



KNIGHT

ARSENAL DE LEGENDE

KNIGHT
STUDIO

ARSENAL DE LÉGENDE

L'objectif de cette aide de jeu officielle est de permettre aux MJ et aux PJ de remplacer les armes du Knight par des armes de légende, qui deviendront par la suite des armes de prestige, le tout avec un nouveau système simple à prendre en main. Chaque chevalier dispose désormais de deux armes, liées au mythe qu'il construit. À l'instar d'Arthur et d'Excalibur dans les récits médiévaux, elles deviennent des symboles de son statut de membre du Knight. Façonné à partir de nanomachines, l'équipement est constitué au départ de deux armes à choisir parmi le pistolet polymorphique polycalibre et la lame polymorphique, qui vont pouvoir évoluer en armes variées et de plus en plus puissantes, adaptées au style de combat du personnage. Leur structure, leur fonctionnement et leurs apparences en seront même modifiés.

Ici, plus d'achat d'armes différentes, plus de sensation de sacrifier des PG ou d'attendre la centaine de points de gloire pour acheter l'équipement de vos rêves, mais des armes qui évoluent au fil des missions et qui permettent au chevalier de s'y lier en y investissant peu à peu des PG. Le héros nomme ses armes, en fait des parties de sa propre légende et choisit la manière dont elles évoluent.

Cette proposition de nouveau système est totalement optionnelle, mais peut donner à vos joueurs un sentiment d'évolution et de gain de puissance plus logique et agréable. Si vous utilisez cette aide de jeu, plusieurs éléments sont à retirer ou modifier. En voici la liste.

CE QUI EST À RETIRER DU JEU

- L'accès aux armes de l'arsenal avec des PG (ainsi que le pistolet de service et le bec de corbin).
- Le rack ne dispose plus d'un nombre défini d'emplacements. Chaque chevalier dispose d'un pistolet polycalibre et/ou d'une lame polymorphe.
- Le bouclier amovible, la targe amovible et le pavois sont à retirer du jeu.
- La création des armes de prestige telle que décrite dans 2038.

CE QUI EST À MODIFIER

MÉTA-ARMURE PALADIN

La méta-armure Paladin dispose désormais des évolutions suivantes qui s'ajoutent ou remplacent les évolutions aux paliers indiqués (les autres continuent de s'appliquer) :

150 PG accumulés : le chevalier reçoit gratuitement deux nouveaux châssis d'arme de son choix (sans l'effet lourd), qu'il peut sloter sur chacun de ses bras (un par bras maximum) tout en continuant à porter des armes dans ses mains. Ces deux nouveaux châssis doivent être identifiés par le PJ et le MJ. Les armes à une main prennent un slot au bras

où elles sont insérées, les armes à deux mains deux slots. Les bras peuvent parfaitement accueillir d'autres modules par la suite. Le personnage est considéré comme possédant ces armes slotées en main. Il peut donc passer d'une arme à l'autre lors de ses différents tours. L'avantage aisance n'a aucun effet sur cette évolution, seules les armes sans l'effet lourd peuvent être ainsi slotées. Le chevalier reçoit 60 PG à dépenser uniquement dans chacun de ses deux nouveaux châssis en suivant les règles de l'arsenal de légende.

300 PG accumulés : le chevalier en méta-armure Paladin reçoit de nouveau 60 PG pour faire évoluer uniquement chacun de ses deux châssis reçus à 150 PG.

Ces nouveaux châssis peuvent aussi évoluer normalement. Ils ne sont disponibles que quand la méta-armure est défoldée, et n'ont qu'une seule forme (évoluee) : ils ne comptent pas comme des armes de base.

AMÉLIORATIONS D'ARME

Les améliorations d'arme, structurelles et ornementales sont désormais **uniquement accessibles** en tant que récompense aux chevaliers après une mission particulièrement réussie. Le MJ offre une amélioration de son choix (compatible avec l'arme) au PJ concerné que Gauvain et Nate installent sur l'équipement. Cet équipement peut être accepté ou non par le chevalier.

- Les améliorations coûtant 5 à 10 PG peuvent être offertes à des chevaliers disposant de 0 à 100 PG totaux.
- Celles coûtant de 15 à 20 PG sont octroyées aux chevaliers de 101 à 300 PG totaux.
- Les améliorations coûtant 30 PG sont disponibles aux PJ disposant de plus de 300 PG.

MÉTA-ARMURE RANGER

La méta-armure Ranger subit les modifications suivantes :

- Le fusil Longbow possède désormais sa propre fiche d'arme de légende avec son arborescence. Il est reçu en plus des deux châssis habituels pour tout chevalier.
- La méta-armure Ranger ne dispose désormais plus d'évolutions.

MÉTA-ARMURE WARLOCK

La méta-armure Warlock peut utiliser n'importe quel châssis d'arme, elle n'est plus limitée aux armes de contact.

ARMES DES PNJ

Les PNJ qui disposent d'armes peuvent utiliser celles issues de l'arsenal classique du Knight. C'est au MJ de décider ce qu'il octroie aux PNJ humains, INO ou cybernétisés, en fonction de la situation.

Voici ce qui est conseillé :

- Les PNJ de difficulté recrue peuvent utiliser des armes de disponibilité standard.
- Ceux de difficulté initié peuvent utiliser des armes de disponibilité avancée.
- Les PNJ de difficulté héros peuvent utiliser des armes de disponibilité rare.

Bien entendu, les PNJ déjà équipés peuvent conserver leur équipement, c'est au MJ de décider.

STYLE AKIMBO

Les PJ qui souhaitent utiliser ce style peuvent le faire à condition de disposer de deux armes à une main aux châssis de base identiques. Il est possible de disposer sur chacun de ces châssis d'évolutions différentes. Dans ce cas, la règle du style Akimbo s'applique normalement : l'une des arme est choisie comme arme principale et applique tous ses effets, l'autre n'apporte qu'un bonus de Dégâts ou de Violence en dés (*Livre de Base Knight* page 87).

RÉSILIENCE

Les règles de résilience s'appliquent normalement, comme prévue dans l'*Atlas* du coffret *La geste de la fin des temps* à la page 14.

CAPACITÉS DE PNJ

Les PNJ qui disposent de ces capacités voient leur texte modifié comme suit :


Dévorant : L'arme du PJ est abîmée par l'adversaire. Lorsqu'elle est utilisée, les résultats de ses jets de dégâts et de violence (bonus fixes inclus) sont divisés par deux (arrondi au supérieur). Ce malus dure jusqu'à la fin de la phase de conflit ou de la scène. Il ne peut pas se cumuler sur une même arme.

Écho : le PNJ est la copie d'un PJ présent dans la scène. Il en simule la quasi-totalité des équipements et des armes (sans les effets lumière X, anti-Anathème et espérance). Seuls les armes de prestige, les modules de prestige, les capacités héroïques et les capacités ultimes ne sont pas simulés. L'arsenal de légende est copié par le PNJ mais sans ses optimisations de prestige.



MODIFICATIONS DE MODULES

Avec l'arsenal de légende, plusieurs modules sont modifiés afin de correspondre à l'esprit de ce supplément optionnel.




TOURELLE D'ÉPAULE

MODULE ARME AUTOMATISÉE AVANCÉ

PG
30

Le chevalier possède sur son épaule une arme de tir puissante et compacte, un canon haute-vélocité antipersonnel de calibre moyen. L'arme peut tirer grâce à une action de déplacement du chevalier plutôt qu'une action de combat. Le chevalier utilise ses propres caractéristiques pour tirer. A l'achat, le chevalier choisi deux effets parmi : *meurtrier*, *destructeur*, *ultraviolence* ou *barrage 4*

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE
2 au torse, 1 à un bras	Action de déplacement	Instantanée	moyenne
DÉGÂTS	VIOLENCE		
4D6 + 6	4D6		
EFFETS	Au choix voir ci-dessus.		



TOURELLE AUTOMATISÉE

MODULE ARME AUTOMATISÉE STANDARD

PG
30

Le chevalier peut déployer à terre, sur un mur ou au plafond une petite tourelle de sécurité possédant deux petits canons rotatifs à munition solide. La tourelle est équipée d'un sonar et tire sur tous les ennemis que le chevalier désigne. Elle peut être activée en mode sécurité pour tirer sur toute autre personne et/ou créature que des chevaliers. Elle possède une action de combat à chaque tour. La tourelle est traitée comme un PNJ, avec un profil très simplifié. Si la tourelle tombe à 0 PA et est donc détruite, elle occupe de nouveau ses deux slots et le personnage peut la redéployer lors de la scène ou de la phase de conflit suivante. Le PJ n'utilise pas d'action pour que la tourelle tire. A l'achat, le chevalier choisi deux effets parmi : *meurtrier*, *destructeur*, *ultraviolence* ou *barrage 4*


SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	DÉGÂTS
2 au torse. N'occupe plus rien une fois déployée	Action de déplacement	Une scène / une phase de conflit	moyenne	2D6+6
DÉFENSE	RÉACTION	ARMURE	CdF	VIOLENCE
0	0	50	6	5D6
JET POUR TOUCHER	8D6 + 2 overdrives			
EFFETS	Au choix voir ci-dessus			

Canon Sol Invictus : Le canon Sol Invictus conserve le même profil mais est désormais situé sur l'épaule ou le torse, son utilisation nécessite une action de déplacement au lieu d'une action de combat.

Les autres modules de type armes sont inchangés. Ils peuvent être achetés avec des PG et utilisés comme avec les règles habituelles.

AJOUT DE MODULE

Avec l'arsenal de légende, un module est ajouté pour compenser l'absence des armes de type bouclier comme la targe amovible ou le pavois.



MODULE SHIELD

MODULE DE DÉFENSE STANDARD

**PG
10**

Bouclier fait de nanomachines, bouclier d'énergie, bouclier en acier trempé utilisant la technologie fold.

Ce module défensif, régulièrement inclus dans les méta-armures des chevaliers permet de déployer sur le bras non directeur un bouclier résistant et particulièrement utile. D'un simple geste, le chevalier peut faire apparaître autour de son gantelet et dans sa main un bouclier circulaire de 60 cm de diamètre, capable de parer les coups et d'arrêter certains tirs.

En termes de jeu, le module, une fois déployé à l'aide d'une action de déplacement, offre au porteur les effets : *défense 2 / réaction 2*. Le module Shield occupe la main gauche ou la main droite du porteur lorsqu'il est déployé. Il peut être utilisé pour frapper avec une action de combat et inflige 1D6 + Force points de dégâts ou 1 point de violence. Plusieurs modules Shield ne peuvent pas être installés sur la même armure.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 au bras	Action de déplacement	jusqu'à désactivation	Contact	0
Niv 2	20 PG Désormais, la taille du bouclier passe à 100 cm de diamètre et offre au porteur, à la place des effets précédents, les effets suivants : <i>défense 3 / réaction 3</i>			
Niv 3	30 PG Désormais, la taille du bouclier passe à 150 cm de diamètre et offre au porteur, à la place des effets précédents, les effets suivants : <i>défense 4 / réaction 4</i>			

OVERDRIVES

Dans cette version des règles, les effets *Parasitage* et *Choc* n'enlèvent plus qu'une seule action (voir à ce sujet le détail des effets dans les pages suivantes).

En contrepartie, l'overdrive d'Endurance doit être modifié comme ci-dessous :

- **OD niveau 2** : le personnage ne subit plus l'effet *Soumission*.
- **OD niveau 4** : le personnage ne subit plus l'effet *Choc*.



CONCEVOIR SON ARSENAL DE LÉGENDE

À son entrée au Knight, en tant que recrue, chaque chevalier reçoit deux armes qui forment son arsenal. Fabriqués par Nate Johanson et Gauvain, ces équipements évolutifs permettent à chaque héros de trouver son style et de développer son armement en fonction des ennemis qu'il a rencontrés, mais aussi en fonction de sa place au sein de la coterie.

Chaque arme à disposition du chevalier est utilisable sous sa forme de base sans méta-armure et dispose d'une utilité spécifique :

- le pistolet polycalibre est destiné à l'élimination des cibles faibles, en nombre et à distance. C'est un pistolet automatique, petit calibre, avec une haute cadence de tir.
- La lame polymorphique est, quant à elle, dédiée à l'élimination des ennemis uniques, avec une capacité à infliger de plus lourds dégâts sur une même cible, au contact.

FORME OPTIMISÉE

Comme leur nom l'indique, ces armes peuvent changer de forme : indifféremment, sans action, le chevalier peut passer de la version de base de chacune de ses armes à sa version optimisée. L'équipement se métamorphose dans sa main en moins d'une seconde.

La forme optimisée ne peut être utilisée efficacement qu'avec une méta-armure déployée. Son aspect évolue au fur et à mesure que le chevalier décide de l'améliorer. Si chaque arme est au début d'une apparence dépouillée et simple, à mesure qu'elle est optimisée, elle est travaillée à l'arsenal pour se transformer en un châssis pouvant accueillir les modifications souhaitées par le chevalier.

Les effets entre une forme de base et optimisée peuvent être différents, et sont considérés de façon indépendante.

CRÉATION DE L'ARSENAL DE LÉGENDE

À l'étape 10 de la création de personnage, sans coût, un chevalier doit choisir ses deux armes de base parmi :

- un pistolet polymorphique polycalibre et une lame polymorphique,
- deux pistolet polymorphiques polycalibre,
- deux lames polymorphiques.

Il doit ensuite acheter un châssis (au minimum) en dépensant des points depuis ses 60 PG disponibles à la création pour une de ses deux armes disponibles dans la partie suivante (il peut en acquérir un pour chaque arme au maximum). Cette arme devient alors optimisée. Les châssis sont listés et leur fonctionnement est expliqué dans la partie ci-dessous.

Puis, il peut acheter des modules standards normalement ou des optimisations d'armes de niveau standard pour chacun des châssis dont il dispose, avec les PG restants.

LE CHÂSSIS D'ARME

Lorsqu'un chevalier achète un châssis d'arme, il obtient une version optimisée du pistolet polymorphe polycalibre ou de la lame polymorphe, une évolution de l'arme d'origine qui change profondément d'aspect pour s'adapter au chevalier.


Un seul châssis peut être choisi par arme et il ne peut pas être changé. Le joueur doit donc discuter avec le MJ du châssis qui correspond le mieux à ses envies, à son style de jeu et à son rôle au sein de la coterie. Par exemple, un chevalier spécialisé dans la lutte contre les bandes aura plus intérêt à choisir le châssis de soutien alors qu'un PJ spécialisé dans l'infiltration sera plus efficace avec un châssis furtif.

Si le PJ n'a acheté qu'un seul châssis à la création, il peut acheter le second avec les PG nécessaires à Camelot entre deux missions.

Sur chaque châssis sont indiqués plusieurs éléments :

- un coût en PG,
- des éléments descriptifs qui permettent de donner une apparence à l'arme,
- un ou deux effets disponibles et utilisables dès l'achat,
- une arborescence d'optimisations que le chevalier peut acquérir grâce à ce châssis,
- des éléments cosmétiques associés à la plupart des optimisations,
- Au dos, une liste des effets présents sur l'arborescence d'optimisations.

CHÂSSIS DES ARMES DE BASE




PISTOLET POLYCALIBRE
PG
0

ARME DE BASE

Le pistolet polycalibre offre aux agents du Knight une puissance de feu conséquente, même sans méta-armure. Ce pistolet propose une excellente cadence de tir mais aussi des évolutions spécifiques de sa structure de base, pour en faire une arme unique : une arme de légende.

Le pistolet polycalibre peut être utilisé sans méta-armure.

