

12
SLOTS

7
SLOTS

10
SLOTS

10
SLOTS

7
SLOTS

7
SLOTS

POINTS D'ARMURE

100

POINTS D'ENERGIE

40

CHAMP DE FORCE

8

OVERDRIVES

- | EN COMBAT
- | EN DEPLACEMENT
- | EN DEXTERITE
- | EN TIR



WARRIOR

LES « TYPES »

La méta-armure Warrior ne possède pas de capacité active de base, mais des types lui offrent une plus grande polyvalence. Chaque type est dédié à un aspect et apporte au chevalier un overdrive dans les 3 caractéristiques de l'aspect auquel il est lié, au choix du joueur. À la création, le chevalier choisit 3 types que sa méta-armure possède de base.

Les overdrives acquis grâce aux types s'ajoutent à ceux achetés ou offerts. Ils apportent exactement tous les avantages normalement obtenus par chaque overdrive (réussite automatique, bonus et capacités). Même si la limite de niveaux d'overdrive est de 5, ceux apportés par les différents types ne comptent pas dans cette limite. Ce qui veut dire que, grâce aux types, le chevalier peut passer à 6 OD dans une ou plusieurs caractéristiques, voire plus (évidemment, cela n'arrive que lorsque beaucoup de PG ont été accumulés).

Un seul type peut être activé à la fois, et activer un type prend une action de déplacement. Il s'active lors de cette action de déplacement et perdure jusqu'au début du prochain tour du personnage. Le chevalier peut dépenser de l'énergie pour prolonger le type. Cela ne lui coûte aucune action. Quoi qu'il arrive, un chevalier en méta-armure Warrior ne peut pas changer de type plusieurs fois par tour, même quand l'activation d'un type ne coûte plus d'action.

Énergie	1 pour un tour en phase de conflit 6 pour une scène entière en dehors des phases de conflit
Action	Action de déplacement
Durée	1 tour ou une scène

« GRAND COMBAT GRANDE GLOIRE »

SECTION KRAKEN

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés	200 PG accumulés	250 PG accumulés
Activer un type ne coûte plus d'action.	Le chevalier possède tous les types.	Les types offrent désormais 2 niveaux d'overdrive dans chaque caractéristique d'un aspect lorsqu'ils sont déployés.

DESCRIPTIONS DES TYPES

TYPE SOLDIER

Dans ce type, l'armure se renforce, des plaques de blindage s'ajoutent et les servomoteurs s'activent au maximum pour déployer une puissance phénoménale.

Effet : Ce type est lié à l'aspect *Chair*. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect *Chair*.

TYPE HUNTER

Grâce à ce type, l'armure s'allège, les articulations deviennent plus mobiles, des plaques de blindage disparaissent au profit d'une plus grande réactivité. L'armure diffuse au porteur une dose légère d'adrénaline qui lui permet de posséder une plus grande combativité.

Effet : Ce type est lié à l'aspect *Bête*. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect *Bête*.

TYPE SCHOLAR

Grâce à ce type, l'IA de l'armure est libérée de plusieurs entraves et devient invasive pour le bien du personnage, l'aidant au tir ou lui offrant des conseils variés.

Effet : Ce type est lié à l'aspect *Machine*. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect *Machine*.

TYPE HERALD

Dans ce type, l'armure diffuse des phéromones, s'embellit de gravures et d'orfèvreries. Un modulateur de voix s'ajoute pour ajuster le ton du personnage.

Effet : Ce type est lié à l'aspect *Dame*. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect *Dame*.

TYPE SCOUT

Grâce à ce type, les sons produits par la méta-armure sont compensés au maximum, une couche de « peau » à camouflage optique la recouvre.

Effet : Ce type est lié à l'aspect *Masque*. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect *Masque*.



