



# KNIGHT

C O D E X   F A N   M A D E   4

MANUEL DE PACIFICATION  
ÉVOLUTIVE EN MILIEU HOSTILE



# KNIGHT

CODΞX FAN MADΞ 4

KNIGHT

# CRÉDITS

## Sur une idée originale de

Coline Pignat et Simon Gabillaud

## Conception et rédaction

Damien «Dark» Damor, Michaël «Luceid» Marie, Matt «Krousty» Batt, Léo «Tratt» Sahnouni, Ruvaakh, Estelle «Lambda» Petitjean, Karl «Renkineko» Ualidus, Antoine «Arcange» Auton

## Illustration de couverture

Ruvaakh

## Logo

William Bonhotal

## Maquette

Ruvaakh

## Habillage intérieur

William Bonhotal

## Illustrations intérieures

William Bonhotal, Nicolas «Aper» Dujols, Rudy Crus, Ruvaakh, Roy Korpel, Vincent Devault, Malaki Nv-10, Deemoes, Prospass, Clooms, Ugo Chiola, Tonton Revolver, Simon Labrousse et Vod-K

## Relecteurs

Damien «Dark» Damor, Michaël «Luceid» Marie, Matt «Krousty» Batt, Léo «Tratt» Sahnouni, Ruvaakh, Estelle «Lambda» Petitjean, Karl «Renkineko» Ualidus, Antoine «Arcange» Auton

# REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier l'ensemble des contributeurs pour avoir soumis tant d'armes et de modules. Nous avons dû effectuer des choix difficiles et malheureusement certaines propositions n'ont pas pu être retenues.

Allyastea, Ayden Grâce, Brattac, Clem, Donald Goose, Eckwyl, Faragrim, Günther Mit, Hannigan, Illyriale, Kainers83, Klikodesh, Lucifina, Magus, Metalion, Nitro, Rayzeel, Saghonval, SBahamut, Scorpionou, SuperPampers et Tergeist

# AIDES DE JEU

Des aides de jeu, des conseils et des informations sont disponibles sur les sites suivants :

[Site officiel de Knight](#)

[Forum officiel de Knight](#)

[Site officiel d'aide de jeu](#)

# SUIVEZ-NOUS !

Pour connaître les dernières nouveautés de la gamme *Knight* et d'Antre Monde Éditions, suivez nous sur :

[Site d'Antre Monde Éditions](#)

[DriveThruRPG de Antre Monde Éditions](#)

[Facebook de Knight](#)

[Ainsi que sur Discord !](#)







**KNIGHT, CODEX FAN MADE 4**

|                              |    |                                  |    |
|------------------------------|----|----------------------------------|----|
| Présentation .....           | 5  | Boucliers .....                  | 17 |
| Extension de l'arsenal ..... | 6  | Couteaux .....                   | 17 |
| Nouveaux effets .....        | 6  | Epées .....                      | 17 |
| Armement .....               | 7  | Haches, marteaux et fléaux ..... | 17 |
| Armes standards .....        | 7  | Lances .....                     | 17 |
| Armes avancées .....         | 8  | Cestes .....                     | 18 |
| Armes rares .....            | 10 | Shotguns .....                   | 18 |
| Armes reliques .....         | 12 | Canons et lance-grenades .....   | 18 |
| Armes de prestige .....      | 13 | Pistolets .....                  | 18 |
| Modules .....                | 14 | Armes à UV .....                 | 19 |
| Modules de combat .....      | 14 | Fusils de précision .....        | 19 |
| Modules tactiques .....      | 15 | Armes automatiques .....         | 19 |
| Arbres technologiques .....  | 16 |                                  |    |

**PRÉSENTATION**

Vous venez de faire l'acquisition du Manuel de pacification évolutive en milieu hostile, et nous vous en remercions. Cet ouvrage vous permettra d'avancer sans crainte dans l'Anathème, fort d'un nouvel arsenal. Gauvain a pris à cœur les souhaits des différentes sections visant à diversifier l'équipement. Il a ainsi mis sur pied une équipe nommée Galaas, composée d'éléments de la section Giant triés sur le volet.

- **Conception et ingénierie** : Agents Asbin Soralderson et Billy Lawrence
- **Ergonomie** : Agent Fernand Laukidor et la chevaleresse Mará Saad
- **QA** : Chevaleresse Ella Hobbs et le D<sup>r</sup> Brown
- **Supervision** : Impetus [KN-IPT-1018]

Les agents Asbin Soralderson et Billy Lawrence ont mis leurs connaissances en commun afin de conceptualiser des armes à la fois puissantes et versatiles. La maniabilité et l'aspect visuel ont ensuite été optimisés par la chevaleresse Mará Saad et l'agent Fernand Laukidor. De son côté, le D<sup>r</sup> Brown s'est assuré de conserver la cohérence avec l'équipement actuel.

Pour finir, Ella Hobbs, dont l'armure a été mise à rude épreuve, s'est chargée des diverses phases de tests, en laboratoire comme sur le terrain. L'équipe entière a été placée sous la supervision d'une IA créée spécialement pour cette activité : Impetus.

À force de recherches, nous sommes arrivés à créer des technologies qui affectent les créatures de l'Anathème de manière inédite. Ces nouveaux effets sont présentés en premier lieu dans ce manuel suivi des armes triées selon leur accessibilité, de la plus standard à la plus rare.

Certaines armes ont été inspirées par les nombreux retours des chevaliers et agents composant notre grande organisation, d'autres sont le fruit d'un réel manque sur le terrain et enfin, quelques rares dernières sont des évolutions de ce qui était présent au commencement du Knight.

**Attention** : Sauf indication contraire, ces armes n'ont pas été testées dans des milieux aquatiques, volcaniques ou orbitaux. Utilisation optimum entre 0.8 et 1.3 bar atmosphérique. Pour l'entretien, bien vérifier que l'arme est déchargée. Nous conseillons fortement le solvant BM1-037 et le lubrifiant standard BM2-038. Utilisez un chiffon doux après chaque utilisation. Ne pas sécher dans un four, ni un micro-onde. Ne passe pas au lave-vaisselle. Remettre l'arme dans le rack avant de passer l'armure au lavage automatique. Si l'arme n'est pas utilisée, enclenchez la sécurité. Le Knight, et plus particulièrement l'équipe Galaas, ne sauraient être tenus pour responsables si ces règles ne sont pas respectées.

## EXTENSION DE L'ARSENAL

### NOUVEAUX EFFETS

**Boost (X) :** Le chevalier ajoute 1D6 de dégâts ou de violence pour chaque PE utilisé pour cet effet, dans la limite de XD6 par action.

**CdF (X) :** L'utilisateur reçoit un modificateur de CdF, X représentant cette valeur, tant qu'il utilise cette arme ou module. Les modificateurs reçus s'ajoutent à l'éventuel CdF d'une méta armure ou d'une combinaison Guardian et peuvent se cumuler avec de possibles modules ou capacité de méta-armure.

**Immobilisation (X) :** Après avoir touché une cible avec une arme possédant l'effet *immobilisation X*, celle-ci est entravée et ne peut plus se déplacer. Pour se libérer de l'effet Immobilisation, la cible touchée doit, à son tour, au prix d'une action de déplacement, réussir un test base *Déplacement* ou *Dextérité* (aspect *Chair* ou *Masque*) difficulté X.

Exemple : *Ella teste le lance-harpon et parvient à toucher un faune qui survit à l'attaque ; il subit maintenant immobilisation 15. La créature tente de se libérer avec une action de déplacement et obtient 5. Il ne dépasse donc pas la difficulté de 15. Les autres chevaliers peuvent donc l'attaquer à distance sans risquer sa charge.*

**Intimidante (humains) :** Lorsque l'arme est utilisée contre des bandes humaines, le score de la caractéristique *Aura* (plus les éventuels OD) du PJ est ajouté à la violence. Dans le cas des PNJ, c'est la moitié du score de *Dame* (plus le score de *Dame* exceptionnel éventuel) qui est ajoutée à la violence.

**Intimidante (Anathème) :** Lorsque l'arme est utilisée contre des bandes de l'Anathème, le score de la caractéristique *Aura* (plus les éventuels OD) du PJ est ajouté à la violence. Dans le cas des PNJ, c'est la moitié du score de *Dame* (plus le score de *Dame* exceptionnel éventuel) qui est ajoutée à la violence.

**Retour de flamme :** Si l'utilisateur n'obtient aucune réussite sur son jet d'attaque, il subit les dégâts de l'arme à la place de la cible.

**Sans armure :** L'arme peut être utilisée sans méta-armure.

### ARMES TESLA

Afin de regagner en puissance sur le théâtre d'opération de la Machine, les équipes de la Giant ont cherché la solution miracle dans des armes à fort potentiel de parasitage. Inspirées par la puissance électrique des bobines Tesla, elles permettent la désactivation des armures devenues folles, d'appréhender plus simplement des chevaliers noirs de façon non létale ou encore de mettre hors d'état de nuire les créatures de la Machine avec une efficacité déconcertante.

### ARMES CRYOGÉNIQUES

L'idée des armes cryogéniques a émergée lors d'une discussion sur la récupération des échantillons biologiques après l'usage de certaines armes telles que le lance-flammes. Mélangeant des technologies émergentes et les vertus de l'azote liquide, les premiers tests furent rapidement concluants avec un vaste panel d'utilisations : contrôle du terrain, ralentissement des ennemis lors des évacuations, déclenchement du processus d'hibernation sur certaines créatures, etc.

### ARMES GARDIENNES

Avec la popularité grandissante du Knight dans les communautés de rebuts et l'essor des feux follets, une nouvelle demande est apparue : permettre aux communautés de gagner du temps face à l'Anathème en attendant l'arrivée des renforts. Reprenant la technologie des combinaisons Guardian, les armes Gardiennes intègrent un générateur de champ de force portatif. Cependant, le plus gros du travail a été de rendre les armes maniables par des personnes non entraînées et sans armure. Encore difficile à produire, elles font la promesse d'un avenir plus sûr pour les rebuts.

### RELIQUES D'ESPOIR

Suite à l'efficacité des armes d'antan dans le combat contre le désespoir, Lancelot a pris l'initiative de lancer le projet Nostalgia. Des chevaliers errants furent sélectionnés pour leurs compétences d'enquête, leurs connaissances historiques et surtout leur résilience face à l'Anathème. Ces chevaliers acceptèrent la quête de leur lieutenant : trouver de nouvelles reliques d'espoir. Trois personnes revinrent victorieuses ; les quelques autres sont toujours en mission. Arthur, après une longue réflexion suite à la discussion sur ce projet, rendit une quatrième relique accessible.