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
TIR	2D6 (2)	2D6 (6)	Moyenne	0
Effets : Fatal				



LAME POLYMORPHIQUE
PG
0

ARME DE BASE

La lame polymorphe est une simple poignée discrète qui peut se transformer d'un geste en un long couteau de combat. Elle sert d'arme d'autodéfense pour la majorité des agents du Knight.

La lame polymorphe peut être utilisée sans méta-armure.

	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
CONTACT	2D6 (6) + Force	1D6 (3)	Contact	0
Effets : Fatal / Silencieux				

Attention : Au sein de la section Spectre, tous les châssis disposent sous leur forme de base de l'effet *Silencieux* ainsi que sous leur forme optimisée sauf pour les châssis nommés : Soutien et Puissant. Si cet effet peut être acheté dans l'arborescence, il est à remplacer par l'effet *Choc*.



Pistolet polymorphe polycalibre

- Châssis léger ► Châssis d'assaut
- Châssis précis ► Châssis de soutien

Lame polymorphe

- Châssis agile ► Châssis de duel
- Châssis défensif ► Châssis puissant

LES OPTIMISATION D'ARMES

Chaque optimisation d'arme coûte un certain nombre de PG indiqué dans sa description. Plus l'optimisation est située vers le bas sur la feuille du châssis, plus elle est rare et est donc obtenue tardivement dans le jeu.

Il existe deux types d'optimisations : les optimisations d'effet et de puissance (rouge pour les dégâts et marron pour la violence).

Les optimisations d'effet ne peuvent être achetées qu'une seule fois chacune et permettent de débloquent de puissants effets sur une arme.

Les optimisations de puissance servent à ajouter des dés de dégâts, de violence ou des dégâts et de la violence fixe.

Une même optimisation de puissance peut être achetée plusieurs fois, en payant le coût indiqué séparément à chaque

fois, selon ce qui est indiqué dans sa description. Si plusieurs options sont possibles pour une même optimisation, le coût le plus faible doit être payé avant les autres.

- Pour acheter les différentes optimisations, le chevalier doit dépenser des PG entre chaque mission, à son retour à Camelot. Il coche alors l'élément correspondant dans l'arborescence.
- Il peut optimiser une arme ou ses deux armes (s'il a acheté ses deux châssis).
- Lorsqu'il souhaite acheter une optimisation, il doit suivre les chemins depuis le châssis situé en haut. La couleur des chemins n'est qu'indicative et sert simplement à représenter vers quel niveau de rareté le personnage développe son arme. Dès qu'une optimisation est prise, toutes les optimisations liées deviennent disponibles et peuvent être acquises en respectant leur rareté, signalée par la couleur du bloc. Ainsi, si une optimisation est reliée à trois autres, les trois autres deviennent disponibles dès que la première est achetée, même si les optimisations liées dépendent d'autres optimisations.
- Un chevalier ne peut pas acquérir une optimisation s'il n'a pas le total de PG nécessaire pour atteindre son niveau de rareté.
- Les niveaux de rareté des optimisations ne sont débloqués qu'au total de PG suivants : 100 PG pour le niveau avancé, 300 PG pour le niveau rare, 500 PG pour le niveau prestige.
- Lorsqu'un PJ achète une optimisation, il en obtient tous les bonus indiqués et obtient aussi plusieurs propositions de changement cosmétique.
- Si un PJ atteint le niveau de prestige, il accède à des optimisations très puissantes et parfois uniques.

HUIT CHÂSSIS D'ARMES DE LÉGENDE

Voici maintenant les huit châssis d'armes de légende, d'abord quatre armes de tir, basés sur le pistolet polycalibre, puis quatre armes de contact, basés sur la lame polymorphe que les chevaliers peuvent acquérir.

Chaque châssis est présenté sur deux pages : les optimisations tout d'abord, puis le résumé des effets. Bien entendu, un effet ne s'applique que si une optimisation achetée en PG l'a débloquent.

A ces châssis s'ajoute aussi l'arborescence d'optimisation du Fusil de précision polymorphe polycalibre Longbow : il s'agit d'une nouvelle règle d'utilisation de l'arme iconique de la méta-armure Ranger.

Note : dans les arbres d'optimisations pour chaque châssis qui vont suivre, seule la couleur de la case d'optimisation correspond à son niveau de rareté. La ou les couleurs des liens entre les cases n'ont qu'une valeur esthétique et sont tous équivalents.





CHÂSSIS LÉGER – PG 10

pistolet avec silencieux, pistolet mitrailleur à fléchettes, arbalète automatique...

DÉGÂTS : 3D6 – VIOLENCE : 2D6 – PORTÉE : Moyenne – EFFETS : Fatal / Jumelé (akimbo ou ambidextrie)

OPTIMISATIONS

DÉGÂTS : – VIOLENCE : – PORTÉE : – EFFETS :

NON LÉTAL

☐ PG 10
système paraly-
sant, munitions
polymorphes, balles
en nanocaoutchouc
intelligentes...



☐ +1D6 VIOLENCE
PG 5

☐ ULTRAVIOLENCE
PG 10
canon rotatif,
multi-canon...

☐ SILENCIEUX
PG 10
suppresseur intelligent,
munitions sourdes...



☐ +1D6 DÉGÂTS
PG 5



☐ +3 VIOLENCE
PG 10

☐ DESTRUCTEUR
PG 10
munitions en tungstène,
nanomunitions...

☐ MEURTRIER
PG 10
munitions barbelées, balles
dum-dum, balles grappes...



☐ +3 DÉGÂTS
PG 10



☐ +1D6 VIOLENCE (X2)
☐ PG 5 ☐ PG 10

☐ ORFÈVRE
PG 10
armes gravées, structure
ultra-légère...



☐ +1D6 DÉGÂTS (X2)
☐ PG 5 ☐ PG 10

☐ PORTÉE LONGUE
PG 10
viseur longue portée,
lunette intelligente...

☐ ASSISTANCE À
L'ATTAQUE
PG 10
pointeur laser, signal RA...

☐ DÉMORALISANT
PG 15
munitions invisibles,
munitions dévorantes...

☐ ASSASSIN 4
PG 10
balles smart, viseur intelli-
gent, nano-suppresseur...

☐ PERCE ARMURE 40
PG 10
canon à impulsion, muni-
tions blindées...

☐ FUREUR
PG 20
multi-canon, canon tecto-
nique, canon à concussion...

☐ EN CHÂÎNE
PG 20
chargeur amélioré, muni-
tions drones, canon lourd...

☐ IGNORE ARMURE
PG 20
canon rail,
munitions hypervéloces...



☐ +3 VIOLENCE (X3)
☐ PG 5 ☐ PG 10
☐ PG 10

☐ ASSASSIN 6
REMPLACE ASSASSIN X
PG 20
balles smart, viseur intelli-
gent, nano-suppresseur...



☐ +3 DÉGÂTS (X3)
☐ PG 10 ☐ PG 10
☐ PG 15

NOM DE L'ARME

☐ TERRIFIANT
PG 40
symboles mortifères, gra-
vures de danse macabre...

☐ SOURNOIS
PG 50
canon en obsidienne, struc-
ture d'élément alpha...

☐ BOURREAU 2
PG 40
canon argenté, symboles de
rapaces...



☐ +2D6 VIOLENCE (X3)
☐ PG 15 ☐ PG 20
☐ PG 30

☐ +9 DÉGÂTS (X3)
☐ PG 30 ☐ PG 40
☐ PG 50



☐ +2D6 DÉGÂTS (X3)
☐ PG 15 ☐ PG 20
☐ PG 30

OPTIMISATIONS STANDARDS

OPTIMISATIONS AVANCÉES

OPTIMISATIONS RARES

OPTIMISATIONS DE PRESTIGE

LISTE DES EFFETS DU CHÂSSIS LÉGER

NOM	EFFETS
Assassin X	Ajoute XD6 aux dégâts lors des attaques surprises.
Assistance à l'attaque	Lorsqu'un jet pour toucher est effectué avec cette arme, chaque réussite excédentaire au-dessus du score de <i>réaction</i> (dans le cas d'un tir) ou de <i>défense</i> (dans le cas d'une attaque au contact) de la cible permet de lui infliger 1 point de dégât (ou de violence dans le cas d'une bande) supplémentaire.
Bourreau X	Lorsque le PJ lance ses dés de dégâts, tout résultat inférieur ou égal à X est considéré comme un 4.
Démoralisant	Avec une attaque réussie, l'arme enlève 2 points au score de débordement que les bandes composées d'humains infligent, avant calcul des dégâts effectifs. Les dégâts effectifs du tour sont donc égaux débordement moins 2 multiplié par le nombre de tours écoulés à ce tour. Autrement dit, <i>démoralisant</i> réduit le débordement pour le tour en cours, et uniquement le tour en cours. Précision : Si l'effet <i>démoralisant</i> est appliqué plusieurs fois, cela se cumule en ajoutant un tour de durée (et non pas en soustrayant des points supplémentaires au débordement de la bande ciblée).
Destructeur	Lorsque les dégâts impactent les points d'armure de la cible, si elle a des PA, on ajoute 2D6 au total de dégâts. Si un seul point de dégâts passe le bouclier et le CdF de la cible, l'effet est appliqué.
En chaîne	Lorsque le PJ utilisant cette arme réussit à éliminer (pas forcément à tuer, neutraliser suffit) un hostile ou un salopard, il peut effectuer au prix de 3 PE, au même tour et à la même <i>initiative</i> , une autre attaque sur un autre hostile ou un autre salopard qui se trouve à portée de son arme (un test pour toucher est de nouveau nécessaire). Si cette deuxième attaque élimine la cible, l'effet peut s'appliquer une nouvelle fois et ainsi de suite. Le coût en énergie intervient en plus de l'éventuel coût en énergie de l'arme. Chaque nouvelle attaque doit donner lieu à une dépense d'énergie en conséquence. Dans le cas où plusieurs ennemis sont éliminés en même temps, l'effet <i>en chaîne</i> ne s'applique qu'une seule fois.
Fatal	En sacrifiant 2D6 lors de son test d'attaque, si le test d'attaque est un succès, le chevalier met hors combat un hostile humain ciblé à portée de l'attaque. L'effet <i>fatal</i> peut être cumulé pour cibler plusieurs hostiles d'un coup en sacrifiant pour chacun 2D6. Les dés sont sacrifiés en même temps. Si le test est un échec, l'attaque rate tout simplement.
Fureur	Lorsque l'arme est utilisée contre une bande avec un score d'aspect <i>Chair</i> de 10 ou plus, la violence de l'arme est augmentée de 4D6.
Ignore armure	L'arme ignore purement et simplement la valeur de points d'armure d'un adversaire. La santé de la cible est directement touchée si les dégâts passent le CdF ou le bouclier.
Jumelé (akimbo ou ambidextrie)	Akimbo : Lorsqu'on utilise deux exemplaires de cette arme en style akimbo, le malus est diminué de 2 (soit 1 dé de malus au lieu de 3). Ambidextrie : Lorsqu'on utilise deux armes disposant de cet effet en style ambidextre, le malus est diminué de 2 (soit 1 dé de malus au lieu de 3).
Meurtrier	Lorsque les dégâts impactent la santé de la cible, on ajoute 2D6 au total des dégâts. Si un seul point de dégâts passe l'armure, le bouclier et le CdF de la cible, l'effet meurtrier est appliqué.
Non létal	Si un ennemi atteint 0 PS en subissant les dégâts de cette arme, il ne meurt pas, mais tombe simplement inconscient pour 1D6 heures avant de reprendre ses esprits avec 1 point de santé.
Orfèvrerie	Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique <i>Dextérité</i> (+ 1 point de dégâts par overdrive) (ou <i>Masque</i> divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts en plus d'autres caractéristiques déjà incluses. Il n'a pas besoin d'utiliser cette caractéristique dans son combo.
Silencieux	Le personnage ne peut être repéré par un autre personnage parce qu'il utilise son arme. Lorsque cet effet est utilisé pendant une attaque surprise, une invisibilité, un mode Ghost ou un mode Changeling, le score de la caractéristique <i>Discrétion</i> (plus les éventuels OD) du PJ est ajouté aux dégâts. Dans le cas des PNJ, c'est la moitié du score de <i>Masque</i> (plus le score de <i>Masque</i> exceptionnel éventuel) qui est ajouté aux dégâts. Cet effet peut s'ajouter à ceux du mode Ghost et du niveau 2 de l'overdrive de <i>Discrétion</i> .
Sournois	Même s'il a été repéré par sa cible, le PJ peut faire une attaque surprise s'il est dans son dos ou si un autre chevalier est engagé avec elle. Attention : le PJ ne peut appliquer qu'un seul effet <i>sournois</i> par tour de jeu.
Terrifiant	Le débordement de la bande ciblée par l'attaque est divisé (arrondi au supérieur) par deux jusqu'au prochain tour du PJ. Plusieurs effets <i>terrifiant</i> ne peuvent se cumuler sur une même bande. La division s'effectue avant une éventuelle baisse due à des effets comme <i>démoralisant</i> .
Ultraviolence	Lorsque l'arme est utilisée contre une bande avec un score d'aspect <i>Chair</i> de moins de 10, la violence de l'arme est augmentée de 2D6.



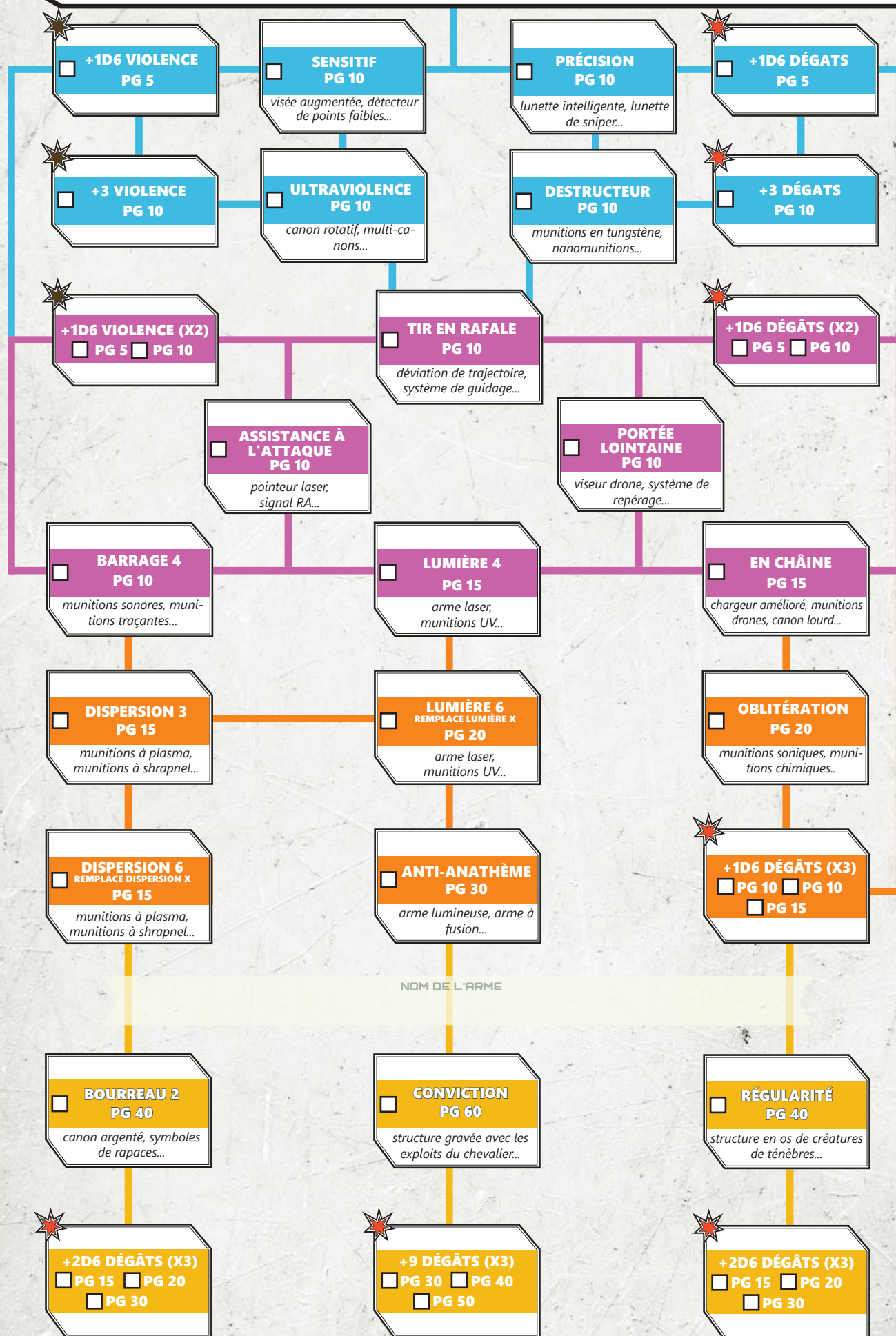
CHÂSSIS D'ASSAUT – PG 20

fusil d'assaut, fusil de combat, arc à nanoflèches...

