent interagir des chevaliers plus expérimentés (typiquement ceux qui ont dépassé 100 points de gloire gagnés). Enfin, le niveau « *héros* » qualifie les PNJ auxquels les chevaliers peuvent faire face quand ils ont fait leurs preuves et même atteint une place à la Table Ronde (ceux qui ont dépassé 500 points de gloire gagnés).

Attention : Le MJ doit toujours annoncer aux PJ quel type d'ennemi ils affrontent lorsqu'une phase de conflit s'enclenche, mais pas forcément son niveau de difficulté.

LES BANDES

Sous cette appellation sont regroupés toutes les créatures, animaux, personnes, drones fonctionnant en groupe. On trouve souvent en bande des ennemis du Knight comme les désespérés les plus communs ou encore les noctes.

Généralement, ces bandes regroupent de 3 à plusieurs milliers d'individus, non nommés et très fragiles lorsqu'ils sont isolés.

Bien que dangereuse et impressionnante, une bande s'affronte en fait comme un ennemi normal, ne représentant qu'une seule cible en termes de jeu. Il est à noter que plus une bande regroupe de PNJ, plus ses caractéristiques sont puissantes. Par ailleurs, c'est généralement le groupe entier qui inflige des dégâts et des effets spécifiques s'appliquent souvent lorsqu'une bande attaque les chevaliers.

Un PNJ nommé ne peut entrer dans une bande. Il en est exclu et constitue une cible à part. Bien entendu, il existe des bandes alliées, comme une bande de rebuts par exemple, qui peuvent aider les PJ.

Pour décimer une bande adverse, il faut prendre en compte la caractéristique violence des armes utilisées. Chaque point de violence infligé à une bande représente à la fois des pertes dans les rangs ennemis, mais aussi une baisse de moral, tout cela faisant baisser le score de cohésion de la bande.

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

Type de PNJ particulier, une bande possède deux scores que les PJ et autres PNJ ne possèdent pas.

La cohésion

Une bande ne possède pas de points de santé, pas de points d'espoir ou de points d'énergie. À la place, on trouve un score de cohésion qui représente la résistance globale de la bande. Lorsque ce score est de 0, la bande est en fuite ou tous ceux qui la composaient sont morts.

Attention : Le score de dégâts des armes ne peut faire baisser le score de cohésion d'une bande. Pour réussir à faire baisser ce score, il faut appliquer la violence des armes.

Le débordement

Une bande ne possède pas de score de dégâts et n'effectue aucune action pour attaquer. En effet, une bande (sauf précision contraire) joue à l'*initiative* 1 (et le MJ ne jette pas de dés), c'est-à-dire l'*initiative* la plus basse et n'effectue jamais de jet pour toucher sa cible. À chacun de ses tours, elle inflige automatiquement son score de débordement en dégâts à tous ses ennemis (PJ ou PNJ) présents dans le combat et à portée d'attaque, même ceux invisibles. C'est bien entendu le MJ qui choisit les ennemis de la bande.

En outre, le score de débordement est ajouté une nouvelle fois aux dégâts subis par les ennemis de la bande à chaque nouveau tour et se cumule, jusqu'à la destruction de la bande.

Exemple : *La bande encerclé et combat les PJ. Son score de débordement est de 8. Au premier tour, la bande inflige 8 points de dégâts aux PJ. Au tour suivant, elle infligera 16 points de dégâts (8 de débordement, plus les 8 du tour précédent). Au tour d'après, elle infligera 24 points de dégâts et ainsi de suite.*

Lorsqu'une bande effectue des attaques de tir, c'est le même système que pour les bandes disposant d'attaques de contact, mais avec une portée plus étendue. De nombreuses bandes ont accès à des attaques de contact et de distance. Tous les personnages présents dans la scène de combat et à portée subissent l'intégralité du débordement à chaque tour. Il convient ensuite au MJ de justifier comment et pourquoi dans sa description.

Le débordement est une abstraction permettant de simplifier la gestion de nombreux ennemis peu puissants, qu'il faut adapter au roleplay et aux actions des joueurs pour voir si leur personnage doit en subir la totalité, juste une partie ou rien... selon le bon sens et le bon vouloir du MJ, et en veillant à ce qu'il n'y ait pas d'abus.

C'est au MJ de rendre les combats contre les bandes épiques et intenses. Ces affrontements doivent être grandioses et refléter la dimension épique de *Knight* !