### ARMES DE PRESTIGE

Profitant de l'arrivée de deux nouveaux chevaliers de la Table Ronde, Howel et Calogrenant, Merlin travailla de concert avec eux afin de créer des armes proche de leurs valeurs et chargea l'équipe Galaas de leur donner forme et stabilité. Prônant la protection de leur coterie ou des civils désarmés ainsi que le rétablissement des blessés, ces armes au concept altruiste trouvent un écho dans l'abnégation et la gloire du Knight à défendre l'opprimé des ténèbres.





## CANON SANS RECOL

PG  
40

ARME STANDARD À DISTANCE

*Surnoms : le canon tigre*

À l'origine, le canon sans recul fut conçu pour donner de l'appui-feu à l'infanterie et aux véhicules légers durant la Seconde Guerre mondiale. Cette version ressemble à un long tube qui se pose sur l'épaule, sur lequel viennent s'ajouter des organes de visée et stabilisateurs pour permettre le tir à 300 mètres sans difficulté. La compensation du recul se fait par éjection des gaz à l'arrière de l'arme.

« Évitez de rester derrière le tireur, sauf si vous voulez finir en grillade. » – Thomas Denz

|                                                        | DÉGÂTS          | VIOLENCE        | PORTÉE | ÉNERGIE |
|--------------------------------------------------------|-----------------|-----------------|--------|---------|
| CONTACT                                                | 4D6 (12)<br>+ 3 | 4D6 (12)<br>+ 3 | Longue | -       |
| Effets : Dispersion 3 / meurtrier / lourd / deux mains |                 |                 |        |         |



## COUTEAU DE SURVIE

PG  
10

ARME STANDARD DE CONTACT

*Surnoms : la dernière chance / malédiction*

Ce couteau est un mal nécessaire dans un monde où chaque vie compte. Utilisé principalement par les agents en mission au plus proche de l'Anathème, il ressemble à un couteau de survie classique. Derrière cette apparence se cache en réalité une lame crantée rétractable qui vibre légèrement, à l'unisson des champs de force des combinaisons Guardian. Sur le manche est gravé « III.IX.X » : un rappel au code d'honneur du Knight ainsi qu'un soutien moral important pour son possesseur lorsqu'il n'a plus d'autre choix que de l'utiliser.

« Son regard... j'étais obligé... Je... Jamais... » – Confession d'un agent

|                                                                        | DÉGÂTS             | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|------------------------------------------------------------------------|--------------------|----------|---------|---------|
| CONTACT                                                                | 2D6 (6)<br>+ Force | 1        | Contact | -       |
| Effets : Pénétrant 5 / silencieux / jumelé (ambidextrie) / sans armure |                    |          |         |         |



## GANTELET DESTRUCTEUR

PG  
30

ARME STANDARD DE CONTACT

*Surnoms : l'épée / la méduse*

Gauvain a réalisé cette arme afin d'améliorer la lutte contre les chevaliers noirs. À la manière d'une méduse, la paume est tapissée de multiples pointes libérant un puissant acide au contact. Ainsi, l'armure est directement attaquée mais il arrive aussi que les pointes atteignent le corps de l'ennemi.

« S'il faut en arriver là... » – Clay

|                                                                 | DÉGÂTS                 | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|-----------------------------------------------------------------|------------------------|----------|---------|---------|
| CONTACT                                                         | 3D6 (9) + 3<br>+ Force | 1D6 (3)  | Contact | -       |
| Effets : Pénétrant 5 / Dégâts continus 3 / destructeur / choc 1 |                        |          |         |         |



## CHAKRAM

PG  
40

ARME STANDARD DE CONTACT

*Surnoms : le frisbee mortel / Xena*

Le chakram est une arme de jet provenant des lointaines contrées indiennes. Simple mais élégant, il se présente sous la forme d'un anneau plat orné de gravures dont le bord extérieur a été aiguisé. Forgé dans un alliage moderne, la section Giant y a également fait installer un calculateur de trajectoire directement relié au système de visée des méta-armures, permettant à l'arme de revenir d'elle-même dans la main ou sur l'avant-bras de son porteur.

« Durant les tests, des chevaliers mentionnaient le nom d'une certaine princesse guerrière. On m'a dit que j'étais trop jeune pour comprendre. » – Billy Lawrence

|                                                                | DÉGÂTS             | VIOLENCE | PORTÉE | ÉNERGIE |
|----------------------------------------------------------------|--------------------|----------|--------|---------|
| CONTACT                                                        | 3D6 (9)<br>+ Force | 1D6 (3)  | Courte | -       |
| Effets : Assistance à l'attaque / artillerie / jumelé (akimbo) |                    |          |        |         |



## ESPADON

PG  
30

ARME STANDARD DE CONTACT

*Surnoms : the dragon slayer / la patibulaire / Cronus Lux*

On a ici une arme grande comme une méta-armure, qui peut être plantée au sol et utilisée comme couvert. Pour limiter les problèmes de masse, l'alliage d'acier est remplacé par un alliage de titane, utilisé dans les prothèses et les structures d'avions. Un traitement de surface à base de cristaux alpha et diamants rend chaque moulinet du porteur encore plus menaçant. Cependant, son manque d'équilibre reste un problème de taille, littéralement.

|                                                                                           | DÉGÂTS             | VIOLENCE                              | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---------------------------------------|---------|---------|
| CONTACT                                                                                   | 2D6 (6)<br>+ Force | 4D6 (12)<br>+ Aura (avec intimidante) | Contact | -       |
| Effets : Intimidante (humain) / réaction 1 / démoralisant / deux mains / retour de flamme |                    |                                       |         |         |



## JAVELOT

PG  
20

ARME STANDARD DE CONTACT

*Surnoms : l'embrocheur / le cure-dents*

Semblable à une lance, cette arme a également été équilibrée pour être projetée. Un alliage de tungstène et d'élément alpha recouvre la pointe, lestée à l'avant pour plus d'impact. Pour le récupérer, il suffit de rembobiner un câble qui le lie à l'armure. Le javelot est une arme de jet rudimentaire parfaite pour les chevaliers adeptes du corps à corps en puissance mais voulant une option d'attaque à distance.

|                 | DÉGÂTS             | VIOLENCE | PORTÉE | ÉNERGIE |
|-----------------|--------------------|----------|--------|---------|
| CONTACT         | 3D6 (9) +<br>Force | 1D6 (3)  | Courte | -       |
| Effets : Choc 1 |                    |          |        |         |



### LANCE LÉGÈRE

PG  
20

ARME STANDARD DE CONTACT

*Surnoms : la phalange*

La lance légère est une arme simple constituée d'une hampe surmontée d'une tête rigide à deux tranchants et d'une pointe en élément alpha. Cependant, elle est parfaitement équilibrée pour être maniée à une main. Il est donc possible de l'utiliser en combinaison avec un pistolet, un bouclier pour un style hoplite ou n'importe quelle autre arme à une main de votre choix.

« Choisissez votre style de combat avec soin, il fera partie intégrante de votre légende. » – Lancelot

|                                                        | DÉGÂTS                                              | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|----------|---------|---------|
| CONTACT                                                | 3D6 (9) + Force<br>+ Dextérité<br>(avec orfèvrerie) | 1D6 (3)  | Contact | -       |
| Effets : Orfèvrerie / défense 1 / jumelé (ambidextrie) |                                                     |          |         |         |



### MARTEAU DE GUERRE

PG  
20

ARME STANDARD DE CONTACT

*Surnoms : B.A.S.H (Bad Ass Sledge Hammer) / Sproutch*

Visualisez une masse. Pas l'arme, l'outil de démolition : vous avez le marteau de guerre. Construit avec du matériel renforcé pour supporter l'utilisation que peut en faire un chevalier, il est aussi idéal si vous cherchez à enfoncer des portes, des murs ou détruire des cibles blindées. En termes de personnalisation, si la plupart se contentent d'une simple tête de marteau, cylindrique ou rectangulaire, d'autres préfèrent une apparence plus exotique.

« Taper, écraser, la beauté dans la simplicité. » – Sagramor

|                                                             | DÉGÂTS                                | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------|----------|---------|---------|
| CONTACT                                                     | 3D6 (9)<br>+ Force x2<br>(avec lesté) | 1D6 (3)  | Contact | -       |
| Effets : Lesté / perce armure 20 / destructeur / deux mains |                                       |          |         |         |



### NUNCHAKU

PG  
30

ARME STANDARD DE CONTACT

*Surnoms : le Bruce Lee / le Michelangelo*

S'il est visuellement semblable à un nunchaku classique, il est équipé de deux têtes à contrepoids adaptatifs qui permettent de maximiser les dégâts au moment de l'impact et sonner l'ennemi. Mais attention, son maniement demande toutefois une certaine dextérité.

« Gauvain vient de tester l'arme. Heureusement que les armures sont équipées d'une protection pelvienne. » – Merlin

|                                                         | DÉGÂTS                             | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|---------------------------------------------------------|------------------------------------|----------|---------|---------|
| CONTACT                                                 | 3D6 (9) + Force x2<br>(avec lesté) | 1D6 (3)  | Contact | -       |
| Effets : Lesté / choc 2 / soumission / retour de flamme |                                    |          |         |         |



### POING ÉLECTRIQUE

PG  
30

ARME STANDARD DE CONTACT

*Surnoms : le coup de jus*

Inspiré par l'équipement de la milice, ce puissant taser s'active au contact de l'ennemi, permettant ainsi d'étourdir un civil trop curieux ou un bestian trop ambitieux.

|                                                | DÉGÂTS          | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|------------------------------------------------|-----------------|----------|---------|---------|
| CONTACT                                        | 3D6 (9) + Force | 1        | Contact | -       |
| Effets : Non léthal / choc 1 / jumelé (akimbo) |                 |          |         |         |



### CANON TESLA

PG  
60

ARME AVANCÉE À DISTANCE

*Surnoms : le coup de foudre / le proton-pack / le toaster*

Une crosse, une gâchette, une poignée pour soutenir le poids, et 6 bobines Tesla alignées reliées à un accélérateur d'énergie, et vous obtenez le canon Tesla. Les champs électriques créés par le canon atteignent des puissances astronomiques. Mais ce qui rend cette arme si dangereuse, c'est son intensité qui ferait griller n'importe quel tissu organique et ses nombreux arcs électriques qui vacillent de façon aléatoire.