DÉGÂTS : 4D6 – VIOLENCE : 3D6 – PORTÉE : Longue – EFFETS : Meurtrier / Fatal / Deux mains

OPTIMISATIONS

DÉGÂTS : – VIOLENCE : – PORTÉE : – EFFETS :



OPTIMISATIONS STANDARDS

OPTIMISATIONS AVANCÉES

OPTIMISATIONS RARES

OPTIMISATIONS DE PRESTIGE

LISTE DES EFFETS DU CHÂSSIS D'ASSAUT

NOM	EFFETS
Anti-Anathème	L'arme ignore purement et simplement la valeur de bouclier et de <i>Chair</i> exceptionnelle (qu'elle soit majeure ou mineure) de la créature de l'Anathème prise pour cible. Les PA, puis la santé de la cible sont directement touchés. Lorsqu'une arme de ce type touche une bande de créatures de l'Anathème, ses scores de bouclier et de <i>Chair</i> exceptionnelle sont ignorés.
Assistance à l'attaque	Lorsqu'un jet pour toucher est effectué avec cette arme, chaque réussite excédentaire au-dessus du score de <i>réaction</i> (dans le cas d'un tir) ou de <i>défense</i> (dans le cas d'une attaque au contact) de la cible permet de lui infliger 1 point de dégât (ou de violence dans le cas d'une bande) supplémentaire.
Barrage X	Au lieu de faire une attaque, le chevalier peut décider, au prix de son action de combat, de diminuer la <i>défense</i> et la <i>réaction</i> de la bande ou du PNJ ciblé d'un nombre de points égal à X jusqu'au début de son prochain tour, permettant ainsi à ses alliés de toucher plus facilement. L'effet s'applique automatiquement. Aucun autre effet, et aucun dégât de l'arme ne s'applique. Plusieurs effets <i>barrage</i> peuvent s'appliquer sur une même cible et se cumulent. Mais attention, l'effet <i>barrage</i> infligé par l'arme d'un PJ prend fin au début de son tour de jeu suivant (dès que c'est à lui de jouer de nouveau).
Bourreau X	Lorsque le PJ lance ses dés de dégâts, tout résultat inférieur ou égal à X est considéré comme un 4.
Conviction	Lorsqu'un PJ élimine une créature de l'Anathème ennemie, il gagne 1 PE pour un hostile ou un salopard, 2 PE pour une bande non humaine, 3 PE pour un patron, un colosse ou un patron-colosse.
Destructeur	Lorsque les dégâts impactent les points d'armure de la cible, si elle a des PA, on ajoute 2D6 au total de dégâts. Si un seul point de dégâts passe le bouclier et le CdF de la cible, l'effet est appliqué.
Deux mains	Cet effet signifie simplement que le chevalier doit utiliser ses deux mains pour frapper ou tirer avec l'arme. Utiliser à une main une arme possédant cet effet est impossible, l'arme étant trop lourde ou possédant trop de recul pour toucher efficacement.
Dispersion X	L'arme peut toucher plusieurs ennemis et ses dégâts peuvent donc s'appliquer à plusieurs du moment que ces ennemis sont à moins de deux mètres les uns des autres. X représente le nombre d'ennemis que l'arme peut toucher dans une même action. Un seul jet d'attaque est à effectuer contre un seul ennemi. Les autres ennemis proches subissent automatiquement les dégâts et les autres effets que <i>dispersion</i> , à condition que le résultat du test d'attaque dépasse leur score d'opposition. Typiquement, les lance-flammes ou les armes explosives infligent cet effet. Cet effet n'affecte pas les bandes contre lesquelles seule la violence peut s'appliquer.
En chaîne	Lorsque le PJ utilisant cette arme réussit à éliminer (pas forcément à tuer, neutraliser suffit) un hostile ou un salopard, il peut effectuer au prix de 3 PE, au même tour et à la même <i>initiative</i> , une autre attaque sur un autre hostile ou un autre salopard qui se trouve à portée de son arme (un test pour toucher est de nouveau nécessaire). Si cette deuxième attaque élimine la cible, l'effet peut s'appliquer une nouvelle fois et ainsi de suite. Le coût en énergie intervient en plus de l'éventuel coût en énergie de l'arme. Chaque nouvelle attaque doit donner lieu à une dépense d'énergie en conséquence. Dans le cas où plusieurs ennemis sont éliminés en même temps, l'effet <i>en chaîne</i> ne s'applique qu'une seule fois.
Fatal	En sacrifiant 2D6 lors de son test d'attaque, si le test d'attaque est un succès, le chevalier met hors combat un hostile humain ciblé à portée de l'attaque. L'effet <i>fatal</i> peut être cumulé pour cibler plusieurs hostiles d'un coup en sacrifiant pour chacun 2D6. Les dés sont sacrifiés en même temps. Si le test est un échec, l'attaque rate tout simplement.
Lumière X	Lorsque l'arme frappe une créature de l'Anathème ou une bande de l'Anathème, ses scores de <i>défense</i> et de <i>réaction</i> sont réduits d'une certaine valeur jusqu'à la fin du prochain tour du PJ qui a infligé l'effet <i>lumière</i> . X représente cette valeur. Cet effet ne peut pas se cumuler sur une même cible.
Meurtrier	Lorsque les dégâts impactent la santé de la cible, on ajoute 2D6 au total des dégâts. Si un seul point de dégâts passe l'armure, le bouclier et le CdF de la cible, l'effet <i>meurtrier</i> est appliqué.
Oblitération	Ces équipements particulièrement puissants infligent des dégâts considérables aux cibles les moins résistantes. Contre un ennemi de type hostile, ils infligent toujours le résultat maximal des dés de dégâts, comme si chacun des dés avait fait 6. Les dés ne sont simplement pas lancés. Si l'arme possède l'effet <i>dispersion</i> , chaque cible hostile touchée subit le maximum de dégâts.
Précision	Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique <i>Tir</i> (+ 1 point de dégâts par overdrive) (ou <i>Machine</i> divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts en plus d'autres caractéristiques déjà incluses. Il n'a pas besoin d'utiliser cette caractéristique dans son combo.
Régularité	Sur un test d'attaque, base <i>Tir</i> ou <i>Combat</i> , chaque 6 ajoute +3 aux dégâts.
Sensitif	Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique <i>Perception</i> (+1 point de dégâts par overdrive) (ou <i>Masque</i> divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts en plus d'autres caractéristiques déjà incluses (comme la Force et les éventuels OD de Force). Il n'a pas besoin d'utiliser cette caractéristique dans son combo.
Tir en rafale	Lors du calcul des dégâts, il est possible, une fois par attaque, d'annuler tous les résultats et de relancer les dés. Le nouveau résultat remplace le premier et doit être conservé. Il n'est pas possible de prendre la moyenne des dégâts en utilisant cet effet.
Ultraviolence	Lorsque l'arme est utilisée contre une bande avec un score d'aspect <i>Chair</i> de moins de 10, la violence de l'arme est augmentée de 2D6.



CHÂSSIS PRÉCIS - PG 15

fusil à lunette, arbalète, fusil d'embuscade...

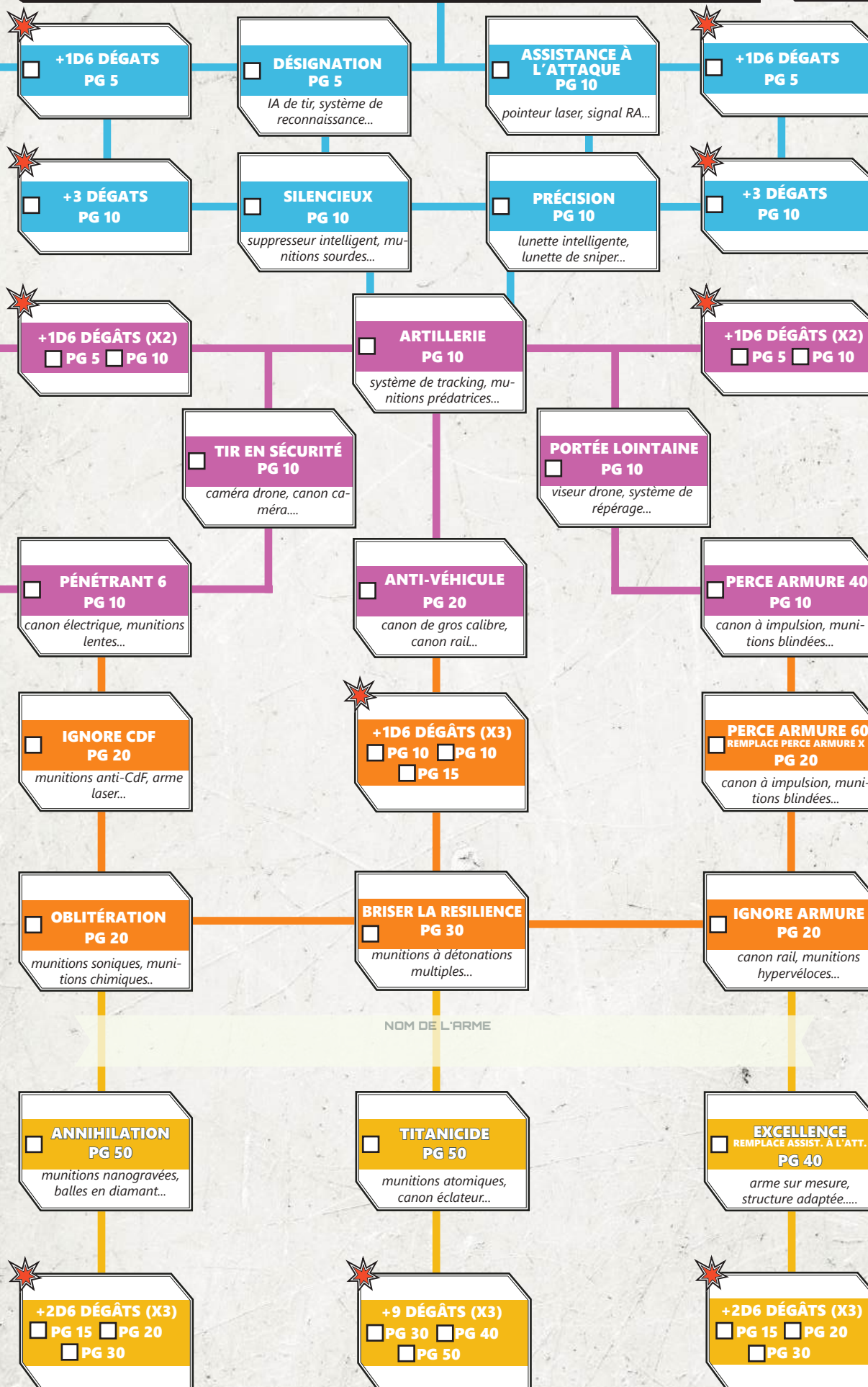
DÉGÂTS : 5D6 - VIOLENCE : 1 - PORTÉE : Longue - EFFETS : Deux mains / Fatal

OPTIMISATIONS

DÉGÂTS : - VIOLENCE : - PORTÉE : - EFFETS :

NON LÉTAL
PG 10

système paralysant, munitions polymorphes, balles en nanocaoutchouc intelligentes...