10
SLOTS

7
SLOTS

7
SLOTS

7
SLOTS

7
SLOTS

7
SLOTS

POINTS D'ARMURE

120

POINTS D'ENERGIE

20

CHAMP DE FORCE

8

OVERDRIVES
| EN ENDURANCE
| EN FORCE
| EN PERCEPTION
| EN TIR

PALADIN



CHAMP DE FORCE SHRINE

La méta-armure peut déployer autour d'elle un champ de force très puissant nommé Shrine de 6 mètres de diamètre.

Effet : À l'intérieur du champ de force Shrine, toute personne est considérée comme possédant 6 points de CdF supplémentaire. L'effet s'annule à la moindre sortie du Shrine. Il faut y entrer une nouvelle fois pour en retrouver les bénéfices. Les ennemis ou alliés souhaitant entrer dans le Shrine doivent posséder une caractéristique *Force* de 5 minimum ou un aspect *Chair* de 10 minimum. À noter que le bonus de CdF offert par le Shrine fonctionne toujours contre les bandes, quel que soit leur score de *Chair*. Une bande pouvant franchir le Shrine inflige son débordement aux personnages à l'intérieur. Si une bande possède des armes de tir, elle inflige son débordement sans avoir besoin d'entrer à l'intérieur du Shrine. Dans tous les cas, ceux qui sont dans le Shrine reçoivent toujours le bonus de CdF, même face au débordement.

Le Shrine peut être déployé à une portée moyenne, autour d'un allié, pour un coût en énergie supplémentaire.

Plusieurs champs de force Shrine ne peuvent pas se recouvrir mutuellement et leurs bonus ne se cumulent pas.

Enfin, le Shrine ne peut être déplacé, même lorsqu'il est créé autour de la Paladin, et plusieurs ne peuvent pas être créés en même temps par la même méta-armure.

Énergie	1 (2 lorsque le Shrine est déployé à distance)
Action	Aucune
Durée	1 tour

EFFET IGNORE CDF

Le bonus de CdF du Shrine est lui aussi ignoré par l'effet *ignore champ de force*.

MODE WATCHTOWER

La méta-armure peut déployer sur ses jambes deux modules de stabilisation qui lui permettent de tirer avec plus de rapidité.

Effet : Lorsque le mode est activé, la méta-armure ne peut plus se déplacer et voit sa valeur de *réaction* divisée par deux. En revanche, dès le tour suivant, elle reçoit désormais à chaque tour une action de combat supplémentaire qui doit être uniquement utilisée pour le tir. Chacune des actions de combat peut être utilisée pour tirer en mode akimbo, si le style de combat correspondant est actif (attention, il faut une action de déplacement pour changer de style de combat).

Attention : Chaque tir supplémentaire coûte 1 énergie. Dans ce mode, le style ambidextre ne peut pas être utilisé, en revanche, le style akimbo (voir **LdB** – p. 85), comptant comme une seule attaque, peut être utilisé.

Énergie	2
Action	Action de déplacement/3 secondes en dehors d'une phase de conflit
Durée	Jusqu'à désactivation

LENTE ET LOURDE

La méta-armure Paladin ne peut pas utiliser de module de course, de module de déplacement silencieux ou de module de saut. En outre, le MJ peut toujours décider qu'il est risqué pour l'armure de passer sur certains types de sols, trop fragiles. Enfin, la difficulté des tests base *Discrétion* et *Déplacement* avec la méta-armure Paladin est toujours augmentée d'un niveau (si la difficulté de base est facile (1), la difficulté passe à faisable (2)).



ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés	Le chevalier en armure Paladin peut sloter une arme de tir à une main ou à deux mains (sans l'attribut <i>lourd</i>) préalablement achetée sur chacun de ses bras (une par bras maximum) tout en continuant à porter des armes dans ses mains. 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. Les armes installées ainsi peuvent être enlevées à la guise du chevalier entre les différentes missions. 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 <i>aisance</i> n'a aucun effet sur cette évolution, seules les armes sans l'effet <i>lourd</i> peuvent être ainsi slotées.
200 PG accumulés	Désormais, le Shrine offre 8 points de CdF au lieu de 6 à tous ceux qui sont à l'intérieur. Le chevalier peut l'activer sur lui durant 6 tours ou une minute pour 5 PE et à portée moyenne pour 10 PE.
250 PG accumulés	Les plaques de blindage de la méta-armure sont allégées dans un matériau composite et sa taille est légèrement baissée. L'effet « lente et lourde » est annulé.