« Rien de tel que l'odeur du bestian grillé au petit matin ! » – Sagramor

|                                                               | DÉGÂTS      | VIOLENCE     | PORTÉE | ÉNERGIE |
|---------------------------------------------------------------|-------------|--------------|--------|---------|
| TIR                                                           | 3D6 (9) + 6 | 6D6 (18) + 6 | Courte | -       |
| Effets : Dispersion 3 / parasitage 1 / meurtrier / deux mains |             |              |        |         |



### CARABINE ADAPTABLE

PG  
50

ARME AVANCÉE À DISTANCE

*Surnoms : la traqueuse / le cours-toujours*

Au sein du Knight, il semblerait qu'il y ait une forte demande pour des armes à longue portée autre que des fusils à lunette. C'est en considérant les différentes envie et remarques que les ingénieurs de la section Giant ont mis au point la carabine adaptable. En configuration longue portée, le double canon de l'arme tire des munitions à shrapnel minutées, prévues pour exploser peu avant d'atteindre la cible et ainsi infliger des dégâts importants. À courte portée, elles explosent à la sortie des canons de manière à toucher un maximum de cibles, au détriment de la précision.

« Cette arme est la réponse aux réactions reptiliennes des faunes. S'il attaque : portée courte. S'il fuit : portée longue. » – Dagonnet

|                                                                                    | DÉGÂTS                              | VIOLENCE    | PORTÉE | ÉNERGIE |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-------------|--------|---------|
| TIR (PORTÉE LONGUE)                                                                | 4D6 (12) + 6 + Tir (avec précision) | 2D6 (6) + 3 | Longue | -       |
| Effets : Précision / désignation / assistance à l'attaque / cadence 2 / deux mains |                                     |             |        |         |

|                                                                              | DÉGÂTS      | VIOLENCE     | PORTÉE | ÉNERGIE |
|------------------------------------------------------------------------------|-------------|--------------|--------|---------|
| TIR (PORTÉE COURTE)                                                          | 2D6 (6) + 3 | 5D6 (15) + 6 | Courte | -       |
| Effets : Dispersion 3 / désignation / ultraviolence / barrage 2 / deux mains |             |              |        |         |





## ICEBERG EAGLE

PG  
50

ARME AVANCÉE À DISTANCE

*Surnoms : le glaglaçon / le pistogel*

Tout le monde connaît la puissance de pénétration du Desert Eagle, mais on ne sait pas pourquoi, personne n'a pensé à combiner ça avec des munitions à azote liquide. Le fonctionnement de l'arme est simple : la balle se fraye un chemin au travers de l'armure avant de libérer l'azote. Si vous ne savez pas viser, tirez au sol : le verglas, ça glisse.

« N'essayez pas de refroidir votre boisson avec. J'ai déjà essayé et c'est assez peu concluant. » – Dagonnet

|     | DÉGÂTS                                                                                   | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|----------|---------|---------|
| TIR | 5D6 (15)                                                                                 | 2D6 (6)  | Moyenne | -       |
|     | Effets : Perce armure 40 / meurtrier / immobilisation (10) / barrage 4 / jumelé (akimbo) |          |         |         |



## MITRAILLEUSE F-34-R

PG  
60

ARME AVANCÉE À DISTANCE

*Surnoms : la pacificatrice / la gueulante / the bane*

Cette mitrailleuse légère M249 a été spécialement modifiée pour paraître impressionnante : le canon a été agrandi et allongé, le cylindre à gaz a été percé et les bruits ont d'ailleurs été amplifiés par un ensemble d'enceintes. D'ordinaire sombre, l'arme est peinte de couleurs agressives et les balles sont creusées pour provoquer un sifflement strident lors du tir. En appuyant simplement sur la gâchette, la mitrailleuse provoque un brouhaha infect capable de semer la panique chez ceux qui l'entendent. Évidemment, l'arme emporte plusieurs bandes de munitions chacune, donc il ne faut pas hésiter à garder le doigt pressé sur la détente.

« Si tu appuies ici, la mitrailleuse va.... JE DISAIS : LA MITRAILLEUSE VA... » – Nate Johanson

|     | DÉGÂTS                                                                | VIOLENCE                                  | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|-----|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|---------|---------|
| TIR | 3D6 (9) + 6                                                           | 4D6 (12) + 6<br>+ Aura (avec intimidante) | Moyenne | -       |
|     | Effets : Intimidante (humain) / barrage 4 / démoralisant / deux mains |                                           |         |         |



## SHOTGUN GARDIEN

PG  
45

ARME AVANCÉE À DISTANCE

*Surnoms : le kingsman / le parapluie*

Ce fusil à pompe à l'allure très élancée tire des salves de lasers avec une précision relative, destinées à carboniser les créatures des ténèbres à proximité. Sur l'extrémité du canon, un ensemble de courtes lames disposées en étoile déploient un bouclier protégeant des tirs d'ennemis et sur lequel apparaît un affichage tête haute.

« Cette arme est sans doute la plus réclamée par les rebuts et les milices. » – Lancelot

|     | DÉGÂTS                                                                             | VIOLENCE | PORTÉE | ÉNERGIE |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------|----------|--------|---------|
| TIR | 4D6 (12) + 3                                                                       | 2D6 (6)  | Courte | -       |
|     | Effets : CdF 2 / lumière 4 / dispersion 3 / ténébricide / deux mains / sans armure |          |        |         |



## LANCE-HARPON

PG  
60

ARME AVANCÉE À DISTANCE

*Surnoms : le coup d'arrêt*

Lorsque d'anciens baleiniers ont postulé au Knight, la section Giant a décidé de faire des essais avec leur arme de prédilection. Si un harpon est capable de blesser des cétacés de plusieurs tonnes, les créatures de l'Anathème devraient aussi y être sensibles. Après un petit travail d'adaptation pour être manipulé par une méta-armure, le lance-harpon est né : partant d'un fusil de précision dont les munitions ont été lourdement modifiées, la tête est bardée de barbillons tandis que sa hampe déclenche un filet immobilisant la cible lors de l'impact.

|     | DÉGÂTS                                                                                     | VIOLENCE | PORTÉE | ÉNERGIE |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------|----------|--------|---------|
| TIR | 5D6 (15) + 6<br>+ Tir (avec précision)                                                     | 1D6 (3)  | Longue | -       |
|     | Effets : Précision / assistance à l'attaque / meurtrier / immobilisation (15) / deux mains |          |        |         |



## PISTOLET DE PRÉCISION AUTOMATIQUE

PG  
35

ARME AVANCÉE À DISTANCE

*Surnoms : Lucky Luke / le 6.06*

Il s'agit ni plus ni moins d'une version automatique du pistolet de précision, avec une cadence de tir accrue doublée d'une meilleure stabilité et d'une assistance à la visée, afin de maximiser son usage simultanément à une autre arme.

« Simple mais efficace. » – Ella Hobbs

|     | DÉGÂTS                                                                           | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------|----------|---------|---------|
| TIR | 3D6 (9) + 6<br>+ Tir (avec précision)                                            | 2D6 (6)  | Moyenne | -       |
|     | Effets : Précision / désignation / assistance à l'attaque / jumelé (ambidextrie) |          |         |         |



## BOUCLIER RÉPULSIF

PG  
50

ARME AVANCÉE DE CONTACT

*Surnoms : le flipper*

Le bouclier répulsif est doté d'une surface irrégulière et d'une taille modérée. La section Giant l'a équipé d'un dispositif accumulant l'énergie cinétique pour la relâcher brutalement sur déclencheur, repoussant sur plusieurs mètres tout ce qui se trouve devant lui. La forme et la structure du bouclier ont été optimisées afin de dévier les tirs de projectiles, tandis que le traitement de surface absorbe la lumière pour plus de discrétion. Le compagnon idéal d'un tireur embusqué.

Au prix d'une action gratuite et 3 PE, le chevalier peut repousser à portée courte une cible au contact.

« Non, vraiment, je déconseille l'utilisation du bouclier pour tenter de ranger la pièce, agent Soralderson. » – Impetus

|         | DÉGÂTS                                                 | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|---------|--------------------------------------------------------|----------|---------|---------|
| CONTACT | 2 + Force                                              | 2        | Contact | -       |
|         | Effets : Défense 2 / réaction 4 / Jumelé (ambidextrie) |          |         |         |



### ÉPÉE-FOUET

PG  
40

ARME AVANCÉE DE CONTACT

Surnoms : la lame serpent

Cette épée est en réalité constituée d'une lame segmentée dont on a relié les morceaux entre eux par un fin câble en métal. D'une simple impulsion du poignet, l'arme peut s'étendre tel un fouet et, bien maniée, vient s'enrouler autour de l'ennemi pour mordre sa chair, gagnant ainsi son surnom de lame serpent.

|                                                                         | DÉGÂTS                                                  | VIOLENCE | PORTÉE | ÉNERGIE |
|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|----------|--------|---------|
| CONTACT                                                                 | 6D6 (18)<br>+ Force<br>+ Dextérité<br>(avec orfèvrerie) | 2D6 (6)  | Courte | -       |
| Effets : Orfèvrerie / meurtrier / dégâts continus 3 / retour de flammes |                                                         |          |        |         |



### FLAMBEAU CRYOGÉNIQUE

PG  
60

ARME AVANCÉE DE CONTACT

Surnoms : la mise au frais

Proche du bâton de combat, le flambeau cryogénique diffère par son utilisation. Tout comme ledit bâton, le chevalier peut s'en servir d'arme contondante, provoquant également une projection d'azote liquide pressurisé à l'impact. Parfaitement équilibré, il permet à son porteur de le faire virevolter autour de lui tout en activant le jet, créant ainsi un mur de titane et d'azote, capable de dissuader l'adversaire le plus téméraire d'approcher.

|                                                                                                      | DÉGÂTS                                                  | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|----------|---------|---------|
| CONTACT                                                                                              | 5D6 (15)<br>+ Force<br>+ Dextérité<br>(avec orfèvrerie) | 3D6 (9)  | Contact | -       |
| Effets : Orfèvrerie / défense 2 / cadence 2 / barrage 3 / immobilisation 10 / en chaîne / deux mains |                                                         |          |         |         |



### PISTOLAME

PG  
40

ARME AVANCÉE DE CONTACT

Surnoms : la gunblade

Certains chevaliers adorent les armes à feu, mais restent de mauvais tireurs malgré l'aide de leur IA. La section Giant a entendu leur désarroi et leur a offert le pistolame. Cette longue lame d'épée est montée sur une crosse de pistolet munie d'un barillet pivotant à six-coups. Les chambres sont remplies de balles explosives qui viennent se loger directement dans les blessures de la cible. Grâce à ce système, nul besoin de savoir viser, il suffit d'actionner la gâchette au bon moment.