OPTIMISATIONS STANDARDS

OPTIMISATIONS AVANCÉES

OPTIMISATIONS RARES

OPTIMISATIONS DE PRESTIGE

LISTE DES EFFETS DU CHÂSSIS PRÉCIS

NOM	EFFETS
Annihilation	Contre un ennemi de type salopard, l'arme inflige toujours le résultat maximal des dés de dégâts, comme si chacun des dés avait fait 6. Les dés ne sont simplement pas lancés. Si l'arme possède l'effet dispersion, chaque cible adverse/de type salopard touchée subit le maximum de dégâts. Ceci se cumule avec Oblitération si plusieurs cibles sont visées par la même attaque.
Anti-véhicule	Les armes possédant cet effet sont conçues pour détruire les véhicules, les blindés et abattre les ennemis de type colosse. Lorsque l'arme tire sur un véhicule ou un colosse, elle inflige ses dégâts normaux et n'a pas besoin d'infliger des tranches de 10 points de dégâts pour en infliger 1 à ces énormes ennemis.
Artillerie	Si la cible a préalablement été désignée, l'arme peut tirer sans les malus de portée et sans ligne de vue (il faut quand même une ligne de tir direct). La cible ne bénéficie d'aucun bonus de couvert. Attention, il faut que la munition puisse atteindre la cible d'une manière ou d'une autre et qu'un test de tir soit effectué. Une cible préalablement désignée est toujours atteignable, quelle que soit la distance et le « couvert », sans avoir besoin de ligne de tir dégagée.
Assistance à l'attaque	Lorsqu'un jet pour toucher est effectué avec cette arme, chaque réussite excédentaire au-dessus du score de <i>réaction</i> (dans le cas d'un tir) ou de <i>défense</i> (dans le cas d'une attaque au contact) de la cible permet de lui infliger 1 point de dégât (ou de violence dans le cas d'une bande) supplémentaire.
Briser la résilience	Le personnage, s'il décide d'attaquer normalement la cible, fait baisser en plus la résilience de la cible de 1D6 points. Cette règle s'applique en plus des dégâts éventuellement infligés. Si le personnage décide de faire baisser la résilience de la cible, alors il ajoute 1D6 supplémentaire aux points de résilience qu'il retire.
Désignation	L'arme peut désigner une cible (une seule cible, pas une bande) une fois par tour. Son utilisateur et ses alliés reçoivent un bonus de 1 réussite automatique pour toucher la cible et ignorent toujours les éventuels échecs critiques qu'ils pourraient subir lorsqu'ils tentent de la toucher. Désigner une cible ne coûte pas d'action. Il n'y a aucun test à effectuer pour désigner une cible et la portée de la <i>désignation</i> est celle de l'arme utilisée. La cible demeure désignée durant toute la scène ou toute la phase de conflit. Une fois désignée, l'armure va suivre les mouvements et les bruits de la cible et représenter sa position, ce qui permet au chevalier de lui tirer dessus avec une arme disposant de l'effet <i>artillerie</i> notamment, ou d'utiliser automatiquement tout effet venant de ses éventuelles visions alternatives. L'effet permet par exemple, couplé avec un module de type vision prédatrice, de voir la cible à travers les murs, silhouettée sur la visière à Réalité Augmentée de la méta-armure. Tant que la signature de la cible reste visible par la méta-armure, la cible reste désignée. Attention : L'effet ne peut être cumulé sur une même cible.
Deux mains	Cet effet signifie simplement que le chevalier doit utiliser ses deux mains pour frapper ou tirer avec l'arme. Utiliser à une main une arme possédant cet effet est impossible, l'arme étant trop lourde ou possédant trop de recul pour toucher efficacement.
Excellence	Lorsqu'un jet pour toucher est effectué avec cette arme, chaque réussite excédentaire au-dessus du score de <i>réaction</i> (dans le cas d'un tir) ou de <i>défense</i> (dans le cas d'une attaque au contact) de la cible permet de lui infliger 3 point de dégâts (ou de violence dans le cas d'une bande) supplémentaires.
Fatal	En sacrifiant 2D6 lors de son test d'attaque, si le test d'attaque est un succès, le chevalier met hors combat un hostile humain ciblé à portée de l'attaque. L'effet <i>fatal</i> peut être cumulé pour cibler plusieurs hostiles d'un coup en sacrifiant pour chacun 2D6. Les dés sont sacrifiés en même temps. Si le test est un échec, l'attaque rate tout simplement.
Ignore armure	L'arme ignore purement et simplement la valeur de points d'armure d'un adversaire. La santé de la cible est directement touchée si les dégâts passent le CdF ou le bouclier.
Ignore CdF	L'arme ignore purement et simplement le champ de force d'un adversaire. Les PS de la cible sont directement touchés si les dégâts passent les PA ou le bouclier.
Non létal	Si un ennemi atteint 0 PS en subissant les dégâts de cette arme, il ne meurt pas, mais tombe simplement inconscient pour 1D6 heures avant de reprendre ses esprits avec 1 point de santé.
Oblitération	Ces équipements particulièrement puissants infligent des dégâts considérables aux cibles les moins résistantes. Contre un ennemi de type hostile, ils infligent toujours le résultat maximal des dés de dégâts, comme si chacun des dés avait fait 6. Les dés ne sont simplement pas lancés. Si l'arme possède l'effet <i>dispersion</i> , chaque cible hostile touchée subit le maximum de dégâts.
Pénétrant X	L'arme ignore une certaine valeur de champ de force, X représentant cette valeur. Si la valeur est égale ou supérieure au champ de force de l'ennemi, celui-ci est tout simplement ignoré et les points d'armure (ou les points de santé si la cible n'a pas de PA) sont directement touchés. Cet effet ne fonctionne pas contre le score de bouclier d'une cible.
Perce armure X	L'arme ignore une certaine valeur d'armure, X représentant cette valeur. Si la valeur est égale ou supérieure aux points d'armure de l'ennemi, le total de PA est simplement ignoré et la santé est directement touchée.
Précision	Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique <i>Tir</i> (+ 1 point de dégâts par overdrive) (ou <i>Machine</i> divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts.
Silencieux	Le personnage ne peut être repéré par un autre personnage parce qu'il utilise son arme. Lorsque cet effet est utilisé pendant une attaque surprise, une invisibilité, un mode Ghost ou un mode Changeling, le score de la caractéristique <i>Discrétion</i> (plus les éventuels OD) du PJ est ajouté aux dégâts. Dans le cas des PNJ, c'est la moitié du score de <i>Masque</i> (plus le score de <i>Masque</i> exceptionnel éventuel) qui est ajouté aux dégâts. Cet effet peut s'ajouter à ceux du mode Ghost et du niveau 2 de l'overdrive de <i>Discrétion</i> .
Tir en sécurité	Grâce à une caméra sur le bout du canon ou à un canon déformable, le porteur de l'arme peut tirer tout en bénéficiant des bonus du style à couvert sans subir de malus au tir.
Titanicide	Lorsque le personnage attaque un ennemi possédant de la résilience, s'il lui inflige des dégâts, il peut dépenser 3 PE à chaque pour faire baisser la résilience de 15.



CHÂSSIS DE SOUTIEN - PG 15

mitrailleuse, lanceur, canon automatique, canon sonique, gatling...

DÉGÂTS : 2D6 – VIOLENCE : 4D6 – PORTÉE : Moyenne – EFFETS : Ultraviolence / Fatal / Deux mains / Lourd

OPTIMISATIONS

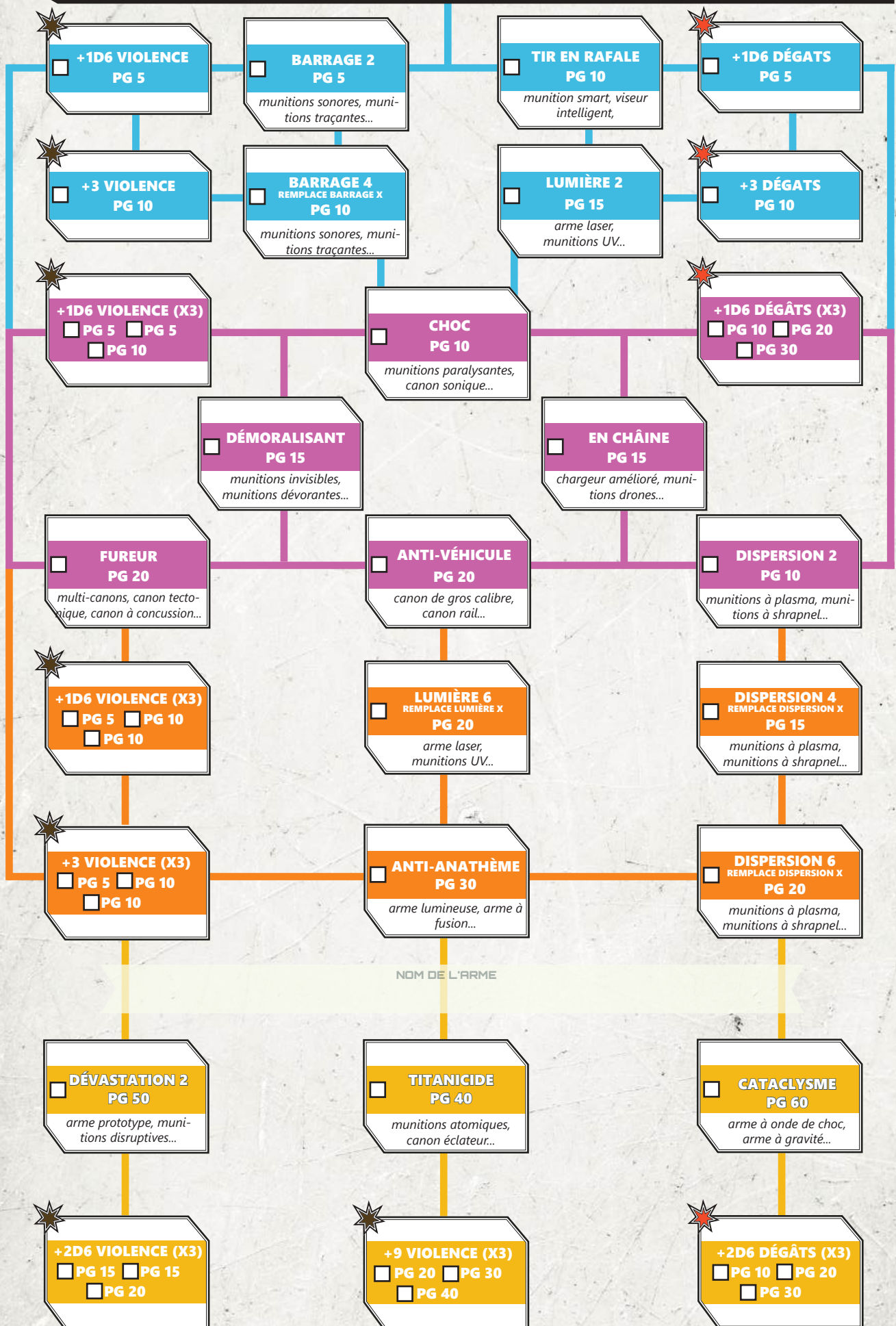
DÉGÂTS : – VIOLENCE : – PORTÉE : – EFFETS :

OPTIMISATIONS STANDARDS

OPTIMISATIONS AVANCÉES

OPTIMISATIONS RARES

OPTIMISATIONS DE PRESTIGE



LISTE DES EFFETS DU CHÂSSIS DE SOUTIEN

NOM	EFFETS
Anti-Anathème	L'arme ignore purement et simplement la valeur de bouclier et de <i>Chair</i> exceptionnelle (qu'elle soit majeure ou mineure) de la créature de l'Anathème prise pour cible. Les PA, puis la santé de la cible sont directement touchés. Lorsqu'une arme de ce type touche une bande de créatures de l'Anathème, ses scores de bouclier et de <i>Chair</i> exceptionnelle sont ignorés.
Anti-véhicule	Les armes possédant cet effet sont conçues pour détruire les véhicules, les blindés et abattre les ennemis de type colosse. Lorsque l'arme tire sur un véhicule ou un colosse, elle inflige ses dégâts normaux et n'a pas besoin d'infliger des tranches de 10 points de dégâts pour en infliger 1 à ces énormes ennemis.
Barrage X	Au lieu de faire une attaque, le chevalier peut décider, au prix de son action de combat, de diminuer la <i>défense</i> et la <i>réaction</i> de la bande ou du PNJ ciblé d'un nombre de points égal à X jusqu'au début de son prochain tour, permettant ainsi à ses alliés de toucher plus facilement. L'effet s'applique automatiquement. Aucun autre effet, et aucun dégât de l'arme ne s'applique. Plusieurs effets <i>barrage</i> peuvent s'appliquer sur une même cible et se cumulent. Mais attention, l'effet <i>barrage</i> infligé par l'arme d'un PJ prend fin au début de son tour de jeu suivant (dès que c'est à lui de jouer de nouveau).
Cataclysme	Une fois par tour, lorsque le PJ attaque, il peut choisir de cibler tous les ennemis à portée courte de type hostiles et salopards en plus d'une bande éventuellement présente. Toutes les cibles touchées par l'attaque se voient infliger une quantité de dégâts (violence dans le cas de la bande) égale au résultat des dés de violence de son arme.
Choc	Si le jet pour toucher avec l'arme est supérieur au score de l'aspect <i>Chair</i> (divisé par 2 pour un PNJ) de la cible, celle-ci perd 1 action (au choix du MJ) lors de son prochain tour. Cet effet ne fonctionne pas contre les bandes. Attention, l'effet ne peut pas se cumuler alors que la cible est déjà sous l'effet <i>choc</i> . Dans certaines circonstances, l'effet <i>choc</i> peut être considéré comme automatique et ne prend donc pas en compte le score de l'aspect <i>Chair</i> . Lorsque l'effet <i>choc</i> est censé s'appliquer automatiquement, il faut tout de même que le personnage touche sa cible. En revanche, son résultat n'a pas besoin d'égaler l'aspect <i>Chair</i> divisé par deux de la cible pour que l'effet fonctionne. L'effet ne se cumule pas avec <i>parasitage X</i> . Plusieurs effets <i>choc</i> ne peuvent se cumuler sur une même cible.
Démoralisant	Avec une attaque réussie, l'arme enlève 2 points au score de débordement que les bandes composées d'humains infligent, avant calcul des dégâts effectifs. Les dégâts effectifs du tour sont donc égaux débordement moins 2 multiplié par le nombre de tours écoulés à ce tour. Autrement dit, <i>démoralisant</i> réduit le débordement pour le tour en cours, et uniquement le tour en cours. Précision : Si l'effet <i>démoralisant</i> est appliqué plusieurs fois, cela se cumule en ajoutant un tour de durée (et non pas en soustrayant des points supplémentaires au débordement de la bande ciblée).
Deux mains	Cet effet signifie simplement que le chevalier doit utiliser ses deux mains pour frapper ou tirer avec l'arme. Utiliser à une main une arme possédant cet effet est impossible, l'arme étant trop lourde ou possédant trop de recul pour toucher efficacement.
Dévastation X	Quand un PJ lance les dés de Violence, tout résultat inférieur ou égal à X est considéré comme un 5.
Dispersion X	L'arme peut toucher plusieurs ennemis et ses dégâts peuvent donc s'appliquer à plusieurs du moment que ces ennemis sont à moins de deux mètres les uns des autres. X représente le nombre d'ennemis que l'arme peut toucher dans une même action. Un seul jet d'attaque est à effectuer contre un seul ennemi. Les autres ennemis proches subissent automatiquement les dégâts et les autres effets que <i>dispersion</i> , à condition que le résultat du test d'attaque dépasse leur score d'opposition. Typiquement, les lance-flammes ou les armes explosives infligent cet effet. Cet effet n'affecte pas les bandes contre lesquelles seule la violence peut s'appliquer.
En chaîne	Lorsque le PJ utilisant cette arme réussit à éliminer (pas forcément à tuer, neutraliser suffit) un hostile ou un salopard, il peut effectuer au prix de 3 PE, au même tour et à la même <i>initiative</i> , une autre attaque sur un autre hostile ou un autre salopard qui se trouve à portée de son arme (un test pour toucher est de nouveau nécessaire). Si cette deuxième attaque élimine la cible, l'effet peut s'appliquer une nouvelle fois et ainsi de suite. Le coût en énergie intervient en plus de l'éventuel coût en énergie de l'arme. Chaque nouvelle attaque doit donner lieu à une dépense d'énergie en conséquence. Dans le cas où plusieurs ennemis sont éliminés en même temps, l'effet <i>en chaîne</i> ne s'applique qu'une seule fois.
Fatal	En sacrifiant 2D6 lors de son test d'attaque, si le test d'attaque est un succès, le chevalier met hors combat un hostile humain ciblé à portée de l'attaque. L'effet <i>fatal</i> peut être cumulé pour cibler plusieurs hostiles d'un coup en sacrifiant pour chacun 2D6. Les dés sont sacrifiés en même temps. Si le test est un échec, l'attaque rate tout simplement.
Fureur	Lorsque l'arme est utilisée contre une bande avec un score d'aspect <i>Chair</i> de 10 ou plus, la violence de l'arme est augmentée de 4D6.
Lourd	Pour utiliser cette arme, vous devez dépenser une (et une seule) action de déplacement et une (et une seule) action de combat. Les actions supplémentaires acquises ne sont pas touchées par cet effet.
Lumière X	Lorsque l'arme frappe une créature de l'Anathème ou une bande de l'Anathème, ses scores de <i>défense</i> et de <i>réaction</i> sont réduits d'une certaine valeur jusqu'à la fin du prochain tour du PJ qui a infligé l'effet <i>lumière</i> . X représente cette valeur. Cet effet ne peut pas se cumuler sur une même cible.
Tir en rafale	Lors du calcul des dégâts, il est possible, une fois par attaque, d'annuler tous les résultats et de relancer les dés. Le nouveau résultat remplace le premier et doit être conservé. Il n'est pas possible de prendre la moyenne des dégâts en utilisant cet effet.
Titanicide	Lorsque le personnage attaque un ennemi possédant de la résilience, s'il lui inflige des dégâts, il peut dépenser 3 PE, une fois par tour, pour faire baisser la résilience de 15.
Ultraviolence	Lorsque l'arme est utilisée contre une bande avec un score d'aspect <i>Chair</i> de moins de 10, la violence de l'arme est augmentée de 2D6.