8
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

POINTS D'ARMURE

70

POINTS D'ENERGIE

60

CHAMP DE FORCE

10

OVERDRIVES
| EN ENDURANCE
| EN FORCE
| EN SAVOIR
| EN TECHNIQUE



PRIEST



MODE NANOC

Grâce au mode nanoC, le personnage peut créer des formes simples et géométriques en nanomachines métalliques et grouillantes, d'une taille de 3 mètres cubes maximum.

Il peut aussi créer des objets détaillés d'une taille de 2 mètres cubes maximum.

Il peut enfin créer des objets mécaniques, électriques ou électroniques de 1 mètre cube maximum.

C'est au MJ de déterminer les limites du mode nanoC avec le joueur possédant la méta-armure Priest. Dans tous les cas, si une construction paraît trop complexe, il peut augmenter le temps de création et le coût en énergie. Bien entendu, il peut refuser toutes les constructions qui lui paraissent impossibles.

Effet : Lorsque le mode est activé, pour une action de n'importe quel type ou un tour (en fonction de la complexité de la construction), le personnage déploie des nanomachines de construction. Pour réussir sa construction, le personnage doit effectuer un test base *Technique* dont la difficulté est laissée au choix du MJ en fonction de la complexité de la forme voulue. Toutes les constructions durent 1 minute, soit 10 tours de combat, avant de disparaître. Pour augmenter la durée, il faut dépenser 2 points d'énergie par minute supplémentaire. L'utilité et la résistance des constructions sont, elles aussi, laissées à l'évaluation du MJ.

Énergie	3 pour une forme de base 6 pour un objet détaillé 9 pour un objet mécanique, de haute technique, informatique, etc.
Action	Action de déplacement, action de combat ou 1 tour
Durée	1 minute ou 10 tours en phase de conflit

MODE MECHANIC

Au contact et en dépensant une action de déplacement, le héros peut diffuser des nanoC. Le personnage peut ainsi réparer la méta-armure, le véhicule ou l'équipement d'une personne.

Effet : L'équipement, le véhicule ou la méta-armure récupère automatiquement 3D6 + 6 points d'armure.

Énergie	4
Action	Action de déplacement
Durée	Instantanée

À une portée longue maximum, en dépensant une action de déplacement, le personnage peut envoyer des nanoC réparer la méta-armure, le véhicule ou l'équipement d'un allié.

Effet : L'équipement, le véhicule ou la méta-armure récupère automatiquement 2D6 + 6 points d'armure.

Énergie	6
Action	Action de déplacement
Durée	Instantanée

« MIEUX VAUT **RUSE**
QUE **FORCE** »
SERGEÏ ILIANOV

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés	200 PG accumulés	250 PG accumulés
Les créations effectuées avec le mode nanoC durent désormais 1h. Pour augmenter la durée, il faut dépenser 2 points d'énergie par heure supplémentaire.	Le mode Mechanic offre désormais 1D6 + 6 supplémentaire à toutes les réparations, quelle que soit la distance.	Grâce au mode nanoC, un chevalier en armure Priest peut créer les véhicules suivants : moto steed, stallion, maraudeur II ou vector léger, pour un coût de 9 PE et une durée de 1h. Le personnage doit rester en contact avec le véhicule pour lui insuffler l'énergie nécessaire afin qu'il fonctionne.