Au contact, le personnage peut choisir de dépenser une balle explosive et infliger 2D6 dégâts et de violence supplémentaires. Cette amélioration d'attaque possède l'effet **Chargeur 6**.

« C'est une épée, recrutée, pas un flingue ! » – Lamorak

|                                                                              | DÉGÂTS                                                  | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|----------|---------|---------|
| CONTACT                                                                      | 5D6 (15)<br>+ Force<br>+ Dextérité<br>(avec orfèvrerie) | 3D6 (9)  | Contact | -       |
| Effets : Orfèvrerie / choc 1 / assistance à l'attaque / jumelé (ambidextrie) |                                                         |          |         |         |



### URUMI

PG  
50

ARME AVANCÉE DE CONTACT

Surnoms : le martinet d'acier / la GRS

Si la plupart des épées font le pari de la rigidité, celle-ci opte pour la souplesse, c'est donc une longue et très fine lame qui compose l'urumi. On fait tourner rapidement la lame flexible autour de soi pour créer une véritable barrière à la fois offensive et défensive. Petite nouveauté, l'arme a été adaptée aux savoirs modernes : nouvel alliage, minuscules cristaux d'élément alpha pour denteler la lame, logiciel de calcul des trajectoires...

|                                                                                                                   | DÉGÂTS                                                 | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|----------|---------|---------|
| CONTACT                                                                                                           | 3D6 (9)<br>+ Force<br>+ Dextérité<br>(avec orfèvrerie) | 6D6 (18) | Contact | -       |
| Effets : Orfèvrerie / défense 2 / assistance à l'attaque / dispersion 3 / jumelé (ambidextrie) / retour de flamme |                                                        |          |         |         |



### DÉCOUPEUR HAUTE PRESSION

PG  
70

ARME RARE À DISTANCE

Surnoms : l'arrosoir / le taille-diamant / le karcher

Exploitant le concept de la découpe industrielle par jet d'eau, celle-ci est récupérée directement depuis l'humidité présente dans l'air. Il est ensuite mélangée à un puissant abrasif, avant d'être propulsée sous la forme d'un faisceau extrêmement fin, avec une pression très élevée. Il peut alors découper quasiment tous les matériaux et tranche avec facilité à travers la plupart des armures et blindages. Ses défauts : sa portée réduite et son poids.

|                                                                                     | DÉGÂTS          | VIOLENCE       | PORTÉE | ÉNERGIE |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----------------|--------|---------|
| TIR                                                                                 | 4D6 (12)<br>+ 6 | 3D6 (9)<br>+ 6 | Courte | -       |
| Effets : Ignore armure / anti-véhicule / destructeur / boost 4 / deux mains / lourd |                 |                |        |         |



### FUSIL GARDIEN

PG  
70

ARME RARE À DISTANCE

Surnoms : le paracoup / le chasseur

Bien que cette arme ressemble à un fusil de chasse à double canon, cette arme tire d'imposantes fléchettes qui, au contact de la cible, s'embrasent et produisent des couleurs extrêmement vives. Un générateur de champ de force a été placé sur l'extrémité des canons et protège le porteur en faisant ricocher les balles.

« Avec ça, vous pouvez abattre un éléphant en un coup... Enfin tant que l'éléphant sort des ténèbres. » – Gauvain

|                                                                                 | DÉGÂTS          | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----------|---------|---------|
| TIR                                                                             | 6D6 (18)<br>+ 6 | 4D6 (12) | Moyenne | -       |
| Effets : CdF 3 / lumière 4 / cadence 2 / ténébricide / deux mains / sans armure |                 |          |         |         |





### FUSIL TESLA

PG  
70

ARME RARE À DISTANCE

Surnoms : le paratonnerre / coup d'jus

Prenez une carabine, remplacez le projectile par une fléchette adhésive en acier reliée à l'arme par un micro-filament de carbone. Et voilà, vous avez un moyen de diriger un courant électrique de manière précise sur une cible. Ajoutez à cela 4 bobines Tesla miniatures et quelques accélérateurs à électro-aimant, et vous avez un fusil Tesla. Et si ça ne suffit pas, il est toujours possible de puiser dans l'énergie de la méta-armure pour augmenter l'intensité du courant. Le choc est si violent qu'il n'est pas rare de voir des gerbes d'étincelles voler dans tous les sens.

|                                                                                                      | DÉGÂTS          | VIOLENCE       | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----------------|---------|---------|
| TIR                                                                                                  | 4D6 (12)<br>+ 6 | 3D6 (9)<br>+ 6 | Moyenne | -       |
| Effets : Parasitage 4 / boost 6 (dégâts) / boost 4 (violence) / meurtrier / désignation / deux mains |                 |                |         |         |



### PULVÉRISATEUR CRYO

PG  
100

ARME RARE À DISTANCE

Surnoms : Mr. Freeze

Inspirée par les statues de glaces parsemant le Sahara, la section R&D de la Giant a mis au point un nouveau composé, capable de geler n'importe quelle substance lors d'un simple contact. Nécessitant un énorme réservoir, l'arme s'apparente visuellement au lance-flammes, mais c'est à l'utilisation que les effets diffèrent drastiquement : au lieu d'un feu intense et lumineux, c'est une brume à l'épaisseur variable qui envahit la zone et gèle tout ce qu'elle touche.

|                                                                                                       | DÉGÂTS           | VIOLENCE | PORTÉE | ÉNERGIE |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|----------|--------|---------|
| TIR                                                                                                   | 8D6 (24)<br>+ 12 | 6D6 (18) | Courte | 1       |
| Effets : Barrage 4 / dispersion 3 / meurtrier / oblitération / immobilisation 15 / deux mains / lourd |                  |          |        |         |



### ÉPÉES JUMELLES

PG  
85

ARME RARE DE CONTACT

Surnoms : les twins / Laurel et Hardy / main droite-main gauche

À l'instar des pistolets ouragan, ces lames ont été créées et pensées pour être utilisées par paire. La lame est longue, fine, et légèrement incurvée tandis que sur la poignée sont dispatchés ici et là des connecteurs servant à synchroniser arme et armure. En activant ces derniers, on peut surcharger les épées pour augmenter sa vitesse de frappe, décimant les cibles dans une danse macabre. Des gyroscopes dernière génération ont été installés dans la garde et permettent au chevalier de conserver un équilibre parfait en toute circonstance.

« Ces lames ont un but avoué : massacrer les ennemis par groupes entiers. » – Hel

|                                                                                                 | DÉGÂTS                                                  | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|----------|---------|---------|
| CONTACT                                                                                         | 6D6 (18)<br>+ Force<br>+ Dextérité<br>(avec orfèvrerie) | 6D6 (18) | Contact | -       |
| Effets : Orfèvrerie / boost 4 / assistance à l'attaque / meurtrier / ultraviolence / deux mains |                                                         |          |         |         |



### LANCE GRENADE LÉGER AUTOMATIQUE

PG  
55

ARME RARE À DISTANCE

Surnoms : le lance-patate

Le lance grenade léger automatique, abrégé en LGL automatique est une arme hybride plus puissante qu'un pistolet mitrailleur et dispose, grâce à sa munition : une grenade de 20mm à faible dispersion, d'une cadence supérieure au lance grenade léger. L'arme est rendue compacte grâce à l'architecture bullpup, c'est-à-dire que le chargeur se situe derrière la poignée pour réduire la longueur de l'arme sans toucher au canon. Couplé à la méta-armure qui encaisse la plupart du recul, on obtient une arme polyvalente utilisable à une main.

|                                                                | DÉGÂTS          | VIOLENCE        | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|----------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------|---------|---------|
| TIR                                                            | 5D6 (15)<br>+ 6 | 4D6 (12)<br>+ 6 | Moyenne | 1       |
| Effets : Barrage 2 / dispersion 2 / en chaîne / ultra-violence |                 |                 |         |         |



### MITRAILLEUSE MOTORISÉE

PG  
60

ARME RARE À DISTANCE

Surnoms : la sulfatuse / la BRRRRR

Cette arme est pensée comme une amélioration de la mitrailleuse lourde. Elle est plus légère, moins encombrante et étonnamment stable. La petite originalité vient de son second mode de tir. Sur simple action, un moteur fait tourner les tubes à très haute vitesse pour cracher toujours plus de munitions découpant plusieurs cibles à la fois. Par contre, ça demande un pied supplémentaire pour garder un semblant de contrôle sur son tir.

|                                                                                                  | DÉGÂTS           | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|----------|---------|---------|
| TIR NORMAL                                                                                       | 6D6 (18)<br>+ 10 | 4D6 (12) | Moyenne | -       |
| Effets : Perce-armure 40 / assistance à l'attaque / destructeur / deux mains                     |                  |          |         |         |
|                                                                                                  | DÉGÂTS           | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
| TIR MOTORISÉ                                                                                     | 6D6 (18)<br>+ 10 | 4D6 (12) | Moyenne | 1       |
| Effets : Perce-armure 40 / cadence 2 / fureur / destructeur / tir en rafale / deux mains / lourd |                  |          |         |         |



### FOUET LUMIÈRE

PG  
70

ARME RARE DE CONTACT

Surnoms : bling-bling

Inspiré par l'armure Wizard, le fouet lumière est composé d'un tube en alliage souple sur lequel on a placé un réseau de canaux où circule du plasma. Non seulement l'arme produit une lumière vive mais cela rend aussi le fouet extrêmement chaud. Bonus : un petit émetteur de flux a été installé dans la poignée afin qu'il produise en permanence un ordre de recul. Efficacité garantie sur les créatures les plus faibles.

|                                                                                                  | DÉGÂTS             | VIOLENCE                                 | PORTÉE | ÉNERGIE |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|------------------------------------------|--------|---------|
| CONTACT                                                                                          | 2D6 (6)<br>+ Force | 4D6 (12) +<br>Aura (avec<br>intimidante) | Courte | -       |
| Effets : Intimidante (Anathème) / boost 4 / lumière 4 / anti-Anathème / soumission / ténébricide |                    |                                          |        |         |