CHÂSSIS AGILE – PG 10

longue dague, couteau de combat, katar, ceste, gantelet à champ de force...

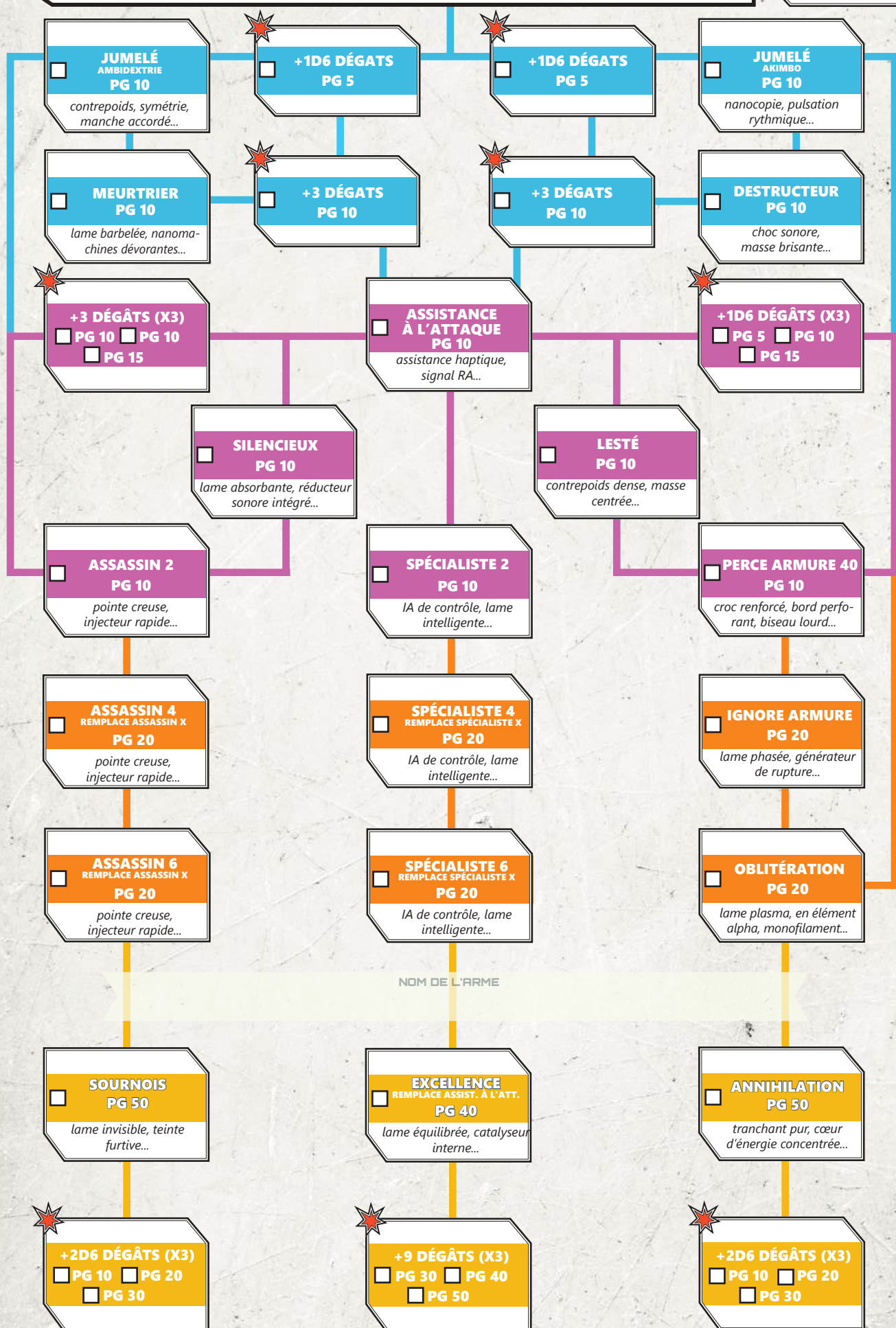
DÉGÂTS : 2D6+FORCE – **VIOLENCE :** 2D6 – **PORTÉE :** Contact – **EFFETS :** Orfèvrerie / Fatal

OPTIMISATIONS

DÉGÂTS : – **VIOLENCE :** – **PORTÉE :** – **EFFETS :**

☐ **NON LÉTAL**
PG 10

système paralysant,
fil électrifié, pointe
neurotoxique, tran-
chant sonore.



OPTIMISATIONS STANDARDS

OPTIMISATIONS AVANCÉES

OPTIMISATIONS RARES

OPTIMISATIONS DE PRESTIGE

LISTE DES EFFETS DU CHÂSSIS AGILE

NOM	EFFETS
Annihilation	Contre un ennemi de type salopard, l'arme inflige toujours le résultat maximal des dés de dégâts, comme si chacun des dés avait fait 6. Les dés ne sont simplement pas lancés. Si l'arme possède l'effet dispersion, chaque cible adverse/de type salopard touchée subit le maximum de dégâts. Ceci se cumule avec Oblitération si plusieurs cibles sont visées par la même attaque.
Assassin X	Ajoute XD6 aux dégâts lors des attaques surprises.
Assistance à l'attaque	Lorsqu'un jet pour toucher est effectué avec cette arme, chaque réussite excédentaire au-dessus du score de <i>réaction</i> (dans le cas d'un tir) ou de <i>défense</i> (dans le cas d'une attaque au contact) de la cible permet de lui infliger 1 point de dégât (ou de violence dans le cas d'une bande) supplémentaire.
Destructeur	Lorsque les dégâts impactent les points d'armure de la cible, si elle a des PA, on ajoute 2D6 au total de dégâts. Si un seul point de dégâts passe le bouclier et le CdF de la cible, l'effet est appliqué.
Excellence	Lorsqu'un jet pour toucher est effectué avec cette arme, chaque réussite excédentaire au-dessus du score de <i>réaction</i> (dans le cas d'un tir) ou de <i>défense</i> (dans le cas d'une attaque au contact) de la cible permet de lui infliger 3 point de dégât (ou de violence dans le cas d'une bande) supplémentaire.
Fatal	En sacrifiant 2D6 lors de son test d'attaque, si le test d'attaque est un succès, le chevalier met hors combat un hostile humain ciblé à portée de l'attaque. L'effet <i>fatal</i> peut être cumulé pour cibler plusieurs hostiles d'un coup en sacrifiant pour chacun 2D6. Les dés sont sacrifiés en même temps. Si le test est un échec, l'attaque rate tout simplement.
Ignore armure	L'arme ignore purement et simplement la valeur de points d'armure d'un adversaire. La santé de la cible est directement touchée si les dégâts passent le CdF ou le bouclier.
Jumelé (akimbo)	Lorsqu'on utilise deux exemplaires de cette arme en style akimbo, le malus est diminué de 2 (soit 1 dé de malus au lieu de 3).
Jumelé (ambidextrie)	Lorsqu'on utilise deux armes disposant de cet effet en style ambidextre, le malus est diminué de 2 (soit 1 dé de malus au lieu de 3).
Lesté	Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute le score de la caractéristique <i>Force</i> multipliée par deux (ou <i>Chair</i> complet pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts plutôt que sa <i>Force</i> seule (ou <i>Chair</i> divisé par 2). Seuls les PJ ayant un score de <i>Force</i> égal ou supérieur à 4 ou possédant un overdrive de <i>Force</i> peuvent utiliser une arme avec un tel effet.
Meurtrier	Lorsque les dégâts impactent la santé de la cible, on ajoute 2D6 au total des dégâts. Si un seul point de dégâts passe l'armure, le bouclier et le CdF de la cible, l'effet <i>meurtrier</i> est appliqué.
Non létal	Si un ennemi atteint 0 PS en subissant les dégâts de cette arme, il ne meurt pas, mais tombe simplement inconscient pour 1D6 heures avant de reprendre ses esprits avec 1 point de santé.
Oblitération	Ces équipements particulièrement puissants infligent des dégâts considérables aux cibles les moins résistantes. Contre un ennemi de type hostile, ils infligent toujours le résultat maximal des dés de dégâts, comme si chacun des dés avait fait 6. Les dés ne sont simplement pas lancés. Si l'arme possède l'effet <i>dispersion</i> , chaque cible hostile touchée subit le maximum de dégâts.
Orfèvrerie	Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique <i>Dextérité</i> (+ 1 point de dégâts par overdrive) (ou <i>Masque</i> divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts en plus d'autres caractéristiques déjà incluses. Il n'a pas besoin d'utiliser cette caractéristique dans son combo.
Perce armure X	L'arme ignore une certaine valeur d'armure, X représentant cette valeur. Si la valeur est égale ou supérieure aux points d'armure de l'ennemi, le total de PA est simplement ignoré et la santé est directement touchée.
Silencieux	Le personnage ne peut être repéré par un autre personnage parce qu'il utilise son arme. Lorsque cet effet est utilisé pendant une attaque surprise, une invisibilité, un mode Ghost ou un mode Changeling, le score de la caractéristique <i>Discrétion</i> (plus les éventuels OD) du PJ est ajouté aux dégâts. Dans le cas des PNJ, c'est la moitié du score de <i>Masque</i> (plus le score de <i>Masque</i> exceptionnel éventuel) qui est ajouté aux dégâts. Cet effet peut s'ajouter à ceux du mode Ghost et du niveau 2 de l'overdrive de <i>Discrétion</i> .
Sournois	Même s'il a été repéré par sa cible, le PJ peut faire une attaque surprise s'il est dans son dos ou si un autre chevalier est engagé avec elle. Attention : le PJ ne peut appliquer qu'un seul effet <i>sournois</i> par tour de jeu.
Spécialiste X	Lorsque le personnage effectue un jet d'attaque avec l'arme, il peut relancer X dés de son choix. Cette relance de X dé ne peut être effectuée qu'une seule fois par attaque.



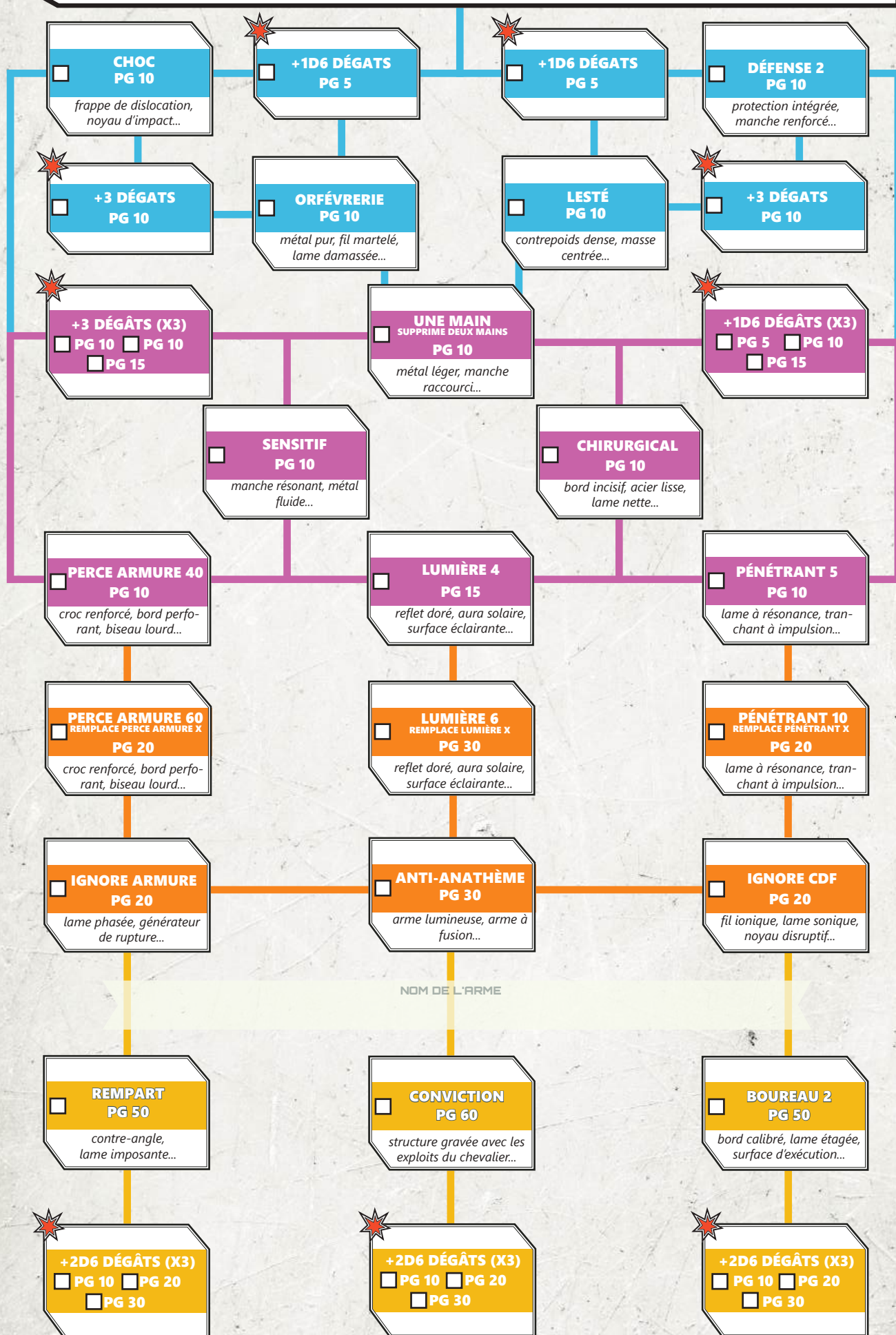
CHÂSSIS DE DUEL – PG 15

épée à deux mains, katana, hache d'arme, fauchon, masse d'arme...