LES HOSTILES

Les hostiles sont les PNJ nommés, avec une identité et un peu d'histoire. Généralement, ils ne sont pas au niveau des chevaliers qu'ils affrontent, mais imposent quand même une belle résistance. Ils sont souvent groupés en « pack » de 3, 6 ou 12 hostiles, mais ne forment pas une bande. Ils se contentent en effet d'agir de concert, conservent leurs scores d'aspects et valeurs dérivées et subissent des dégâts.

LES SALOPARDS

Les salopards sont de gros morceaux. Un seul est normalement capable de tenir tête à un chevalier. Ils sont nommés ainsi parce qu'ils sont la plupart du temps les meilleurs et les plus violents éléments qu'un patron est capable d'envoyer. En plus de posséder des aspects, des scores et des dégâts, les salopards sont généralement dotés d'un score de champ de force ou de bouclier, d'une valeur d'armure et de nombreuses capacités. De quoi donner du fil à retordre aux chevaliers.

Pour vaincre un salopard, il faut prendre en compte la valeur de dégâts des armes utilisées qui fait baisser les jauges de points d'armure (si présente) puis de points de santé de la cible.

LES PATRONS

Eux, ce sont les grands méchants de l'histoire, les vrais vilains qui peuvent décimer à eux seuls un groupe de chevaliers. Incarnation de Seigneur de l'Abysse, chef de faction, les patrons sont rares, malins et puissants. Les chevaliers les rencontrent généralement en fin de mission. En affronter un n'est pas facile et un combat contre l'un d'eux est généralement aussi épique qu'incertain.

Les aspects d'un patron sont souvent très élevés et sans utiliser leur héroïsme ou les points faibles de l'ennemi, les chevaliers ne peuvent pas espérer survivre ou vaincre. Les patrons possèdent bien sûr un champ de force ou un bouclier, des scores de points d'armure et de santé très élevés, en plus de plusieurs capacités précisées dans chaque profil de patron.

Pour détruire un patron, il faut encore une fois prendre la valeur de dégâts des armes utilisées. Certains patrons peuvent avoir la mention « colosse », auquel cas, ils suivent aussi les particularités des colosses.

LES COLOSSES

Lorsqu'un PNJ est si grand qu'il en devient extrêmement dangereux et résistant, on le nomme colosse. Ce peut être une créature géante ou encore une mécha-armure.

Un colosse est un PNJ très puissant, grand et lourd, il n'est pas nécessairement aussi fort qu'un patron, mais s'avère toujours difficile à tuer car il possède une règle spéciale que les autres types de PNJ ne possèdent pas.

En effet, pour faire perdre 1 point de santé ou 1 point d'armure à un PNJ colosse, un PJ ou un PNJ doit en effet lui infliger des tranches complètes de 10 points de dégâts. Ainsi, pour lui faire perdre 3 points de santé, il faut lui infliger au moins 30 points de dégâts. Heureusement, l'effet *anti-véhicule* de certaines armes permet de compenser cet effet.

En dehors de cela, un colosse est un PNJ comme les autres, qu'il soit un véhicule, une mécha-armure ou un PNJ gigantesque.

Exemple : *Le personnage de Fabien est en combat contre une gigantesque abomination et la frappe de son épée. Il a réussi à passer la défense du monstre et lui inflige 25 points de dégâts. L'abomination étant un colosse, elle bénéficie de la règle spéciale colosse, qui indique qu'il faut des tranches complètes de 10 points de dégâts pour lui faire perdre 1 point de santé ou 1 point d'armure. Le personnage de Fabien ayant infligé 25 points de dégâts, l'abomination perd 2 points de santé et les 5 points de dégâts restants sont simplement ignorés.*

LES ALLIÉS

Les alliés forment les PNJ qui peuvent potentiellement venir en aide aux PJ. Tout comme les hostiles, les salopards ou les patrons, les alliés ont des scores d'aspects, des valeurs dérivées et des capacités qu'ils peuvent utiliser lors des combats.

À noter que certains PNJ sont ambivalents et peuvent passer de patron à allié ou au contraire d'allié à patron (ou d'autres niveaux d'ennemis).

VALEURS DÉRIVÉES ET SCORES DES PNJ

Comme les PJ, les PNJ disposent de valeurs dérivées comme l'*initiative*, les points de santé et les points d'énergie qui fonctionnent exactement de la même manière que pour les PJ.