**FAUX DE GUERRE**
**PG 70**

ARME RARE DE CONTACT

*Surnoms : le passeur / ankou*

Une des nombreuses armes dont l'origine se retrouve dans l'outillage agricole et c'est sur cette base que le Knight s'est inspiré pour créer sa propre version avec, évidemment, quelques subtilités en plus. Visuellement imposante, l'arme est en réalité suffisamment légère pour permettre à un chevalier adroit de la faire danser autour de lui, tout en lacérant la chair de ses adversaires. La lame, particulièrement acérée, est composée de graphène surmonté d'un tranchant en élément alpha. Les Giants ont eu l'idée d'installer un système de rotation à l'ancien emplacement de l'anneau de serrage, permettant à la lame de pivoter à 90° depuis sa position initiale, elle peut donc se redresser dans l'axe de la hampe ou au contraire, se plier et bloquer un adversaire.

|                                                                                                  | DÉGÂTS                                                  | VIOLENCE | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|----------|---------|---------|
| <b>CONTACT</b>                                                                                   | 6D6 (18)<br>+ Force<br>+ Dextérité<br>(avec orfèvrerie) | 6D6 (18) | Contact | -       |
| <b>Effets :</b> Orfèvrerie / dégâts continus 6 / défense 2 / en chaîne / soumission / deux mains |                                                         |          |         |         |


**LANCE DISQUE**
**PG 60**

ARME RARE DE CONTACT

*Surnoms : la disqueuse / l'arrache-métal*

Après avoir vu un des chevaliers de sa section improviser avec une scie circulaire de chantier, Sagamor est tombé amoureux du potentiel destructeur de l'arme. Ainsi, Gauvain, sous la pression de Sagamor, a confectionné une version boostée de cette scie. Et comme taper avec un disque ne suffit pas, il peut aussi être lancé. En quittant l'arme, le disque va alors doubler de diamètre au dépend de sa vitesse de rotation et de vol.

|                                                                         | DÉGÂTS                      | VIOLENCE        | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------------|---------|---------|
| <b>CONTACT</b>                                                          | 6D6 (18)<br>+ 12<br>+ Force | 2D6 (6)         | Contact | 1       |
| <b>Effets :</b> Anti-véhicule / pénétrant 10 / destructeur / deux mains |                             |                 |         |         |
|                                                                         | DÉGÂTS                      | VIOLENCE        | PORTÉE  | ÉNERGIE |
| <b>TIR</b>                                                              | 4D6 (12)                    | 6D6 (18)<br>+ 6 | Moyenne | 2       |
| <b>Effets :</b> Anti-véhicule / dispersion 3 / chargeur 6 / deux mains  |                             |                 |         |         |


**« FAILNAUGHT »  
L'ARC DE TRISTAN**
**PG 75**

RELIQUE D'ESPOIR

Cet arc long fut ramené par un chevalier errant lors d'une expédition dans les îles britanniques. Son état de conservation remarquable a piqué la curiosité des scientifiques du Knight qui ont daté l'arme à environ 1500 ans. Façonnée d'une seule pièce d'if et dépourvue d'ornements, une légère aura émane de l'arc. Les témoignages rapportent une compréhension instinctive de l'archerie, comme si l'arme guidait ses porteurs, au point que certains chevaliers pensent qu'il s'agirait véritablement de Failnaught, l'arc légendaire de Tristan de Léonois.

|                                                                                                                       | DÉGÂTS                             | VIOLENCE | PORTÉE  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|----------|---------|
| <b>TIR</b>                                                                                                            | 5D6 (15)<br>+ Tir (avec précision) | 1D6 (3)  | Moyenne |
| <b>Effets :</b> Précision / lumière 4 / anti-Anathème / assistance à l'attaque / espérance / ténébricide / deux mains |                                    |          |         |

**Spécial :** L'arc confère un bonus de 3 réussites automatiques au tir contre une cible.


**« AL-BATTAR »  
DAGUE DES PROPHÈTES**
**PG 70**

RELIQUE D'ESPOIR

Certaines légendes parlent d'un être étrange qui parcourt la Terre depuis l'aube de l'humanité. Les diverses religions lui ont donné bien des noms : le prophète, le malin, l'homme de la nuit, le colérique ou encore le rédempteur. Des noms ambivalents dépendant de sa relation avec le dogme en question. Toujours armé de sa fidèle lame, elle est le seul dénominateur commun à chaque apparition.

Selon son propriétaire actuel, qui a souhaité garder l'anonymat, il s'agissait à l'origine d'une épée qui, suite à un combat, se serait brisée. Elle aurait été retravaillée pour prendre l'apparence d'une dague et les dernières recherches mènent à penser que celle-ci pourrait bien être l'arme mythique.

À présent longue d'une trentaine de centimètres, la lame est finement gravée avec les noms suivants en arabe : David, Salomon, Moïse, Aaron, Josué, Zacharie, Jean, Jésus et Mahomet. Elle comporte aussi une gravure illustrant le roi David décapitant Goliath ainsi qu'une inscription partielle identifiée comme étant du nabatéen.

Lors de la création du Knight, son possesseur et Arthur se sont longuement entretenus. L'organisation a ainsi obtenu plusieurs œuvres d'arts majeures pour habiller le hall des héros, dont cette dague. Le bienfaiteur a concédé l'utilisation de l'arme pour repousser les ténèbres à une seule condition : elle devra être restituée à son propriétaire légitime lorsque tout sera terminé. Nul ne sait quelle contrepartie est prévue si cette part du marché n'est pas respectée.

|                                                                                              | DÉGÂTS                                                  | VIOLENCE | PORTÉE  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|----------|---------|
| <b>CONTACT</b>                                                                               | 5D6 (15)<br>+ Force<br>+ Dextérité<br>(avec orfèvrerie) | 1        | Contact |
| <b>Effets :</b> Orfèvrerie / lumière 2 / anti-Anathème / assassin 2 / silencieux / espérance |                                                         |          |         |







**ÉPÉE DE FEU  
DE SAINT MICHEL**

**PG  
100**

RELIQUE D'ESPOIR

Cette épée est constituée d'un minéral particulièrement rare baptisé le lumarbre et semble répondre à l'élément alpha en inversant ses effets sur les humains, notamment en soulageant l'esprit de ces derniers. Les chocs violents sur le lumarbre génèrent une explosion lumineuse, et le matériau prend feu dès qu'il entre en contact avec un élément issu des ténèbres.

Selon la légende, l'épée de feu de saint Michel est une arme ayant servi à pourfendre le dragon, à combattre Lucifer et est à l'origine d'un mythe expliquant les emplacements des sanctuaires dédiés au saint en Europe et au Moyen-Orient. Redoutable contre l'Anathème, elle ne saurait être employée pour blesser un humain, l'archange veillant à la protection des âmes innocentes et les faisant revenir dans le droit chemin si elles venaient à se perdre.

|                                                                                                                                       | DÉGÂTS             | VIOLENCE                               | PORTÉE |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|----------------------------------------|--------|
| <b>CONTACT</b>                                                                                                                        | 2D6 (6)<br>+ Force | 10D6 (30)<br>+ Aura (avec intimidante) | Courte |
| <b>Effets :</b> Intimidante (Anathème) / barrage 4 / lumière 6 / anti-Anathème / ultraviolence / espérance / ténébricide / deux mains |                    |                                        |        |



**BOUCLIER DYNAMIQUE  
POLYMORPHE**

**PG  
150**

ARME DE PRESTIGE DE CONTACT

Inspiré par les chakrams et autres lance-diques, Merlin, à l'aide de nouveaux arrivants à la Table Ronde, a développé le concept du bouclier dynamique polymorphe aka le BDP, un bouclier rond remontant au dessus du coude et reposant sur un gantelet équipé d'un calculateur de trajectoire géré par l'IA de l'armure. Constitué d'un maillage adaptatif en nanomachines, sa forme peut être modulée, lui permettant d'altérer sa forme pour mieux encaisser les chocs, dévier les tirs ou, une fois lancé, adopter une forme plus aérodynamique.

Il s'agit de la seule arme permettant de défendre une cible à distance efficacement.

|                                                                                                  | DÉGÂTS                  | VIOLENCE | PORTÉE  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|----------|---------|
| <b>CONTACT</b>                                                                                   | 10D6 (30)<br>+ Force x2 | 2D6 (12) | Moyenne |
| <b>Effets :</b> Lesté / défense 6 / réaction 6 / artillerie / assistance à l'attaque / cadence 3 |                         |          |         |

**Spécial :** Pour une action de combat, l'utilisateur peut intercepter une attaque et donner *défense 6*/*réaction 6* à une cible pour un tour.



**JUDICIUM ET REDEMPTIO**

**PG  
80**

RELIQUE D'ESPOIR

Ce set d'arme fut béni et confié par le Pape à un baron converti à l'Inquisition à la fin du 16<sup>e</sup> siècle. Perdu lors d'un périple pour rejoindre les Amériques, ce n'est que très récemment, avec l'ouverture d'archives par l'Église et la mise en place de fouilles par le Knight, qu'un coffre contenant les armes ainsi que le matériel nécessaire à son entretien ont été retrouvés.

Judicium est un pistolet à silex dont la crosse en bois serait tirée de la croix du Christ. Le canon, en acier, est recouvert d'un revêtement en or où sont gravés des écrits bibliques en latin. À la place de balles, il tire des fléchettes gravées d'une croix entourée de lianes de ronce. Redemptio est une rapière finement ouvragée, dont le pommeau creux permet de contenir la poudre permettant le rechargement de Judicium.

À l'obtention de la relique, le chevalier récupère l'ensemble du matériel permettant l'entretien et l'utilisation des armes. L'équipement est soit d'origine, soit recréé comme tel, et chaque munition est forgée à l'identique par un maître forgeron.

|                                                                                          | DÉGÂTS                                                  | VIOLENCE | PORTÉE  |
|------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|----------|---------|
| <b>CONTACT<br/>(REDEMPTIO)</b>                                                           | 5D6 (15)<br>+ Force<br>+ Dextérité<br>(avec orfèvrerie) | 2D6 (6)  | Contact |
| <b>Effets :</b> Orfèvrerie / lumière 4 / en chaîne / meurtrier / ténébricide / espérance |                                                         |          |         |
|                                                                                          | DÉGÂTS                                                  | VIOLENCE | PORTÉE  |
| <b>TIR<br/>(JUDICIUM)</b>                                                                | 8D6 (24)<br>+ 6                                         | 2D6 (6)  | Moyenne |
| <b>Effets :</b> Anti-Anathème / ténébricide / espérance                                  |                                                         |          |         |

**Spécial :** Tirer avec Judicium se fait au prix d'une action de déplacement. Le personnage peut effectuer 3 tirs avant de devoir recharger pendant un tour complet.