DÉGÂTS : 3D6+FORCE – VIOLENCE : 2D6 – PORTÉE : Contact – EFFETS : Deux mains / Fatal

OPTIMISATIONS

DÉGÂTS : – VIOLENCE : – PORTÉE : – EFFETS :



OPTIMISATIONS STANDARDS

OPTIMISATIONS AVANCÉES

OPTIMISATIONS RARES

OPTIMISATIONS DE PRESTIGE

LISTE DES EFFETS DU CHÂSSIS DE DUEL

NOM	EFFETS
Anti-Anathème	L'arme ignore purement et simplement la valeur de bouclier et de <i>Chair</i> exceptionnelle (qu'elle soit majeure ou mineure) de la créature de l'Anathème prise pour cible. Les PA, puis la santé de la cible sont directement touchés. Lorsqu'une arme de ce type touche une bande de créatures de l'Anathème, ses scores de bouclier et de <i>Chair</i> exceptionnelle sont ignorés.
Bourreau X	Lorsque le PJ lance ses dés de dégâts, tout résultat inférieur ou égal à X est considéré comme un 4.
Chirurgical	Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique <i>Savoir</i> (+1 point de dégâts par overdrive) (ou <i>Machine</i> divisée par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts, en plus d'autres caractéristiques déjà incluses (comme la Force et les éventuels OD de Force). Il n'a pas besoin d'utiliser cette caractéristique dans son combo.
Choc	Si le jet pour toucher avec l'arme est supérieur au score de l'aspect <i>Chair</i> (divisé par 2 pour un PNJ) de la cible, celle-ci perd 1 action (au choix du MJ) lors de son prochain tour. Cet effet ne fonctionne pas contre les bandes. Attention, l'effet ne peut pas se cumuler alors que la cible est déjà sous l'effet <i>choc</i> . Dans certaines circonstances, l'effet <i>choc</i> peut être considéré comme automatique et ne prend donc pas en compte le score de l'aspect <i>Chair</i> . Lorsque l'effet <i>choc</i> est censé s'appliquer automatiquement, il faut tout de même que le personnage touche sa cible. En revanche, son résultat n'a pas besoin d'égaler l'aspect <i>Chair</i> divisé par deux de la cible pour que l'effet fonctionne. L'effet ne se cumule pas avec <i>parasitage</i> X. Plusieurs effets <i>choc</i> ne peuvent se cumuler sur une même cible.
Conviction	Lorsqu'un PJ élimine une créature de l'Anathème ennemie, il gagne 1 PEs pour un hostile ou un salopard, 2 PES pour une bande non humaine, 3 PEs pour un patron, un colosse ou un patron-colosse.
Défense X	L'utilisateur reçoit un modificateur de <i>défense</i> , X représentant cette valeur, tant qu'il utilise cette arme ou module. Les modificateurs reçus peuvent se cumuler tant que le personnage peut recevoir l'effet.
Deux mains	Cet effet signifie simplement que le chevalier doit utiliser ses deux mains pour frapper ou tirer avec l'arme. Utiliser à une main une arme possédant cet effet est impossible, l'arme étant trop lourde ou possédant trop de recul pour toucher efficacement.
Fatal	En sacrifiant 2D6 lors de son test d'attaque, si le test d'attaque est un succès, le chevalier met hors combat un hostile humain ciblé à portée de l'attaque. L'effet <i>fatal</i> peut être cumulé pour cibler plusieurs hostiles d'un coup en sacrifiant pour chacun 2D6. Les dés sont sacrifiés en même temps. Si le test est un échec, l'attaque rate tout simplement.
Ignore armure	L'arme ignore purement et simplement la valeur de points d'armure d'un adversaire. La santé de la cible est directement touchée si les dégâts passent le CdF ou le bouclier.
Lesté	Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute le score de la caractéristique <i>Force</i> multipliée par deux (ou <i>Chair</i> complet pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts plutôt que sa <i>Force</i> seule (ou <i>Chair</i> divisé par 2). Seuls les PJ ayant un score de <i>Force</i> égal ou supérieur à 4 ou possédant un overdrive de <i>Force</i> peuvent utiliser une arme avec un tel effet.
Lumière X	Lorsque l'arme frappe une créature de l'Anathème ou une bande de l'Anathème, ses scores de <i>défense</i> et de <i>réaction</i> sont réduits d'une certaine valeur jusqu'à la fin du prochain tour du PJ qui a infligé l'effet <i>lumière</i> . X représente cette valeur. Cet effet ne peut pas se cumuler sur une même cible.
Orfèvrerie	Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique <i>Dextérité</i> (+ 1 point de dégâts par overdrive) (ou <i>Masque</i> divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts en plus d'autres caractéristiques déjà incluses (comme la Force et les éventuels OD de Force). Il n'a pas besoin d'utiliser cette caractéristique dans son combo.
Pénétrant X	L'arme ignore une certaine valeur de champ de force, X représentant cette valeur. Si la valeur est égale ou supérieure au champ de force de l'ennemi, celui-ci est tout simplement ignoré et les points d'armure (ou les points de santé si la cible n'a pas de PA) sont directement touchés. Cet effet ne fonctionne pas contre le score de bouclier d'une cible.
Perce armure X	L'arme ignore une certaine valeur d'armure, X représentant cette valeur. Si la valeur est égale ou supérieure aux points d'armure de l'ennemi, le total de PA est simplement ignoré et la santé est directement touchée.
Rempart	Lorsque le PJ réussit à toucher un ennemi de type hostile ou salopard, il peut décider de le provoquer. L'ennemi doit alors attaquer le PJ (et uniquement lui, sauf capacités et effets ciblant plusieurs victimes) en priorité lors de son prochain tour ou fuir, malgré ce qu'indique sa tactique.
Sensitif	Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique <i>Perception</i> (+1 point de dégâts par overdrive) (ou <i>Masque</i> divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts en plus d'autres caractéristiques déjà incluses (comme la Force et les éventuels OD de Force). Il n'a pas besoin d'utiliser cette caractéristique dans son combo.
Une main	Supprime simplement l'effet <i>Deux mains</i> .



CHÂSSIS DÉFENSIF – PG 20

bâton lesté, lance, javelot, hallebarde, guisarme, trident...

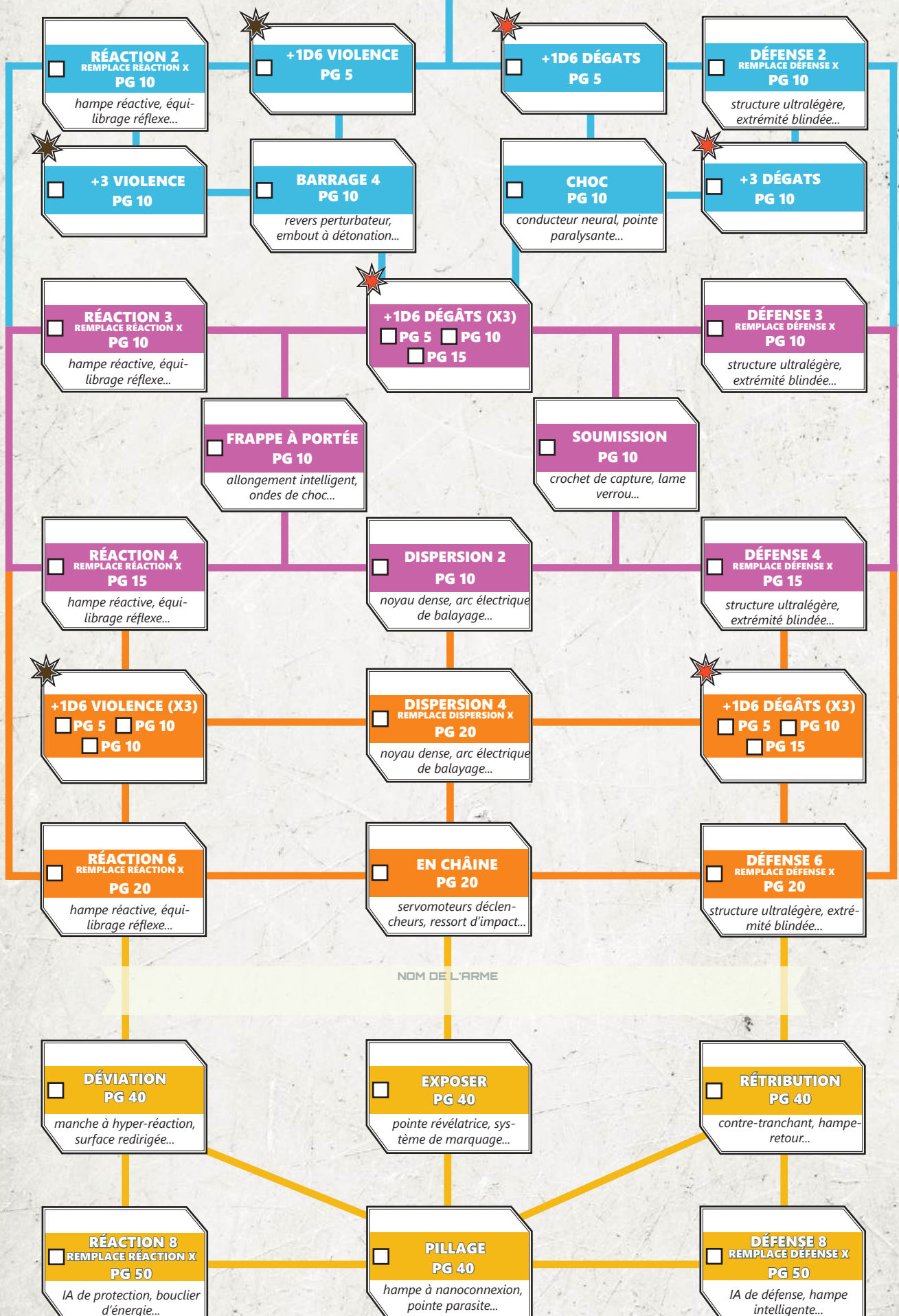
DÉGÂTS : 2D6+FORCE – VIOLENCE : 2D6 – PORTÉE : Contact – EFFETS : Deux mains / Défense 1 / Réaction 1 / Fatal

OPTIMISATIONS

DÉGÂTS : – VIOLENCE : – PORTÉE : – EFFETS :

☐ NON LÉTAL
PG 10

système paralysant,
fil électrifié, pointe
neurotoxique, tran-
chant sonore.



OPTIMISATIONS STANDARDS

OPTIMISATIONS AVANCÉES

OPTIMISATIONS RARES

OPTIMISATIONS DE PRESTIGE

LISTE DES EFFETS DU CHÂSSIS DÉFENSIF

NOM	EFFETS
Barrage X	Au lieu de faire une attaque, le chevalier peut décider, au prix de son action de combat, de diminuer la <i>défense</i> et la <i>réaction</i> de la bande ou du PNJ ciblé d'un nombre de points égal à X jusqu'au début de son prochain tour, permettant ainsi à ses alliés de toucher plus facilement. L'effet s'applique automatiquement. Aucun autre effet, et aucun dégât de l'arme ne s'applique. Plusieurs effets barrage peuvent s'appliquer sur une même cible et se cumulent. Mais attention, l'effet barrage infligé par l'arme d'un PJ prend fin au début de son tour de jeu suivant (dès que c'est à lui de jouer de nouveau).
Choc	Si le jet pour toucher avec l'arme est supérieur au score de l'aspect <i>Chair</i> (divisé par 2 pour un PNJ) de la cible, celle-ci perd 1 action (au choix du MJ) lors de son prochain tour. Cet effet ne fonctionne pas contre les bandes. Attention, l'effet ne peut pas se cumuler alors que la cible est déjà sous l'effet <i>choc</i> . Dans certaines circonstances, l'effet <i>choc</i> peut être considéré comme automatique et ne prend donc pas en compte le score de l'aspect <i>Chair</i> . Lorsque l'effet <i>choc</i> est censé s'appliquer automatiquement, il faut tout de même que le personnage touche sa cible. En revanche, son résultat n'a pas besoin d'égaler l'aspect <i>Chair</i> divisé par deux de la cible pour que l'effet fonctionne. L'effet ne se cumule pas avec <i>parasitage X</i> . Plusieurs effets <i>choc</i> ne peuvent se cumuler sur une même cible.
Défense X	L'utilisateur reçoit un modificateur de <i>défense</i> , X représentant cette valeur, tant qu'il utilise cette arme ou module. Les modificateurs reçus peuvent se cumuler tant que le personnage peut recevoir l'effet.
Deviation	Si un ennemi cible le PJ au tir, à portée courte ou moyenne, et rate son tir, alors le PJ peut dépenser 4 PE et renvoyer les dégâts de l'attaque à l'assaillant. Le MJ lance les dés de dégâts et ajoute les bonus fixes de dégâts (sans les effets) de l'attaque qui aurait dû blesser le PJ si elle l'avait touché. Cet effet ne fonctionne pas contre les attaques avec l'effet <i>dispersion X</i> , contre les dégâts des bandes et contre tous les effets de zones ou impliquant des éléments de décor (au choix du MJ).
Dispersion X	L'arme peut toucher plusieurs ennemis et ses dégâts peuvent donc s'appliquer à plusieurs du moment que ces ennemis sont à moins de deux mètres les uns des autres. X représente le nombre d'ennemis que l'arme peut toucher dans une même action. Un seul jet d'attaque est à effectuer contre un seul ennemi. Les autres ennemis proches subissent automatiquement les dégâts et les autres effets que <i>dispersion</i> , à condition que le résultat du test d'attaque dépasse leur score d'opposition. Typiquement, les lance-flammes ou les armes explosives infligent cet effet. Cet effet n'affecte pas les bandes contre lesquelles seule la violence peut s'appliquer.
En chaîne	Lorsque le PJ utilisant cette arme réussit à éliminer (pas forcément à tuer, neutraliser suffit) un hostile ou un salopard, il peut effectuer au prix de 3 PE, au même tour et à la même <i>initiative</i> , une autre attaque sur un autre hostile ou un autre salopard qui se trouve à portée de son arme (un test pour toucher est de nouveau nécessaire). Si cette deuxième attaque élimine la cible, l'effet peut s'appliquer une nouvelle fois et ainsi de suite. Le coût en énergie intervient en plus de l'éventuel coût en énergie de l'arme. Chaque nouvelle attaque doit donner lieu à une dépense d'énergie en conséquence. Dans le cas où plusieurs ennemis sont éliminés en même temps, l'effet <i>en chaîne</i> ne s'applique qu'une seule fois.
Exposer	Lorsque le PJ réussit son attaque sur une cible, celle-ci est exposée. La cible est exposée jusqu'au début de son prochain tour. Toute attaque qui devrait infliger des dégâts contre elle reçoit un bonus de 12 dégâts. Une même cible ne peut être exposée plusieurs fois dans un même tour.
Fatal	En sacrifiant 2D6 lors de son test d'attaque, si le test d'attaque est un succès, le chevalier met hors combat un hostile humain ciblé à portée de l'attaque. L'effet <i>fatal</i> peut être cumulé pour cibler plusieurs hostiles d'un coup en sacrifiant pour chacun 2D6. Les dés sont sacrifiés en même temps. Si le test est un échec, l'attaque rate tout simplement.
Frappe à portée	L'arme peut effectuer une attaque sur une cible située à portée courte de la même façon que si elle se trouvait à portée contact.
Non létal	Si un ennemi atteint 0 PS en subissant les dégâts de cette arme, il ne meurt pas, mais tombe simplement inconscient pour 1D6 heures avant de reprendre ses esprits avec 1 point de santé.
Pillage	Lorsque le PJ réussit une attaque contre un ou plusieurs PNJ, il récupère 3 PE. Cet effet ne fonctionne qu'une seule fois par attaque. Même avec l'effet <i>dispersion 6</i> , si le personnage réussit à toucher 6 cibles, il ne récupère que 3 PE.
Réaction X	L'utilisateur reçoit un modificateur de <i>réaction</i> , X représentant cette valeur, tant qu'il utilise cette arme ou module. Les modificateurs reçus peuvent se cumuler tant que le personnage peut recevoir l'effet.
Rétribution	Si un ennemi cible le PJ au contact et rate son attaque, alors le PJ peut dépenser 3 PE et renvoyer les dégâts de l'attaque à l'assaillant. Le MJ lance les dés de dégâts et ajoute les bonus fixes de dégâts (sans les effets) de l'attaque qui aurait dû blesser le PJ si elle l'avait touché. Cet effet ne fonctionne pas contre les attaques avec l'effet <i>dispersion X</i> , contre les dégâts des bandes et contre tous les effets de zone ou impliquant des éléments de décor (au choix du MJ).
Soumission	Après avoir touché sa cible avec un effet <i>soumission</i> , l'attaquant peut soumettre sa cible physiquement et l'empêcher de se déplacer ou d'attaquer qui que ce soit d'autre que l'attaquant, et ce au contact. Pour se libérer de l'effet <i>soumission</i> , la cible touchée doit, à son tour, réussir un test base <i>Déplacement</i> ou <i>Combat</i> (aspect <i>Chair</i> ou <i>Bête</i>) dont la difficulté est définie par le nombre de réussites de l'attaquant. Si la cible n'a pas pu se libérer à son tour, l'attaquant peut maintenir la <i>soumission</i> sans relancer les dés et infliger des dégâts normalement, ou relancer un test d'attaque afin de renforcer sa prise. Si le jet est à nouveau réussi, les dégâts sont infligés sans prendre en considération tout éventuel champ de force ou bouclier (pour les créatures de l'Anathème). L'effet <i>soumission</i> ne peut impacter les colosses.