Cependant, il existe des PNJ qui ne disposent pas de certaines de ces valeurs. Toutes les créatures de l'Anathème n'ont ainsi aucune valeur de points d'espoir.

VALEURS, SCORES ET INDICATIONS PROPRES AUX PNJ

Particularité, les salopards, les colosses et les patrons ont généralement des scores ou des indications que les autres types de PNJ comme les PJ ne possèdent pas.

Bouclier

Certains PNJ, notamment les créatures de l'Anathème, disposent d'un score de bouclier. Un bouclier fonctionne exactement comme le champ de force des méta-armures. Comme un champ de force, un bouclier ne peut être ignoré que par des effets d'armes spécifiques tels que l'effet *anti-Anathème*.

Point faible

Certains PNJ particulièrement difficiles à frapper ou à tuer disposent d'une indication point faible. C'est le cas notamment des patrons et des colosses. Cela indique la meilleure manière d'attaquer un PNJ, ce contre quoi il ne peut presque rien faire, son « talon d'Achille », son point faible.

À côté de l'indication de point faible, une ou plusieurs caractéristiques sont indiquées. Cela signifie que si le PJ attaquant le PNJ effectue une attaque avec une caractéristique similaire à celle (ou une de celles) indiquée, la *défense* ou la *réaction* du PNJ est divisée par deux (arrondi à l'entier inférieur), et ce, à chaque attaque effectuée avec cette caractéristique.

Parfois, au lieu de caractéristiques isolées, il y a un combo de caractéristiques en face de l'indication point faible. Cela signifie que si le PJ attaquant le PNJ effectue le combo indiqué, la *défense* ou la *réaction* (en fonction de l'attaque du PJ) du PNJ ciblé est divisée par deux (arrondi à l'entier inférieur, et seulement s'il effectue le combo indiqué).

Sauf utilisation de capacité d'armure, le ou les points faibles d'un PNJ ne sont jamais indiqués aux PJ. Même lorsqu'un PJ parvient par l'utilisation de ses capacités à ajouter à son combo pour le jet plusieurs caractéristiques concernées par le point faible d'un PNJ, sa *défense* et sa *réaction* sont toujours divisés une seule fois par deux : il n'y a pas d'effet supplémentaire à cumuler plusieurs points faibles.

Exemple : *Le personnage de Nicolas n'arrive pas à toucher le PNJ ennemi face à lui avec son épée. Sans qu'il le sache, le PNJ possède un point faible, la caractéristique Hargne. Ceux qui attaquent le PNJ avec violence ont plus de chance de le toucher. Bien décidé à toucher son ennemi, Nicolas décide de changer le combo de caractéristiques qu'il utilise habituellement pour attaquer. Il décide d'effectuer un jet base Combat combo Hargne. Heureusement, la caractéristique Hargne est indiquée comme point faible du PNJ. La défense (et la réaction dans le cas d'un tir) de ce dernier est donc divisée par deux ! Le personnage de Nicolas touche et peu donc infliger ses dégâts.*

UNIQUEMENT DES PA ?

Certains PNJ disposent uniquement de PA et ne possèdent pas de PS. Dans le cas des effets *ignore armure* ou *perce armure X*, les dégâts ou la violence sont appliqués normalement, sans prendre en compte ces effets. Lorsqu'un PNJ de ce type arrive à 0 PA, il est considéré comme à l'agonie ou simplement détruit (sauf effets ou capacités qui pourraient le maintenir en état de combattre).

CAPACITÉS PROPRES AUX PNJ

Presque la totalité des PNJ est dotée de capacités qui leur confèrent des effets spéciaux, en général durant les combats. Si certaines de ces capacités peuvent être communes à plusieurs PNJ, d'autres sont plus spécifiques et n'apparaissent que pour le PNJ concerné. Toutes les capacités d'un PNJ sont intégrées à son profil.

VÉHICULES

Dans *Knight*, les véhicules n'occupent pas une grande importance, mais peuvent se révéler utiles lorsqu'il s'agit d'accompagner des missions ou de se déplacer rapidement.

Dans l'annexe 2 : Arsenal – Véhicules – page 446 de cet ouvrage, le PJ pourra trouver une liste de véhicules avec leurs bonus et valeurs appropriés.

CARACTÉRISTIQUES DES VÉHICULES

En soi, un véhicule n'est pas un personnage, c'est-à-dire qu'il a des caractéristiques différentes, qui lui sont propres.