8
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS



5
SLOTS

5
SLOTS

POINTS D'ARMURE 90

POINTS D'ENERGIE 50

CHAMP DE FORCE 8

OVERDRIVES
| EN AURA
| EN ENDURANCE
| EN FORCE
| EN SANG-FROID



WARMASTER

MODE WARLORD

Améliore à distance les méta-armures ciblées. La Warmaster possède 3 impulsions de base.

Utiliser une impulsion coûte une action de déplacement. Les impulsions peuvent être lancées, même sans ligne vue, à portée lointaine.

Le chevalier peut décider de recevoir l'effet bonus offert à un ou plusieurs alliés pour un coût en énergie supplémentaire égal à la moitié du coût de base en énergie (arrondi au supérieur) sans dépenser d'action. Il peut aussi le prolonger au même coût.

DESCRIPTION DES IMPULSIONS

Impulsion d'action

Effet : Un allié obtient une action de combat ou de déplacement supplémentaire.

Énergie	4 (+10 pour le porteur)
Activation	Action de déplacement
Durée	1 tour

Impulsion d'esquive

Effet : Un ou plusieurs alliés en méta-armure voient leur *défense* et leur *réaction* augmenter de 2 points pendant leur prochain tour.

Énergie	3 par allié visé (+ 2 par tour pour chaque allié affecté et pour le porteur s'il s'est aussi octroyé le bonus)
Activation	Action de déplacement
Durée	1 tour (peut être prolongé)

Impulsion de force

Effet : Une ou plusieurs méta-armures alliées voient leur CdF augmenter de 2 points pendant leur prochain tour.

Énergie	2 par allié visé (+ 1 par tour pour chaque allié affecté et pour le porteur s'il s'est aussi octroyé le bonus)
Activation	Action de déplacement
Durée	1 tour (peut être prolongé)

Impulsion de guerre

Effet : Un ou plusieurs alliés en méta-armure voient les dégâts et la violence de leurs armes augmenter de 1D6 pendant leur prochain tour.

Énergie	1 par tour pour chaque chevalier visé
Activation	Action de déplacement
Durée	1 tour (peut être prolongé)

Impulsion d'énergie

Effet : Un allié en méta-armure, au choix du PJ, reçoit une partie de l'énergie de la Warmaster. 1 à 5 points d'énergie, à la discrétion du joueur, peuvent être octroyés à un allié, mais pas à la Warmaster elle-même.

Énergie	1 à 5
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée

MODE FALCON

La Warmaster est capable de détecter les faiblesses et les forces des ennemis. Utiliser le mode Falcon coûte une action de déplacement.

Effet : un seul choix par dépense d'énergie :

- ✦ Découvrir tous les aspects d'un PNJ.
- ✦ Découvrir les scores de *réaction* et de *défense* d'un PNJ.
- ✦ Découvrir tous les aspects exceptionnels d'un PNJ.
- ✦ Découvrir le ou les points faibles d'un PNJ.
- ✦ Découvrir les armes (et leurs statistiques) d'un PNJ.
- ✦ Découvrir les scores de bouclier, d'armure et de santé d'un PNJ.
- ✦ Découvrir toutes les capacités d'un PNJ.
- ✦ Découvrir tous les aspects et valeurs dérivées d'une bande.

Énergie	6
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés

L'armure Warmaster gagne 10 PE supplémentaires à ajouter à son total de PE.

200 PG accumulés

Le personnage peut bénéficier dorénavant de toutes les impulsions.

250 PG accumulés

Activer le mode Falcon ne coûte maintenant aucune action et ne coûte maintenant que 3 PE. De plus, l'armure Warmaster gagne de nouveau 10 PE à ajouter à son total de PE.

8
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

POINTS D'ARMURE 50

POINTS D'ENERGIE 70

CHAMP DE FORCE 12

OVERDRIVES
| EN COMBAT
| EN DEPLACEMENT
| EN DEXTERITE
| EN DISCRETION



ROGUE

MODE GHOST

Grâce au mode Ghost, le personnage devient totalement invisible à l'œil nu et ne peut quasiment pas être entendu (seules les communications inter-casques peuvent être effectuées) grâce à un champ réducteur de son.