**KHAKKARA**

**PG  
120**

ARME DE PRESTIGE DE CONTACT

L'arbre sacré des Hunters de l'arche de MOQ n'ont eu de cesse d'intriguer les scientifiques du Knight, en particulier dû à ses propriétés. Ce ne fut qu'après d'âpres négociations que ces derniers finirent par offrir une branche à l'organisation, afin de sceller leur alliance.

Avec l'aval de la Table Ronde et en utilisant un fragment de bois, ce prototype tire profit des facultés régénératrices de l'arbre. Inspiré par les bâtons traditionnels bouddhistes, le Khakkhara est surplombé de 4 globes qui abritent et protègent le système de diffusion de la poussière d'arbre blanc. De larges anneaux ont été accrochés à ces derniers et sur lesquels sont passés des anneaux plus petits. Étudiés pour s'entrechoquer en créant des harmonies primales, elles instaillent la peur chez les créatures de l'Anathème.

La tête du bâton, composé d'un fleuron ainsi que d'ornements entrelacés, permettent au porteur de parer, voir bloquer les armes adverses. À son opposé se trouve un contrepoids qui sert à augmenter le mouvement inertiel et maximiser les dégâts lorsqu'on frappe avec.

|                                                                                                 | DÉGÂTS                                 | VIOLENCE                              | PORTÉE  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|---------------------------------------|---------|
| <b>CONTACT</b>                                                                                  | 6D6 (18)<br>+ Force x2<br>(avec lesté) | 6D6 (18)<br>+ Aura (avec intimidante) | Contact |
| <b>Effets :</b> Lesté / intimidante (Anathème) / défense 4 / lumière 2 / espérance / deux mains |                                        |                                       |         |

**Spécial :** Pour 5PE et à portée contact, pour une action de déplacement, la poussière d'arbre blanc redonne 3D6+6 PS à la cible. Les cibles touchées par la poussière obtiennent l'effet *endurci 1* pour la durée de la scène ou de la phase de conflit. À noter que la poussière ne passe pas au travers des armures et si un chevalier est ciblé, il doit folder au moins son heaume pour bénéficier de ces effets.

# MODULES



## GANT TOXIQUE

PG  
40

MODULE DE CONTACT RARE

Paume recouverte de picots, fine aiguille rétractable sur la paume

Bien que nommé gant, il s'agit en réalité d'un gantelet placé sur l'avant-bras de l'armure où sont stockés six duos de capsule. Une fois activé, le contenu des deux capsules est mélangé et en attente d'être injecté dans le corps de la victime. Pris à part, chaque composant est inoffensif mais une fois combiné, le composé provoque d'affreuses brûlures.

| SLOTS       | ACTIVATION                                                                  | DURÉE                 | PORTÉE   | ÉNERGIE |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------|-----------------------|----------|---------|
| 2 à un bras | Aucune                                                                      | Jusqu'à désactivation | Contact  | -       |
|             | DÉGÂTS                                                                      |                       | VIOLENCE |         |
|             | 4D6 + 6                                                                     |                       | 1        |         |
| EFFETS      | Perce armure 40 / pénétrant 10 / dégâts continus 9 / meurtrier / chargeur 6 |                       |          |         |



## ARC À POULIES

PG  
20

MODULE À DISTANCE STANDARD

Arc énergétique sortant des gantelets, système de poulies déployé sur un poignet et flèches générées sur l'autre

Un système d'attaque est monté sur le gantelet de la méta-armure et permet au personnage d'être efficace à distance sans pour autant porter d'arme. Déployer le module nécessite une action de déplacement, cependant, tirer se fait au prix d'une action de combat. Le choix de la flèche se fait lors de l'attaque et peut donc être défini à chaque tir. Quel que soit le type de flèche tiré, l'arc à poulies dispose toujours de l'effet suivant : *deux mains*.

| SLOTS           | ACTIVATION                                        | DURÉE                 | PORTÉE  | ÉNERGIE |
|-----------------|---------------------------------------------------|-----------------------|---------|---------|
| 1 à chaque bras | Action de déplacement                             | Jusqu'à désactivation | Moyenne | 1       |
| DÉGÂTS          |                                                   | VIOLENCE              |         |         |
| ELSA            | 2D6 (6) + Tir (avec précision)                    |                       | 2D6     |         |
|                 | Effets : Précision / barrage 2 / immobilisation 5 |                       |         |         |
| SCAR            | 3D6 (9) + Tir (avec précision)                    |                       | 1D6     |         |
|                 | Effets : Précision / silencieux                   |                       |         |         |

### Niv 2

**30 PG**  
Les flèches possèdent un effet supplémentaire à choisir à l'achat du niveau.

|                                                             |  |                 |
|-------------------------------------------------------------|--|-----------------|
| <b>DÉGÂTS</b>                                               |  | <b>VIOLENCE</b> |
| 3D6 (9) + Tir (avec précision)                              |  | 3D6 (9)         |
| <b>Effets : Précision / immobilisation 10</b>               |  |                 |
| <b>Au choix : Barrage 4 / ultraviolette ou démoralisant</b> |  |                 |
| 4D6 (12) + 3 + Tir (avec précision)                         |  | 1D6 (3)         |
| <b>Effets : Précision / assassin 1 / silencieux</b>         |  |                 |
| <b>Au choix : Choc 2 / meurtrier ou cadence 2</b>           |  |                 |

### Niv 3

**40 PG**  
Les flèches possèdent un effet supplémentaire à choisir à l'achat du niveau.

**Fumigène amélioré** : En dépensant 1PE supplémentaire pour la flèche Elsa, il est possible d'activer un module fumigène amélioré. Lors du tir, le chevalier choisit s'il s'agit d'un fumigène qui passe outre la *Machine* exceptionnelle et la vue alternative magnétique ou si il passe outre la *Bête* exceptionnelle et la vue alternative heart-beat.

|                                                                              |  |                 |
|------------------------------------------------------------------------------|--|-----------------|
| <b>DÉGÂTS</b>                                                                |  | <b>VIOLENCE</b> |
| 4D6 (12) + Tir (avec précision)                                              |  | 4D6 (12)        |
| <b>Effets : Précision / immobilisation 15</b>                                |  |                 |
| <b>Au choix : Lumière 4 ou cadence 2</b>                                     |  |                 |
| 5D6 (12) + 6 + Tir (avec précision)                                          |  | 1D6 (3)         |
| <b>Effets : Précision / assistance à l'attaque / assassin 2 / silencieux</b> |  |                 |
| <b>Au choix : Perce-armure 60 ou pénétrant 10</b>                            |  |                 |

## EXTRAIT D'AVANCEMENT N°27

### Ordre du jour : Compound bow

[...]

**Asbin Soralderon (ING)** : On arrive enfin à quelque chose concluant mais la complexité du module nous a obligé à séparer la structure et le système de propulsion. Cette contrainte en fait donc l'un des rares modules d'attaque à deux mains, c'est le prix à payer pour avoir une arme évolutive pareille.

**Fernand Laukidor (ERG)** : L'agencement des éléments a aussi été un poil compliqué. Il fallait que le mouvement de tir soit naturel, en plus d'être compatible avec les technologies utilisées.

**Billy Lawrence (ING)** : C'est pour ça qu'on a opté pour que les flèches soient générées par l'armure. Ça économise de l'espace, et ça évite d'avoir besoin de chercher des munitions dans un carquois.

**Marà Saad (ERG)** : Un carquois à la ceinture, qui génère les flèches, ça aurait pu être chouette. Et plus simple. Rien que l'installation du module a demandé pas moins de 4 blueprints différents pour la configuration. Heureusement qu'Ella avait déjà préparé 2 slots supplémentaires sur chaque bras.

**Ella Hobbs (QA)** : Ouais mais après le premier essai, le module a refusé de racker. Du coup, j'ai utilisée le découpeur pour virer le gantelet de l'armure.

**Gauvain (CdLTR)** : Vous avez coupé le bras de votre armure ?? Vous avez été blessée ?

**Impetus (SupV)** : Elle va bien. Je l'ai prévenue que ce n'est pas parce que ça a marché que c'était une bonne idée.

**D' Brown (QA)** : Pour revenir au sujet, ce module est une première en son genre. Et heureusement que j'étais là pour rappeler à Soralderon le fonctionnement de l'Atelier. Sans quoi nous serions retrouvés avec une création encore plus complexe, et aucun chevalier n'aurait été capable de l'utiliser de manière adéquate.

[...]





## ÉTOILES DE JET

PG  
40

MODULE AVANCÉE À DISTANCE

Générateur de projectile sous le gantelet, propulseur électromagnétique sur le revers de la main

Monté sur l'avant-bras de la méta-armure, ce petit dispositif permet de projeter des étoiles de jets capables d'injecter de la thermite en fusion à l'intérieur de leur cible.

| SLOTS       | ACTIVATION                                                                                                                                                                                                        | DURÉE       | PORTÉE   | ÉNERGIE |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|----------|---------|
| 2 à un bras | Action de déplacement                                                                                                                                                                                             | Instantanée | Courte   | 3       |
|             | DÉGÂTS                                                                                                                                                                                                            |             | VIOLENCE |         |
|             | 4D6 (12)                                                                                                                                                                                                          |             | 2D6 (6)  |         |
| EFFETS      | Dégâts continus 9 / silencieux / cadence 2 / chargeur 12                                                                                                                                                          |             |          |         |
| Niv 2       | 30 PG<br>Les étoiles de jet deviennent des étoiles thermiques en plus des effets précités, elles infligent désormais les effets lumière 4 et anti-Anathème. L'effet dégâts continus 9 devient dégâts continus 12. |             |          | ÉNERGIE |
|             |                                                                                                                                                                                                                   |             |          | 4       |



## MORTIER DORSAL

PG  
50

MODULE À DISTANCE RARE

Canon fixé dans le dos, lance-missile sur l'épaule

Ce module est identifiable entre mille : un tube d'éjection saillant dépasse par dessus l'épaule et la moitié basse de la méta-armure est équipée de stabilisateurs et compensateurs de recul. Son système de guidage permet d'atteindre une cible à une très longue distance avec une précision chirurgicale.