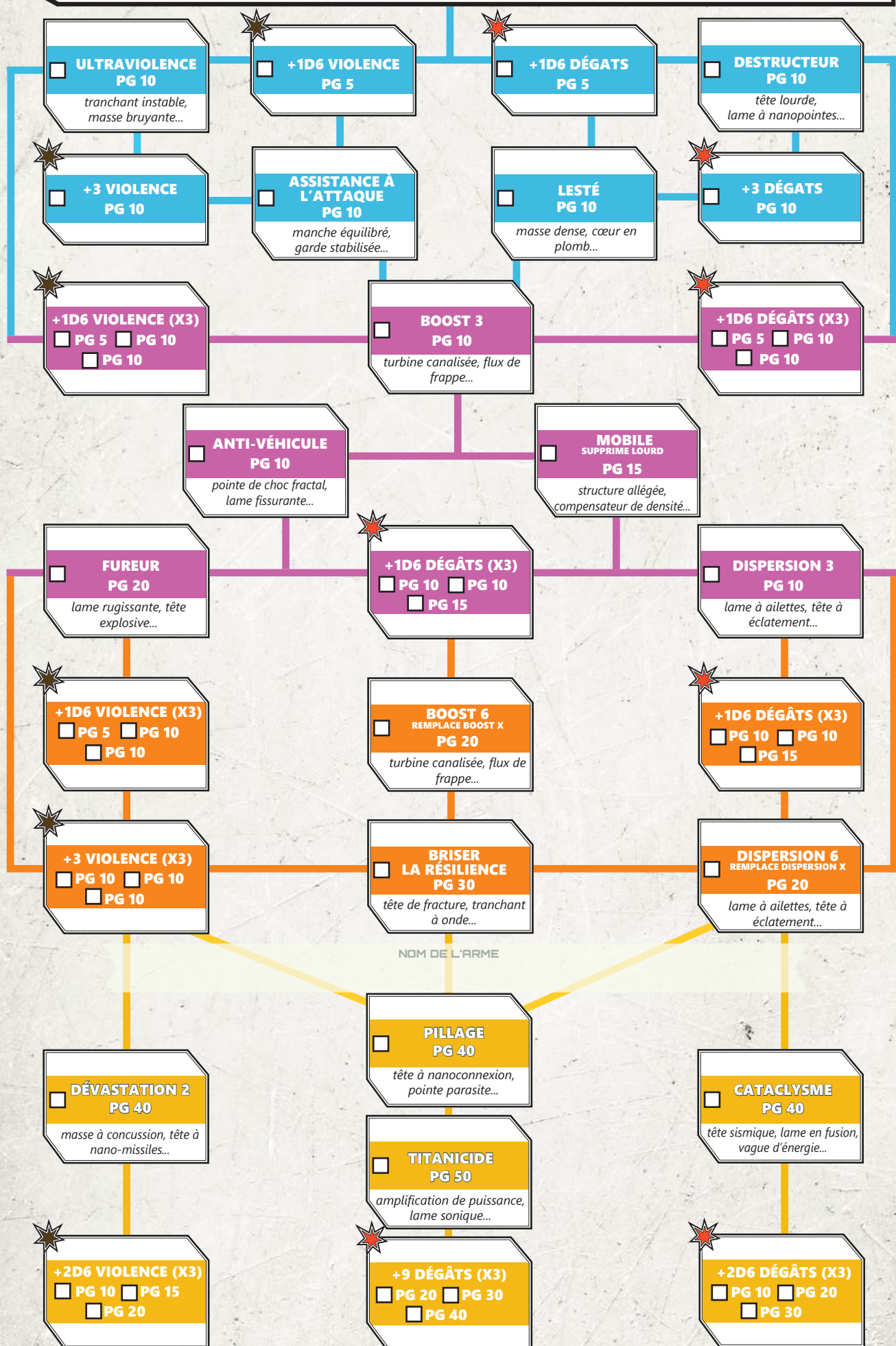
CHÂSSIS PUISSANT – PG 15

marteau de guerre, claymore, nodachi, hache de guerre, masse à champ de force, gantelet hyperdimensionné...

DÉGÂTS : 3D6+FORCE – **VIOLENCE :** 3D6 – **PORTÉE :** Contact – **EFFETS :** Deux mains / Lourd / Fatal

OPTIMISATIONS

DÉGÂTS : – **VIOLENCE :** – **PORTÉE :** – **EFFETS :**



OPTIMISATIONS STANDARDS

OPTIMISATIONS AVANCÉES

OPTIMISATIONS RARES

OPTIMISATIONS DE PRESTIGE

LISTE DES EFFETS DU CHÂSSIS PUISSANT

NOM	EFFETS
Anti-véhicule	Les armes possédant cet effet sont conçues pour détruire les véhicules, les blindés et abattre les ennemis de type colosse. Lorsque l'arme tire sur un véhicule ou un colosse, elle inflige ses dégâts normaux et n'a pas besoin d'infliger des tranches de 10 points de dégâts pour en infliger 1 à ces énormes ennemis.
Boost X	Par action de combat, lorsqu'il attaque, le PJ peut ajouter 1D6 de dégât ou de violence pour chaque PE utilisé pour cet effet, dans la limite de XD6.
Briser la résilience	Le personnage, s'il décide d'attaquer normalement la cible, fait baisser en plus la résilience de la cible de 1D6 points. Cette règle s'applique en plus des dégâts éventuellement infligés. Si le personnage décide de faire baisser la résilience de la cible, alors il ajoute 1D6 supplémentaire aux points de résilience qu'il retire.
Cataclysme	Une fois par tour, lorsque le PJ attaque, il peut choisir de cibler tous les ennemis à portée courte de type hostiles et salopards en plus d'une bande éventuellement présente. Toutes les cibles touchées par l'attaque se voient infliger une quantité de dégâts (violence dans le cas de la bande) égale au résultat des dés de violence de son arme.
Deux mains	Cet effet signifie simplement que le chevalier doit utiliser ses deux mains pour frapper ou tirer avec l'arme. Utiliser à une main une arme possédant cet effet est impossible, l'arme étant trop lourde ou possédant trop de recul pour toucher efficacement.
Dévastation X	Quand un PJ lance les dés de Violence, tout résultat inférieur ou égal à X est considéré comme un 5.
Dispersion X	L'arme peut toucher plusieurs ennemis et ses dégâts peuvent donc s'appliquer à plusieurs du moment que ces ennemis sont à moins de deux mètres les uns des autres. X représente le nombre d'ennemis que l'arme peut toucher dans une même action. Un seul jet d'attaque est à effectuer contre un seul ennemi. Les autres ennemis proches subissent automatiquement les dégâts et les autres effets que <i>dispersion</i> , à condition que le résultat du test d'attaque dépasse leur score d'opposition. Typiquement, les lance-flammes ou les armes explosives infligent cet effet. Cet effet n'affecte pas les bandes contre lesquelles seule la violence peut s'appliquer.
Fatal	En sacrifiant 2D6 lors de son test d'attaque, si le test d'attaque est un succès, le chevalier met hors combat un hostile humain ciblé à portée de l'attaque. L'effet <i>fatal</i> peut être cumulé pour cibler plusieurs hostiles d'un coup en sacrifiant pour chacun 2D6. Les dés sont sacrifiés en même temps. Si le test est un échec, l'attaque rate tout simplement.
Fureur	Lorsque l'arme est utilisée contre une bande avec un score d'aspect <i>Chair</i> de 10 ou plus, la violence de l'arme est augmentée de 4D6.
Lourd	Pour utiliser cette arme, vous devez dépenser une (et une seule) action de déplacement et une (et une seule) action de combat. Les actions supplémentaires acquises ne sont pas touchées par cet effet.
Mobile	L'arme perd l'effet <i>lourd</i> et les malus qui lui sont attachés. Si elle l'avait, elle conserve l'effet <i>deux mains</i> .
Pillage	Lorsque le PJ réussit une attaque contre un ou plusieurs PNJ, il récupère 3 PE. Cet effet ne fonctionne qu'une seule fois par attaque. Même avec l'effet <i>dispersion</i> 6, si le personnage réussit à toucher 6 cibles, il ne récupère que 3 PE.
Titanicide	Lorsque le personnage attaque un ennemi possédant de la résilience, s'il lui inflige des dégâts, il peut dépenser 3 PE à chaque fois pour faire baisser la résilience de 15.
Ultraviolence	Lorsque l'arme est utilisée contre une bande avec un score d'aspect <i>Chair</i> de moins de 10, la violence de l'arme est augmentée de 2D6.



FUSIL DE PRÉCISION POLYMORPHE POLYCALIBRE LONGBOW

DÉGÂTS : 3D6 – VIOLENCE : 1D6 – PORTÉE : Moyenne – EFFETS : Lourd / Fatal / Deux mains / Assistance à l'attaque

OPTIMISATIONS

DÉGÂTS :

– VIOLENCE :

– PORTÉE :

– EFFETS :

BOOST 9 0 PG

Lorsqu'il attaque, le PJ peut ajouter 1D6 de dégât ou de violence pour chaque PE utilisé pour cet effet, dans la limite de 9D6 supplémentaires.

AUGMENTATION DE PORTÉE 0 PG

Pour 1 PE par attaque, le PJ peut augmenter la portée du Longbow d'un niveau (moyenne à longue pour 1 PE, puis longue à lointaine pour 1 PE supplémentaire).

EFFETS MINEURS 0 PG

Pour 2 PE par effet, le chevalier peut en ajouter un ou plusieurs parmi ceux-ci (maximum 3) à son prochain tir : *silencieux, choc, perce armure 40, ultraviolence, désignation, non léthal.*

EFFETS INTERMÉDIAIRES 0 PG

Pour 3 PE par effet, le chevalier peut en ajouter un ou plusieurs parmi ceux-ci (maximum 3) à son prochain tir : *lumière 4, anti-véhicule, dispersion 3, artillerie, pénétrant 6, perce armure 60.*

+3 VIOLENCE PG 5

CHIRURGICAL PG 10

canon éclateur, munitions à haute densité...

PRÉCISION PG 10

lunette intelligente, lunette de sniper...

+3 DÉGÂTS PG 5

+3 VIOLENCE PG 5

SENSITIF PG 10

visée augmentée, détecteur de points faibles...

ORFÈVRE PG 10

poignée réactive, réponse haptique...

+3 DÉGÂTS PG 5

+3 VIOLENCE (X2) PG 5 PG 5

CADENCE 2 PG 20

IA de tir automatisée, détecteur de menace...

+3 DÉGÂTS (X2) PG 5 PG 5

BOOST 14 REPLACE BOOST X PG 50

Lorsqu'il attaque, le PJ peut ajouter 1D6 de dégât ou de violence pour chaque PE utilisé pour cet effet, dans la limite de 14 D6 supplémentaires.

MOBILE SUPPRIME LOURD PG 30

structure légère, suspenseurs actifs...

EFFETS MAJEURS PG 50

Désormais, pour 6 PE par effet, le chevalier ajoute un ou plusieurs effets parmi ceux-ci (maximum 3) à son prochain tir : *anti-Anathème, démoralisant, pénétrant 10, ignore armure, en chaîne, fureur.*

PILLAGE PG 40

tête à nanoconnexion, pointe parasite...

BRISER LA RÉSILIENCE PG 30

Munitions à détonations multiples...

SPÉCIALISTE 8 PG 60

IA de contrôle, arme intelligente...

+6 VIOLENCE (X4) PG 10 PG 15 PG 20 PG 30

TITANICIDE PG 50

munitions atomiques, canon éclateur...

+6 DÉGÂTS (X4) PG 10 PG 20 PG 30 PG 40

ARME AUXILIAIRE PG 60

Le fusil Longbow est monté en tourelle sur l'épaulette de la méta-armure et peut être déployé à volonté. Utiliser l'arme ainsi montée coûte une action de déplacement au lieu d'une action de combat. L'effet Deux mains peut être supprimé à volonté par le PJ.

ÉCONOMIE PG 100

Tous les effets ajoutés lors d'un tir (pas les augmentations de dégât et de violence liées à l'effet boost) du Longbow coûtent à présent 2PE de moins (avec un minimum de 1 par effet ajouté).

TIR D'ÉLITE PG 80

Une fois par tour, lorsque le chevalier obtient un exploit en effectuant un tir sur une cible de type nuisible, hostile ou salopard (hors Colosse), s'il passe sa réaction, celle-ci est automatiquement éliminée, ou passe à la phase suivante si elle en a plusieurs.