La manœuvrabilité

Cette caractéristique indique le nombre de dés ajoutés ou retirés avant le jet de dés du personnage conducteur. La *manœuvrabilité* peut, pour certains véhicules, être négative tant ils sont difficiles à piloter, ou positive, car des aides à la conduite sont présentes. Ainsi, un vector a une *manœuvrabilité* de 2 ce qui ajoute donc 2 dés à tous les jets effectués pour le piloter. Un char d'assaut a une *manœuvrabilité* de - 4, ce qui retire 4 dés à tous les jets pour le conduire.

Attention : Si un personnage se retrouve avec 0 dé à cause d'un score de *manœuvrabilité* négatif, il ne peut simplement pas piloter l'engin.

Exemple : *Le personnage d'Élodie décide de piloter un stalion qui a une manœuvrabilité de 1. Élodie décide d'effectuer un jet base Technique combo Dextérité pour le conduire avec doigté, ce qui lui donne une somme de 6 dés à lancer. Grâce au score de manœuvrabilité du stalion, Élodie ajoute 1 dé à sa somme de dés à lancer. Elle possède ainsi 7 dés pour piloter l'engin.*

Attention : Le score de *manœuvrabilité* s'ajoute à la réaction du PJ ou du PNJ qui pilote si celui-ci se fait tirer dessus et si le véhicule est en mouvement.

La vitesse

La *vitesse* indique la vitesse maximale du véhicule ainsi que son accélération. C'est une valeur simple qui indique ce que

peut parcourir le véhicule en un tour de jeu. Le MJ doit se référer à cette liste pour connaître la correspondance entre le score de *vitesse* et la distance parcourue :

- ✧ *Vitesse 0* : Le véhicule est très lent et ne peut se déplacer que de quelques mètres par tour de jeu.
- ✧ *Vitesse 1* : Le véhicule est lent, il peut se déplacer jusqu'à 50 mètres en un tour de jeu.
- ✧ *Vitesse 2* : Le véhicule peut atteindre une bonne vitesse, et peut se déplacer jusqu'à 300 mètres en un tour de jeu.
- ✧ *Vitesse 3* : Le véhicule est rapide et peut se déplacer jusqu'à 1 kilomètre en un tour de jeu.
- ✧ *Vitesse 4* : Le véhicule est très rapide et peut se déplacer jusqu'à 5 kilomètres en un tour de jeu.
- ✧ *Vitesse 5* : Le véhicule est ultrarapide et peut se déplacer jusqu'à 10 kilomètres en un tour de jeu (attention à l'accélération).

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

L'équipage

Ce score indique le nombre de passagers maximum que le véhicule peut embarquer (pilote inclus). Ces passagers doivent être de taille humaine ou en méta-armure de taille normale. Dans le cas d'une méta-armure Paladin, celle-ci occupe toujours 2 points d'équipage. Une armure Barbarian activant son mode Goliath ne peut pas embarquer dans un véhicule (mais peut se tenir dessus si elle n'est pas trop grande !).

L'armement

Ce score indique le nombre d'armes que le véhicule peut embarquer, en tourelle notamment. À ce score est jointe la liste des armes embarquées.

LA VITESSE EN POURSUITE !

Le score de *vitesse* sert aussi à définir le rapport de force d'un poursuivi et de son poursuivant. Des véhicules avec le même score de *vitesse* doivent être bien pilotés en poursuite, car il sera difficile de rattraper ou de semer. La *vitesse* n'entrant pas dans l'équation, les pilotes ne peuvent compter que sur leurs talents !

En revanche, pour chaque point de score de *vitesse* inférieur à celui de son (ses) poursuivi ou de son (ses) poursuivant, PJ et PNJ effectuant un test pour semer ou rattraper le (ou les) autre véhicule doivent retirer trois dés à leurs tests.

Exemple : *Le personnage de Nicolas, en stalion, est poursuivi en ville par un vector du Nodachi. Nicolas effectue un jet base Technique combo Perception pour fuir l'appareil qui le suit et a une somme de 9 dés à jeter. Le stalion ayant une manœuvrabilité de 1. Nicolas ajoute 1 dé à sa somme ce qui lui donne en tout 10 dés.*

Le vector a cependant un score de vitesse de 4 alors que le stalion a un score de vitesse de 2. Les 2 points de différence entre ces deux vitesses retirent 6 dés au test du personnage de Nicolas qui se retrouve avec seulement 4 dés pour son jet (9 dés pour les caractéristiques du PJ, plus 1 dé pour la manœuvrabilité, moins 6 dés pour la différence de vitesse). Si les véhicules avaient été inversés, Nicolas aurait eu 6 dés supplémentaires à son jet.