L'arme est rechargée à Camelot et demande que la cible soit désignée.

| SLOTS                          | ACTIVATION                                            | DURÉE      | PORTÉE   | ÉNERGIE |
|--------------------------------|-------------------------------------------------------|------------|----------|---------|
| 1 à chaque jambe et 1 au torse | Action de déplacement                                 | Instantané | Longue   | 2       |
|                                | DÉGÂTS                                                |            | VIOLENCE |         |
|                                | 6D6 (18) + 6                                          |            | 4D6      |         |
| EFFETS                         | Artillerie / cadence 2 / perce armure 40 / chargeur 6 |            |          |         |



## GRENADE LACRYMOGÈNE

PG  
-

MODULE TACTIQUE STANDARD

Testé par bon nombre de gouvernements bien avant l'avènement de l'Anathème, le gaz lacrymogène est l'arme idéale pour disperser une foule. Facile à produire et bon marché, il est particulièrement utilisé pour gérer les bandes de désespérés dans les environnements urbains. Faites juste attention au sens du vent.

Cette variante est gratuite et s'ajoute aux types déjà disponibles.

| SLOTS  | DÉGÂTS                                                   | VIOLENCE | PORTÉE |
|--------|----------------------------------------------------------|----------|--------|
| -      | -                                                        | 3D6 (9)  | Courte |
| EFFETS | Ignore couvert / dispersion 6 / démoralisant / non-létal |          |        |



## POLYMÈRE INCAPACITANT

PG  
20

MODULE TACTIQUE STANDARD

Canon fixé sur l'avant-bras, réservoir de slime dans le dos

Le polymère incapacitant, ou slime, est un matériau aux propriétés diverses : il est à la fois collant, élastique mais également résistant. Ainsi, il devient possible de figer des ennemis aux parois environnantes ou de simplement condamner les issues. Bien que les adversaires seront toujours capables de détruire le polymère, ce gain de temps saura sans doute être utilisé efficacement par la coterie.

| SLOTS                     | ACTIVATION                                                                                        | DURÉE      | PORTÉE      | ÉNERGIE |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------|---------|
| 1 à un bras et 1 au torse | Action de combat                                                                                  | Instantané | Courte      | -       |
|                           | DÉGÂTS                                                                                            |            | VIOLENCE    |         |
|                           | 1                                                                                                 |            | 2D6 (6) + 6 |         |
| EFFETS                    | Barrage 2 / immobilisation 10 / non-létal                                                         |            |             |         |
| Niv 2                     | 10 PG<br>L'effet immobilisation 10 devient immobilisation 15 et gagne l'effet dispersion 3.       |            |             |         |
| Niv 3                     | 20 PG<br>L'effet barrage 2 devient barrage 4 et le module inflige 1D6 de violence supplémentaire. |            |             |         |



## LES ARBRES TECHNOLOGIQUES

Le plus grand frein du Knight a toujours été le coût de son équipement. Grâce à Ismaël Jhélam, les fonds étaient toujours présents, mais secrètement l'organisation a cherché à s'affranchir au maximum de l'influence de l'immortel. À force d'essais, d'erreurs et de prototypes, le Knight entre dans une nouvelle ère. Grâce à une reprogrammation minutieuse des nano-machines constituant les armes des chevaliers, il est désormais possible de les faire évoluer, dans la limite des contraintes technologiques permises.

## RÈGLE D'ÉVOLUTION DES ARMES

Les arbres technologiques permettent l'évolution des armes vers d'autres armes de rareté supérieure. Lors de votre passage à l'armurerie, au lieu de dépenser en PG le coût total de la nouvelle arme, il est possible de rendre l'ancienne pour la faire évoluer. Le coût à payer est donc la différence de PG entre l'ancienne et la nouvelle arme, avec un minimum de 0 PG. Ces évolutions ne sont possibles que de standard à avancé, et de avancé à rare. Cependant, il existe des exceptions où une arme standard peut directement évoluer en arme rare.

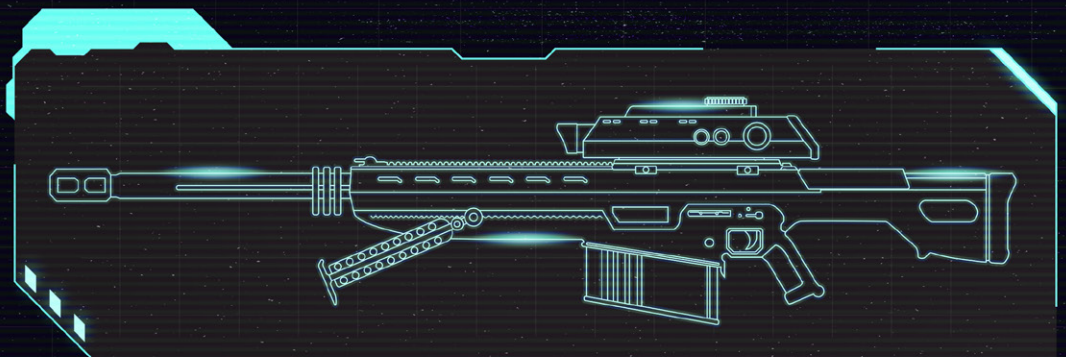
Si l'arme possédait des améliorations, les coûts de celles-ci s'ajoutent au prix de base de l'arme lors du calcul de la différence. Seuls les pré-requis pour les améliorations ornementales sont conservés d'une arme à l'autre. De même, quelques unes utilisent des technologies uniques, iconiques ou simplement ne se rattachent à aucune autre. Ces dernières ne disposent donc pas d'arbre technologique.

En complément du système de rareté introduit dans l'arsenal de *Knight*, certaines armes ont été pourvues d'un marqueur coloré afin d'indiquer leur provenance : CFM4  2038  Codex 1.5 

«Schéma» © Ruvaakh

KN-SRS018-AM

## SNIPER RIFLE



## FEATURES

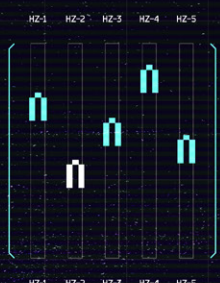
THIS LENGTHY ANTI-MATERIEL SNIPER RIFLE FIRES AAA SHELLS. ACCURATE FOR OVER A KILOMETER, IT FIRES THROUGH MOST OF THE URBAN COVER. THE RIFLE'S SCOPE IS ENHANCED WITH A HIGH-PERFORMANCE CAMERA FOR SAFE AIMING AND TARGET DESIGNATION. THEY APPEAR ON THE AR DISPLAYS OF THE ENTIRE UNIT FOR THE AUTOMATED BALLISTIC ASSISTANCE.

LENGTH: 1800 mm

WEIGHT : 34kg (empty)

## LONG FREQ

MAX EFFECTIVE™



20x110 mm  
HE, HEI, AP, API, APDS, SAPHEI

184 mm

24.5mm

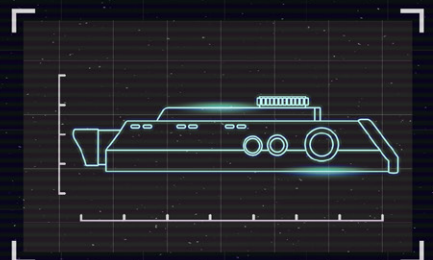


Figure 1: Schematic diagram of the experimental setup. A subject is positioned at a distance of 100 cm from a target. The target is a horizontal bar with a central 'SP RFL' (Start Point) and a series of 'CHS' (Control Horizontal Segments) and 'CHV' (Control Vertical Segments) segments. The 'BULLET CAPACITY' is indicated as 100 cm.

[ SCD-R ]  CH2 CH3 BULLET CAPACITY

| CHS | CHS | BULLET CAPACITY |
|-----|-----|-----------------|
| CHS | CHS | CHS             |

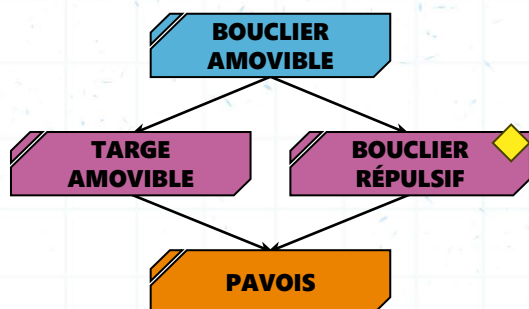
[ SHT RG ]