OPTIMISATIONS DE BASE

OPTIMISATIONS STANDARDS

OPTIMISATIONS AVANCÉES

OPTIMISATIONS RARES

OPTIMISATIONS DE PRÉSTIGE

LISTE DES EFFETS DU LONGBOW

NOM		EFFETS
Anti-véhicule	Les armes possédant cet effet sont conçues pour détruire les véhicules, les blindés et abattre les ennemis de type colosse. Lorsque l'arme tire sur un véhicule ou un colosse, elle inflige ses dégâts normaux et n'a pas besoin d'infliger des tranches de 10 points de dégâts pour en infliger 1 à ces énormes ennemis.	
Anti-Anathème	L'arme ignore purement et simplement la valeur de bouclier et de <i>Chair</i> exceptionnelle (ou elle soit majeure ou mineure) de la créature de l'Anathème prise pour cible. Les PA, puis la santé de la cible sont directement touchés. Lorsqu'une arme de ce type touche une bande de créatures de l'Anathème, ses scores de bouclier et de <i>Chair</i> exceptionnelle sont ignorés.	
Assistance à l'attaque	Lorsqu'un jet pour toucher est effectué avec cette arme, chaque réussite excédentaire au-dessus du score de <i>réaction</i> (dans le cas d'un tir) ou de <i>défense</i> (dans le cas d'une attaque au contact) de la cible permet de lui infliger 1 point de dégât (ou de violence dans le cas d'une bande) supplémentaire.	
Artillerie	Si la cible a préalablement été désignée, l'arme peut tirer sans les malus de portée et sans ligne de vue (il faut quand même une ligne de tir direct). La cible ne bénéficie d'aucun bonus de couvert. Attention, il faut que la munition puisse atteindre la cible d'une manière ou d'une autre et qu'un test de tir soit effectué. Une cible préalablement désignée est toujours atteignable, quelle que soit la distance et le « couvert », sans avoir besoin de ligne de tir dégagée.	
Boost X	Lorsqu'il attaque, le PJ peut ajouter 1D6 de dégât ou de violence pour chaque PE utilisé pour cet effet, dans la limite de XD6.	
Briser la résilience	Le personnage, s'il décide d'attaquer normalement la cible, fait baisser en plus la résilience de la cible de 1D6 points. Cette règle s'applique en plus des dégâts éventuellement infligés. Si le personnage décide de faire baisser la résilience de la cible, alors il ajoute 1D6 supplémentaire aux points de résilience qu'il retire.	
Cadence X	L'arme est très rapide et peut cibler X adversaires par action de combat au lieu d'un seul. Une attaque doit être réalisée pour chacune des cibles, avec 3 dés de malus. Chacune des cibles ne peut être distante de plus de 2 mètres.	
Chirurgical	Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique <i>Savoir</i> (+1 point de dégâts par <i>override</i>) (ou <i>Machine</i> divisée par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNI) lorsqu'il détermine les dégâts en plus d'autres caractéristiques déjà incluses (comme la Force et les éventuels OD de Force). Il n'a pas besoin d'utiliser cette caractéristique dans son combo.	
Choc	Si le jet pour toucher avec l'arme est supérieur au score de l'aspect <i>Chair</i> (divisé par 2 pour un PNI) de la cible, celle-ci perd 1 action (au choix du MJ) lors de son prochain tour. Cet effet ne fonctionne pas contre les bandes. Attention, l'effet ne peut pas se cumuler alors que la cible est déjà sous l'effet <i>choc</i> . Dans certaines circonstances, l'effet <i>choc</i> peut être considéré comme automatique et ne prend donc pas en compte le score de l'aspect <i>Chair</i> . Lorsque l'effet <i>choc</i> est censé s'appliquer automatiquement, il faut tout de même que le personnage touche sa cible. En revanche, son résultat n'a pas besoin d'égaliser l'aspect <i>Chair</i> divisé par deux de la cible pour que l'effet fonctionne. L'effet ne se cumule pas avec <i>parasitage</i> X. Plusieurs effets <i>choc</i> ne peuvent se cumuler sur une même cible.	
Deux mains	Cet effet signifie simplement que le chevalier doit utiliser ses deux mains pour frapper ou tirer avec l'arme. Utiliser à une main une arme possédant cet effet est impossible, l'arme étant trop lourde ou possédant trop de recul pour toucher efficacement.	
Dispersion X	L'arme peut toucher plusieurs ennemis et ses dégâts peuvent donc s'appliquer à plusieurs du moment que ces ennemis sont à moins de deux mètres les uns des autres. X représente le nombre d'ennemis que l'arme peut toucher dans une même action. Un seul jet d'attaque est à effectuer contre un seul ennemi. Les autres ennemis proches subissent automatiquement les dégâts et les autres effets que <i>dispersion</i> , à condition que le résultat du test d'attaque dépasse leur score d'opposition. Typiquement, les lance-flammes ou les armes explosives infligent cet effet. Cet effet n'affecte pas les bandes contre lesquelles seule la violence peut s'appliquer.	
En chaîne	Lorsque le PJ utilisant cette arme réussit à éliminer (pas forcément à tuer, neutraliser suffit) un hostile ou un salopard, il peut effectuer au prix de 3 PE, au même tour et à la même initiative, une autre attaque sur un autre hostile ou un autre salopard qui se trouve à portée de son arme (un test pour toucher est de nouveau nécessaire). Si cette deuxième attaque élimine la cible, l'effet peut s'appliquer une nouvelle fois et ainsi de suite. Le coût en énergie intervient en plus de l'éventuel coût en énergie de l'arme. Chaque nouvelle attaque doit donner lieu à une dépense d'énergie en conséquence. Dans le cas où plusieurs ennemis sont éliminés en même temps, l'effet en chaîne ne s'applique qu'une seule fois.	
Fatal	En sacrifiant 2D6 lors de son test d'attaque, si le test d'attaque est un succès, le chevalier met hors combat un hostile humain ciblé à portée de l'attaque. L'effet <i>fatal</i> peut être cumulé pour cibler plusieurs hostiles d'un coup en sacrifiant pour chacun 2D6. Les dés sont sacrifiés en même temps. Si le test est un échec, l'attaque rate tout simplement.	
Fureur	Lorsque l'arme est utilisée contre une bande avec un score d'aspect <i>Chair</i> de 10 ou plus, la violence de l'arme est augmentée de 4D6.	
Lumière	Lorsque l'arme frappe une créature de l'Anathème ou une bande de l'Anathème, ses scores de <i>défense</i> et de <i>réaction</i> sont réduits d'une certaine valeur jusqu'à la fin du prochain tour du PJ qui a infligé l'effet lumière. X représente cette valeur. Cet effet ne peut pas se cumuler sur une même cible.	
Lourd	Pour utiliser cette arme, vous devez dépenser une (et une seule) action de déplacement et une (et une seule) action de combat. Les actions supplémentaires acquises ne sont pas touchées par cet effet.	
Ignore armure	L'arme ignore purement et simplement la valeur de points d'armure d'un adversaire. La santé de la cible est directement touchée si les dégâts passent le Cdf ou le bouclier.	
Mobile	L'arme perd l'effet <i>lourd</i> et les malus qui lui sont attachés.	
Non létal	Si un ennemi atteint 0 PS en subissant les dégâts de cette arme, il ne meurt pas, mais tombe simplement inconscient pour 1D6 heures avant de reprendre ses esprits avec 1 point de santé.	
Orfèverie	Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique <i>Dextérité</i> (+1 point de dégâts par <i>override</i>) (ou <i>Masque</i> divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNI) lorsqu'il détermine les dégâts en plus d'autres caractéristiques déjà incluses (comme la Force et les éventuels OD de Force). Il n'a pas besoin d'utiliser cette caractéristique dans son combo.	
Perce armure X	L'arme ignore une certaine valeur d'armure. X représentant cette valeur. Si la valeur est égale ou supérieure aux points d'armure de l'ennemi, le total de PA est simplement ignoré et la santé est directement touchée.	
Pénétrant X	L'arme ignore une certaine valeur de champ de force. X représentant cette valeur. Si la valeur est égale ou supérieure au champ de force de l'ennemi, celui-ci est tout simplement ignoré et les points d'armure (ou les points de santé si la cible n'a pas de PA) sont directement touchés. Cet effet ne fonctionne pas contre le score de bouclier d'une cible.	
Pillage	Lorsque le PJ réussit une attaque contre un ou plusieurs PNI, il récupère 3 PE. Cet effet ne fonctionne qu'une seule fois par attaque. Même avec l'effet <i>dispersion</i> 6, si le personnage réussit à toucher 6 cibles, il ne récupère que 3 PE.	
Précision	Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique <i>Tir</i> (+1 point de dégâts par <i>override</i>) (ou <i>Machine</i> divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNI) lorsqu'il détermine les dégâts en plus d'autres caractéristiques déjà incluses (comme la Force et les éventuels OD de Force). Il n'a pas besoin d'utiliser cette caractéristique dans son combo.	
Sensitif	Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique <i>Perception</i> (+1 point de dégâts par <i>override</i>) (ou <i>Masque</i> divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNI) lorsqu'il détermine les dégâts en plus d'autres caractéristiques déjà incluses (comme la Force et les éventuels OD de Force). Il n'a pas besoin d'utiliser cette caractéristique dans son combo.	
Silencieux	Le personnage ne peut être repéré par un autre personnage parce qu'il utilise son arme. Lorsque cet effet est utilisé pendant une attaque surprise, une invisibilité, un mode Ghost ou un mode Changeling, le score de la caractéristique <i>Discrétion</i> (plus les éventuels OD) du PJ est ajouté aux dégâts. Dans le cas des PNI, c'est la moitié du score de <i>Masque</i> (plus le score de <i>Masque</i> exceptionnel éventuel) qui est ajouté aux dégâts. Cet effet peut s'ajouter à ceux du mode Ghost et du niveau 2 de l'overdrive de <i>Discrétion</i> .	
Spécialiste X	Lorsque le personnage effectue un jet d'attaque avec l'arme, il peut relancer X dés de son choix. Cette relance de X dé ne peut être effectuée qu'une seule fois par attaque.	
Titannique	Lorsque le personnage attaque un ennemi possédant de la résilience, s'il lui inflige des dégâts, il peut dépenser 3 PE à chaque pour faire baisser la résilience de 15.	
Ultraviolence	Lorsque l'arme est utilisée contre une bande avec un score d'aspect <i>Chair</i> de moins de 10, la violence de l'arme est augmentée de 2D6.	

Ce supplément pour Knight est un supplément gratuit proposé par Knight Studio.

Merci à tous les patréonneurs pour leur aide plus que précieuse sur la création de l'arsenal de légende.
Sans eux, nous n'aurions pas réussi à créer cette nouvelle manière d'aborder les armes des chevaliers,
la précision des différentes arborescences ainsi que les liens aux différentes méta-armure existantes.

Merci donc à tous les membres du Patreon Knight Studio ! ♥

4UGUR3Y
ADRIAN ERRAMOUN
ADRIEN HERMOUET
ADRIEN LAPORTE
AGAN-NALU
AL
ALAIN HUMAIR
ALEXANDRE BLANCHARD
ALEXANDRE KINDER
ALEXANDRE LECLERCQ
ALEXANDRE POUTEAU
ALEXANDRE THEALLER
ALLYASTREA
AMANO DIMAGGIO
AMAURY DANIOUX
ANGOR DE REDJAK
ANTEL
ANTHONY DEVOS
ANTOINE BEAURRAT
ANTOINE DERYCKE
ANTOINE FLEURY
ANTOINE ROUSSEL
ARAKNIR
ARAM KOBALYAN
ARANDUIR
ARCHANGE
ARCHANGELL
ARKADYNE
ARKASVAIY
ARNAUD CONGRETET
ARTAX
ASHAUM
ATEMLOS PRO
ATLAN
ATMAN KAB
AUBIN VAILLANT
AUDIA
AUDREY COL
AXEL DUBUS
BABA DUPUIS
BAL BUBULLE
BAPTISTE .B
BATOXE
BENJAMIN
BENJAMIN LE DOARÉ
BENJAMIN MORETTI
BENOIT GOSSELIN
BLACKBULL
BLEAFT
BODSON
BOTHARU
BRICE DENICE
BRUNO
C BIRD
CAIM
CEDRIC FLURI
CHÀRA DREEMURR
CHARLIE LEROUX
CHRISC.
CHRISTOPHE LE LAY
CHRISTOPHE OLLIVIER
CHRISTOPHER BONNERY
CLAIR
CLEMENT DEMANEUF
CLEMENT QUIMBRE
CLÉMENT BOUCRY
COR BAC
CORENTIN THERY
CORWIN
CRYOZER
CYBIX

CYRIL RODARO
CYRILLE GABRIELLE
CÉDRIC C.
CÉDRIC LAMEIRE
DAMOR
DANCYRD
DANN YCOOL
DARAMOS
DAVID LABOSSIERE
DAVID RIDEL
DENIS BIANCOTTO
DEVOLUTION76
DOMINIC THOMAS
DORIAN COTTERET
DOUCEFEUILLE
DRAGON DE LA LUMIÈRE
DRAGONICAE
DRAURT
DUBREUIL
EDERAS
ERWAN COSTE
EVAL FLOWER
EWI WAN
FABIEN POZZOLI
FABRICE BORTUZZO
FLAVIEN SUAREZ
FLORENT MUSSARD
FLORIAN AUBIN
FLORIAN HAVART
FLORIAN MICHELET
FLORLESEIGE
FOWLTER
FRANCK MERCIER
FRANÇOIS BARAT
FRANÇOIS VIRLY
FÉLIX COULON
GAETAN GALATI
GAËL MORIN
GELOS
GETORIX
GOMEZ JEAN-LUC
GREGORY COLLIN
GUILLAUME DEPAUD
GUILLAUME RIOU
GULAMIR
HERGAN
HOARFEN LIGHTBRINGER
HORACIO GOVEA
HUGUE
ID DRAGNIL
JARETH MORNINGSTAR
JARRIO
JAËL DE KHERDAN
JC ZAUTO
JEAN BESSEDE
JEAN-CHRISTOPHE JAMET
JEAN-MATHIEU FISCHER
JEANLOUIS FONTAINE
JEMRYS
JEREMY PIGNAT
JF DELROISSE
JOCELIN PASQUALI
JONATHAN HOLLEMAERT
JULIA CANTINEAU
JULIEN ROULIC
JUNKKOROBA
JÉRÔME LESTRA
KAIDEN28
KAISER
KAMALH LUDIQUE
KEVIN LALOUX

KEVIN MULTERER
KH07
KICKASSO
KLIKO DESH
KRISS
KVEDULF
KYRANTOX 7190
LA PLUME DE PHÉNIX
PARIS
LARANIS
LAURENT PAYEN
LAURENT PERSON
LAUTREBELGE
LE GOUIL KERWAN
LEPRIMATH
LIAENIS
LORIS BELIN
LOUISE L
LUCAS LAGRESLE
LUDOVIC ROUSSEAU
LYMRYSN
LYRETH
MAAFAX KELEN
MALPHAS
MANUEL BATIOT
MARTINHO ANTHONY
MATTHIEU BOYER
MAXIME
MAXIME ARRIBAT
MAXIME DUFFAU
METEORA7B
MICHAEL MARIE
MICHAEL WYPYSZINSKI
MICHEL
MICHEL DARRIEUTORT
MICKAEL MATHIEU
MIKO
MILEVANE
MITZOU
MONSIEUR LAPIN
MORDSITH
NARSIR
NEPHARIUS
NHOO
NICOLAS BARDY
NICOLAS FONTAINE
NIGHTMARE53
NKARAK
NORRIDGE
NOX
NOXY
ONYROS
ORION JDR
OUIDGE
PABLO SUDRIE
PAF JEAN-MOU
PARADOXA
PAUL LEREBOUR
PETITCOQ
PHAEIV
PICOT CYRIL
PIERRE
PIERRE COPPET
PIERRE JANNY
PIERRE LIFANTE
PIERRE-ALEXANDRE CRABBÉ
PIERRE-RÉMI JACQUEMARD
POING BARRE
POTTIER
PRALLET THOMAS
QUENTIN

QUENTIN A
QUENTIN RUESGAS
R MUNDO
RABRAS
RALGRIM
RANDOM
RANSAR
REDWIN RUNEHEART
RENKINEKO
REYRO GODFREY
ROLTY
ROMAIN
ROMAIN LECOINTRE
ROMAIN NGUYEN
RÉMI OSSET
RÉMY C.
SADICMASTER
SAMADIS THE SWA-
GLORD
SAUREUS
SEBASTIEN GERMAIN
SEBASTIEN ROMERA
SEYRR
SHIDO
SHIVA ADLER
SHONE WITZE
SINTES JÉRÔME
SIRIA ELENEN
SKORM54
SKORPIOS
SOPHIE
SORROW
SPHINS ANELS
STEPHANE NOUAILHAS
STREINGER GUILLAUME
STÉPHANIE LYRA
SWORDS2905
SÉBASTIEN BERARD
BERGERY
SÉBASTIEN CICCIA
SÉBASTIEN FAUVEL
SÉBASTIEN MARNOT
TEN
TENARIEL
THANARIOS
THEMOULOU 37
THIBAUD LAURENT
THOMAS BOURET
THOMAS JOUBERT
THORMAK
TOUAKAMI TSUKAIMA
TRICHELIEU
VALENTIN GTH
VALENTIN RAFFY
VALYO
VENOVAL LAURENT
VICTOR LAM
VICTOR PREVOT
VIRLEZ
WAKERFY
WAZERMAN
WILLIAM BONHOTAL
WIZZER
XIANT
XYZOR
YANN GIRARD
YOP HANN
ZACHROME
ZANALIETH
ZANTIGUI DIALO
ZIPDOF
ZIV / CUORE



AUTEUR : SIMON GABILLAUD ET TOUTE LA COMMUNAUTÉ !

MISE EN PAGE : SIMON GABILLAUD, CÉDRIC LAMEIRE

ILLUSTRATIONS : WILLIAM BONHOTAL, PROSPASS

RELECTRICE : COLINE PIGNAT, CÉDRIC LAMEIRE

**KNIGHT STUDIO - 2025
TOUS DROITS RÉSERVÉS**

**KNIGHT
STUDIO**