VALEURS DES VÉHICULES

En plus de leurs caractéristiques différentes, les véhicules possèdent aussi des valeurs telles que des points d'énergie, parfois un champ de force et toujours des points d'armure (PA) qui s'utilisent de la même manière que ceux des méta-armures.

Les points d'armure des véhicules ont la même particularité que ceux des méta-armures : par tranche complète de 5 points retirés aux PA d'un véhicule, les PJ et PNJ embarqués subissent la perte de 1 point de santé, sans prise en compte du champ de force (ou de leurs propres PA s'ils en ont). Cela symbolise le fait que des personnages puissent être secoués ou étourdis lors des attaques sur un véhicule.

L'énergie d'un véhicule constitue son carburant. Certains effets qui ponctionnent l'énergie peuvent ainsi mettre un véhicule en panne sèche. De même, lorsque le véhicule est utilisé longtemps, sans être rechargé, il peut tomber en panne. Les nœuds d'énergie comme le « repos » peuvent permettre à un véhicule de recharger son énergie à l'instar des méta-armures. En utilisation normale, aucun PE n'est dépensé par le véhicule, mais le MJ peut décider que certaines utilisations extrêmes coûtent de l'énergie.

Enfin, tous les véhicules sont considérés comme étant de type « colosse », comme certains PNJ. Cela veut dire, comme pour les PNJ qui en sont dotés, qu'il faut leur infliger des tranches de 10 points de dégâts pour leur retirer un PA.

Évidemment, l'effet *anti-véhicule* des armes compense cela.

Exemple : *Le personnage de Fabien tire sur un vector en vol stationnaire avec son fusil d'assaut. Il le touche et lui inflige 13 points de dégâts. Le vector perd donc un seul PA, car le personnage de Fabien inflige une tranche complète de 10 points de dégâts. Les 3 points restants sont ignorés.*

ACCIDENT !

Un personnage peut être percuté, passer sous les roues d'un véhicule ou encore être à l'intérieur lorsque ce dernier fait des tonneaux ou s'écrase. Dans ces cas-là, on considère que le personnage subit entre 1 et 5D6 points de dégâts. Les dégâts sont ensuite multipliés par le score de *vitesse* du véhicule si celui-ci est en mouvement. Eh oui, un accident avec un vector lancé à pleine vitesse s'avère bien plus mortel qu'avec une voiture commune.

COMBATTRE CONTRE UN VÉHICULE

Lorsqu'un PJ ou PNJ décide de combattre un véhicule, plusieurs cas sont possibles :

- ✧ Le personnage tire sur le véhicule ou lui lance quelque chose. Son test base *Tir* est alors opposé à la *réaction* du pilote à laquelle s'ajoute la *manœuvrabilité* du véhicule si celui-ci en dispose. Si le véhicule n'a pas de pilote et s'il est à portée, le personnage touche automatiquement. Une fois le véhicule touché, le personnage inflige ses dégâts.

- ✧ Le personnage tente de frapper le véhicule. S'il est à portée de frappe et si le véhicule est stationnaire, il touche automatiquement. Si le véhicule est en mouvement et à portée, il doit le frapper avec un test base *Combat* opposé à une difficulté égale à 3 fois la *vitesse* du véhicule (si la *vitesse* est de 0, le personnage touche sur une seule réussite). Cette valeur remplace la *défense* habituelle du personnage

- ✧ Enfin, le personnage peut décider de sauter sur le véhicule avec un test base *Déplacement* dont la difficulté est égale à 3 fois la *vitesse* du véhicule. S'il rate, il ne réussit pas et chute (il peut subir des dégâts selon la volonté du MJ). Une fois dessus, s'il réussit à y rester, un PJ ou un PNJ peut attaquer. Ses attaques, de tir ou de contact, touchent alors automatiquement. Cependant, à chaque tour de jeu, pour une action de déplacement, le personnage doit garder l'équilibre sur un test base *Dextérité* (ou *Masque* si c'est un PNJ).