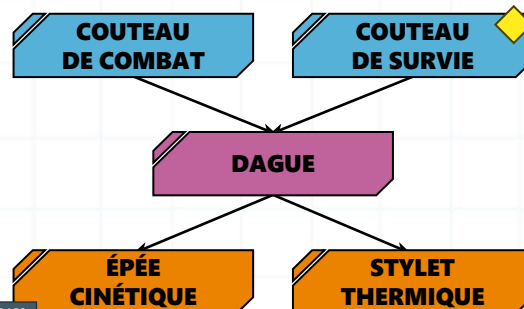
**EFF. FIRING RANGE**



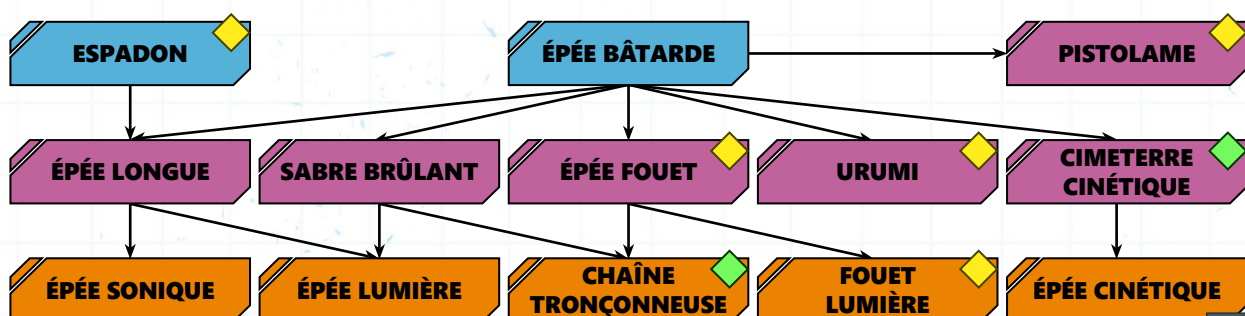
## BOUCLIERS



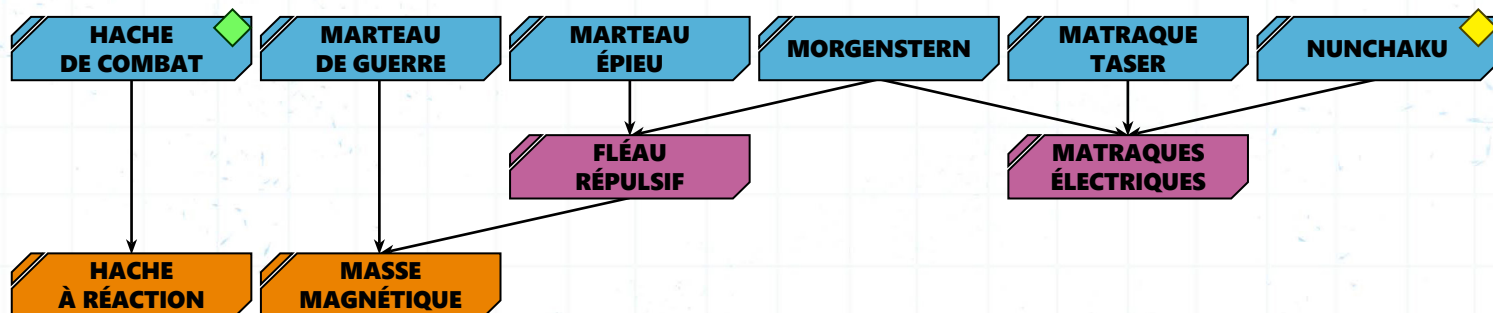
## COUTEAUX

VOIR LES  
ÉPÉES

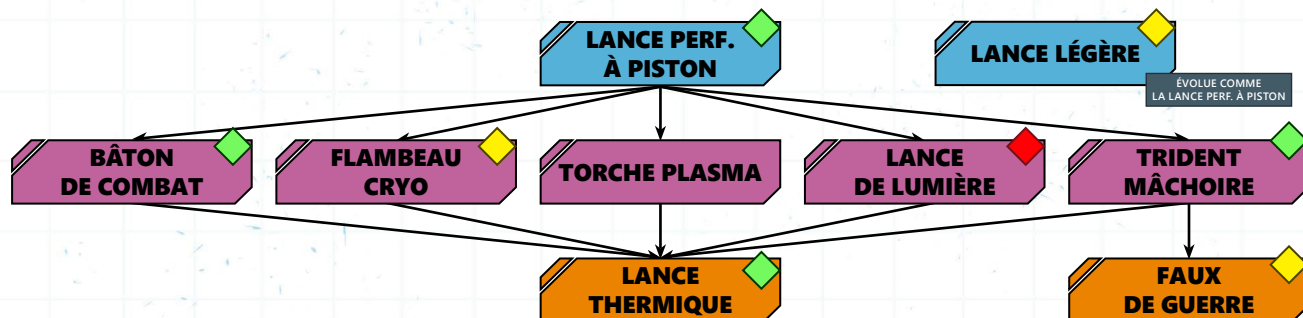
## ÉPÉES

VOIR LES  
DAGUES

## HACHES, MARTEAUX ET FLÉAUX

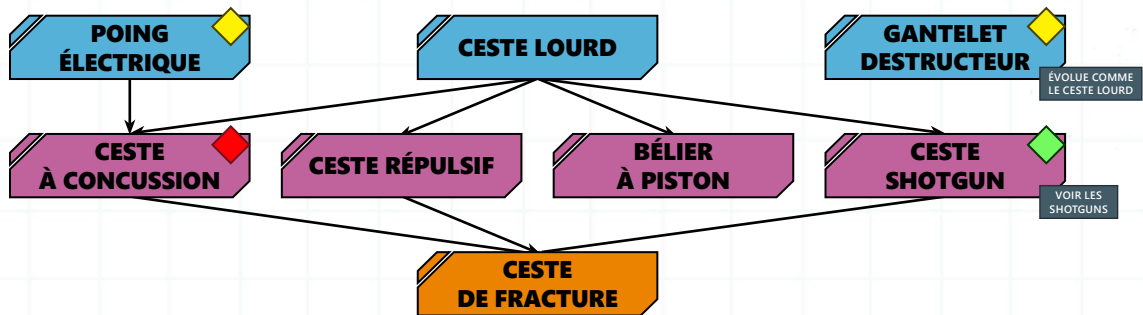


## LANCES

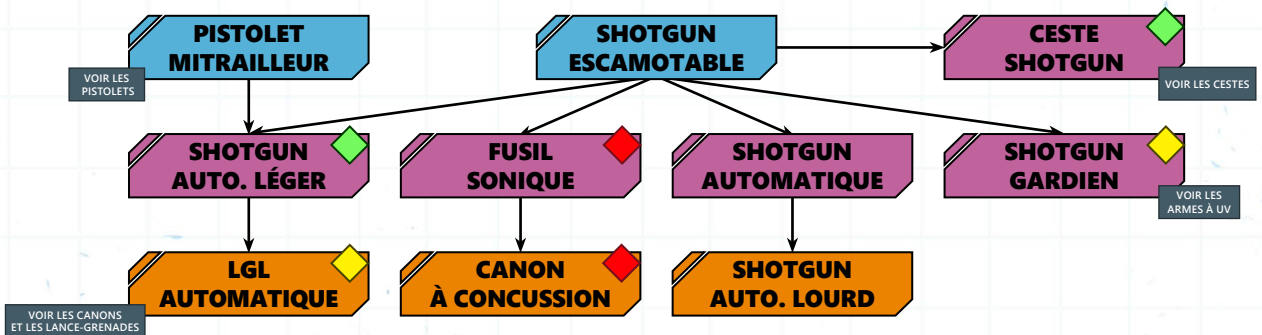
ÉVOLUE COMME  
LA LANCE PERF. À PISTON

« Torche plasma » © Prospass

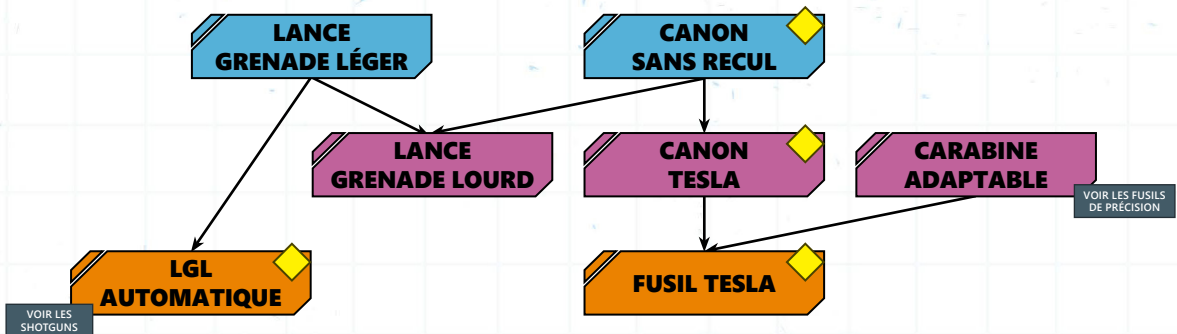
## CESTES



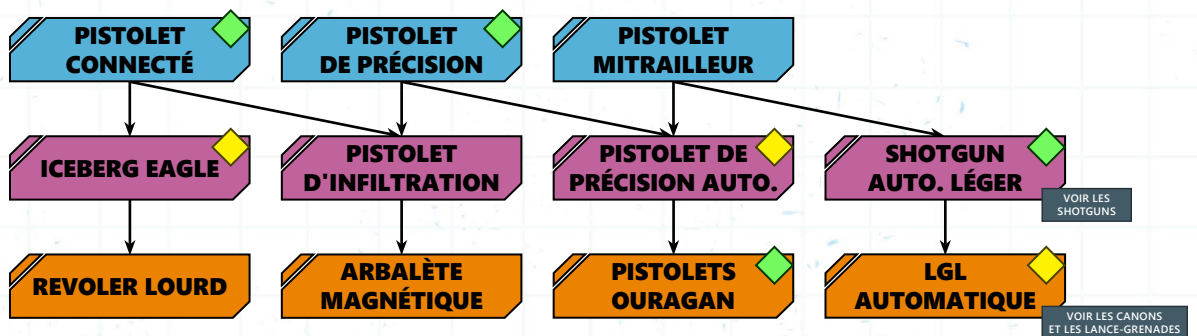
## SHOTGUNS



## CANONS ET LANCE-GRENADES

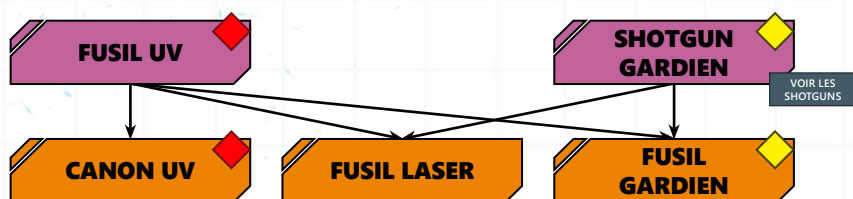


## PISTOLETS

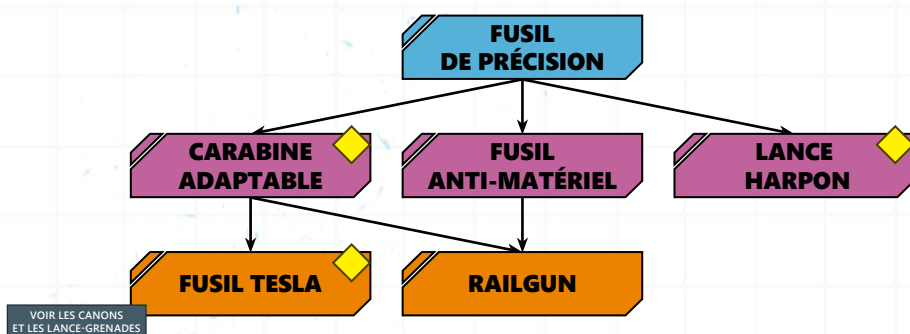




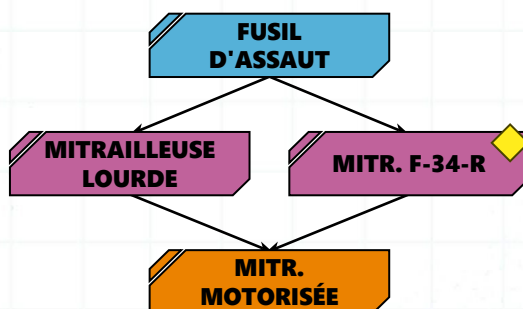
## ARMES À UV



## FUSILS DE PRÉCISION



## ARMES AUTO.



« Désespérés » © Simon Labrousse