« Bohort » © Rudy Crus



AMÉLIORER SON CHEVALIER

Dans *Knight*, il n'y a pas réellement de notion de niveaux. En fait, les PJ accumulent des points d'expérience (PX) et des points de gloire (PG) qui leur servent à s'améliorer et à s'acheter de nouveaux équipements. Ils peuvent dépenser leurs PX et PG entre les missions, avec quelques particularités pour chacun d'eux.

RECEVOIR DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Juste après chaque mission (pas entre les parties), un chevalier doit recevoir des points d'expérience. Ces PX représentent la manière dont les caractéristiques et aspects d'un PJ s'affinent avec le temps. En somme, plus le PJ remplit de missions, plus il s'améliore.

Les PX sont donnés par le MJ en fonction des actes accomplis et de la réussite de la mission ou non. Cependant, contrairement aux points de gloire qui ne sont pas offerts lorsque les chevaliers ratent totalement une mission, les PJ obtiennent toujours un minimum de PX.

Attention : Le même nombre de PX est donné à chaque PJ.

Voici comment estimer le nombre de PX à donner :

- ✦ Un minimum de 5 PX est donné aux PJ à la fin de chaque mission.
- ✦ 5 PX peuvent être donnés en plus si l'objectif principal de la mission est atteint et donc si la mission est une réussite.
- ✦ 2 PX peuvent être offerts lorsque la mission dure plusieurs parties (généralement 2 points par partie supplémentaire).
- ✦ 1 PX peut être donné par objectif secondaire accompli.

Exemple : *Le personnage de Nicolas, avec son équipe, a réussi l'objectif principal de sa mission ainsi qu'un seul objectif secondaire. La mission a duré deux parties. Le personnage de Nicolas reçoit donc 5 PX pour la mission, 5 PX pour l'accomplissement de l'objectif principal, 2 PX parce que la mission a duré deux parties et 1 PX pour l'accomplissement d'un objectif secondaire. Ce qui lui fait au total, 13 PX.*

ET SI UN PJ MANQUE UNE PARTIE DE KNIGHT ?

Là, c'est au MJ de décider. En fait, si un PJ manque une partie et ne fait pas une mission avec son équipe habituelle, il est conseillé de lui donner quand même les PX minimum. C'est-à-dire 5 PX. S'il manque une ou plusieurs parties durant une longue mission, il ne devrait simplement pas recevoir les 2 PX reçus par partie supplémentaire.

RECEVOIR DES POINTS DE GLOIRE

Les points de gloire représentent à la fois l'honneur et la célébrité d'un PJ. Plus le PJ possède de points de gloire (PG), plus il est connu et respecté. On estime que les chevaliers de la Table Ronde possèdent en moyenne plus de 500 PG et sans doute bien plus pour Arthur et Merlin.

Au sein du Knight, les points de gloire servent de monnaie pour acheter les équipements disponibles. Les hommes et les femmes travaillant à l'arsenal savent reconnaître un chevalier honorable et connaissent évidemment ceux qui sont célèbres. De fait, ils acceptent de confier à ceux-là des équipements de plus en plus puissants et de plus en plus dangereux, armes comme modules. Ainsi, plus un chevalier est connu et respecté, plus il a accès à un équipement de pointe.

Aussi, la plupart des capacités évoluées des méta-armures sont activées automatiquement par les agents travaillant à l'arsenal lorsqu'un chevalier a accumulé un total de gloire assez élevé (sauf pour l'amure Ranger pour laquelle le chevalier doit payer ses nouvelles capacités). Ce total de PG doit toujours être conservé, même lorsque les PG sont dépensés.

Comme pour les PX, les PG sont à donner aux PJ à chaque fin de mission. Le nouveau matériel, les armes et les modules peuvent être achetés en PG à l'arsenal (voir l'**annexe 2 : Arsenal**).

Attention : Le même nombre de PG n'est pas forcément donné à chaque PJ. Certains peuvent par exemple avoir effectué un mode héroïque lors d'une mission et d'autres non.

Voici comment estimer le nombre de PG à donner à un PJ :

- ✦ 10 à 20 PG peuvent être donnés si l'objectif principal de la mission est atteint et donc si la mission est une réussite et en fonction de la difficulté de la mission.
- ✦ 5 PG peuvent être donnés par objectif secondaire accompli.
- ✦ 5 PG sont donnés par mode héroïque activé, et ce, par mission.

Il n'y a pas un nombre de points de gloire minimal à donner aux PJ. S'ils échouent dans leur mission, ils ne peuvent rentrer glorieux à Camelot.

Cependant, leur total de PG ne baisse pas non plus s'ils échouent lamentablement. Ils conservent la gloire des missions résolues dans le passé.

« CHAQUE **EXPÉRIENCE**
AMÈNE UN **JOUR** NOUVEAU »

DAGONNET

EFFETS DU SCORE TOTAL DE PG EN JEU

En termes de règles, le score total de PG n'a pas d'autres effets que de débloquer les évolutions des méta-armures et d'offrir l'accès à certains modules et certaines armes avancées, puis rares (voir l'annexe 2 : Arsenal – page 411).

Cependant, un MJ peut décider que le total de PG reflète aussi l'ascension sociale des PJ au sein du Knight.

Ainsi, avec un total de 100 PG, on peut imaginer que le chevalier est connu de ses pairs et qu'il a déjà été remarqué par un ou plusieurs chevaliers de la Table Ronde.

Avec un total de 300 PG, le chevalier est certainement très connu, même hors des murs de Camelot, notamment dans les arches lorsqu'il est cité en exemple de courage et de droiture. Ses exploits sont sans doute diffusés sur le réseau RA et il n'a aucun mal à partager un déjeuner ou un dîner avec les chevaliers de la Table Ronde.

Avec un score de 500 PG, le chevalier est normalement promu au rang de chevalier de la Table Ronde. Il doit, comme ses pairs, choisir un pseudonyme dans la légende du Graal et abandonner son surnom d'autrefois. Il est sans doute presque aussi connu qu'Arthur et que Merlin et peut à présent prendre des décisions qui mobiliseraient des pans entiers du Knight.

DÉPENSER SES POINTS D'EXPÉRIENCE

Pour améliorer son personnage, un joueur peut dépenser des points d'expérience entre chaque mission et s'entraîner à Camelot. Les PX servent à améliorer les caractéristiques et les aspects et se dépensent ainsi :

✧ Pour augmenter un aspect d'un point : score d'aspect visé multiplié par 5.

Exemple : *Si Fabien souhaite augmenter le score de l'aspect Chair de son personnage et le passer de 4 à 5, il doit dépenser 25 PX (5 – le niveau d'aspect visé – multiplié par 5).*

Attention : On ne peut pas augmenter le score d'un même aspect plus d'une fois entre chaque mission.

✧ Pour augmenter une caractéristique d'un point : score de caractéristique visé multiplié par 2.

Exemple : *Si Nicolas souhaite augmenter le score de la caractéristique Combat de son personnage et le passer de 3 à 4, il doit dépenser 8 PX (4 – le score de caractéristique visé – multiplié par 2).*

Attention : Pour passer une caractéristique de 4 à 6, il faut dépenser d'abord les PX pour passer à 5, puis ceux pour passer à 6. Il n'y a pas de dépense globale et le MJ doit être attentif aux dépenses des PJ.

Enfin, pour chaque augmentation de caractéristique (pas d'aspect) qu'il achète en PX, le PJ doit expliquer la manière dont il s'entraîne pour développer cela ou expliquer les compétences acquises au cours de sa mission. Cette explication est purement narrative et sert seulement à indiquer comment le chevalier évolue. Ce peut être de la musculation pour gagner en *Force*, des études à la bibliothèque du Knight pour augmenter son *Savoir*, un passage au stand d'entraînement pour s'améliorer en *Tir*, etc.

Cependant, si l'explication ne convient pas au MJ, il peut refuser une augmentation de caractéristique.

Attention : Un score de caractéristique ne peut jamais être supérieur au score de l'aspect auquel la caractéristique est liée.

DÉPENSER SES POINTS DE GLOIRE

Les points de gloire servent à acheter des armes et des modules à l'arsenal. Les règles d'achat en PG sont décrites dans l'arsenal. Cependant, pour rappel :

✧ Peu importe son total de PG, un PJ peut toujours acheter des armes et modules standards.

✧ Avec un total de 100 PG, un PJ peut acheter des armes et modules avancés.

✧ Avec un total de 300 PG, un PJ peut acheter des armes et modules rares.

✧ Enfin, avec un total de 500 PG, un PJ peut acheter des prototypes de Merlin et des modules de prestige (voir le **supplément 2038**).

« Fusil de précision » © Propass