Effet : Lorsque le mode Ghost est activé, le personnage est invisible aux yeux des personnages ne disposant pas d'un aspect *Machine* exceptionnelle majeure et ne peut pas être détecté par leur ouïe.

Pour les autres personnages (sauf ceux bénéficiant de l'aspect *Machine* exceptionnelle majeure), le héros gagne un bonus de 3 réussites automatiques à ses jets lorsqu'il décide de passer inaperçu (déplacement, acrobatie, course, mais pas les attaques de toutes sortes). Si le jet est raté, l'ennemi détecte la présence du chevalier. Les PNJ disposant d'une vision alternative (vision de nuit, vision thermique, vision magnétique, la vision d'une méta-armure Ranger) ou d'une ouïe surdéveloppée (comme les chiens, les félins, etc.) sont considérés comme possédant 3 points d'aspect *Machine* supplémentaires (ou 2 réussites automatiques dans le cas d'un PJ) pour détecter les chevaliers utilisant ce mode.

Lorsque le PJ effectue une attaque de combat ou de tir, le mode Ghost s'arrête. Les attaques de combat ou de tir (uniquement avec des armes de tir possédant l'effet *silencieux* et toutes les armes de combat sauf celles possédant l'effet *lumière*)

reçoivent cependant un bonus en dés au test et en bonus fixe aux dégâts égal à la *Discrétion* du porteur, *overdrives* compris (le score de *Discrétion* s'ajoute une nouvelle fois dans le combo si ce score est déjà utilisé pour l'attaque, de plus ce score s'ajoute aux dégâts en plus des bonus déjà octroyés par l'effet *silencieux* ou le niveau 2 de l'*overdrive* de *Discrétion*). Seule la première attaque du tour du personnage dispose de ces bonus. Lorsque le chevalier atteint 250 PG accumulés, il peut payer 3 PE à chaque attaque pour maintenir son invisibilité et donc disposer des bonus ci-dessus.

Si un chevalier redevient invisible après avoir attaqué une cible (au cours du tour suivant donc), l'ennemi attaqué est sur le qui-vive. Il faut donc que le chevalier réussisse un jet base *Discrétion* pour éviter de se faire repérer en utilisant la règle décrite plus haut.

Attention : Le chevalier ne peut pas désactiver son module Ghost, en attaquant ou en effectuant un geste brusque par exemple, et le réactiver durant le même tour de jeu. Si le module Ghost est désactivé par un ennemi, le chevalier peut normalement l'activer à son tour.

Énergie

2 pour un tour en phase de conflit/6 pour une minute en dehors des phases de conflit

Action

Aucune

Durée

1 tour ou 1 minute

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés

Le personnage peut désormais dépenser 2 PE pour que le mode Ghost dure 6 tours en phase de conflit et 6 PE pour qu'il dure 15 minutes en dehors des phases de conflit.

200 PG accumulés

Seuls les ennemis possédant un aspect *Machine* exceptionnelle majeure peuvent détecter la présence du chevalier lorsqu'il active le mode Ghost. Contre ces ennemis, le PJ gagne un bonus de 3 réussites automatiques pour tenter d'effectuer un test et passer inaperçu.

250 PG accumulés

Le mode Ghost ne se désactive pas lors des attaques du chevalier en phase de conflit ou en dehors. En effet, à chaque attaque, il peut dépenser 3 points d'énergie pour que le mode reste actif et demeurer invisible et silencieux.

6
SLOTS

4
SLOTS

4
SLOTS

4
SLOTS

4
SLOTS

4
SLOTS

POINTS D'ARMURE 50

POINTS D'ENERGIE 70

CHAMP DE FORCE 12

OVERDRIVES
| EN DEPLACEMENT
| EN DEXTERITE
| EN DISCRETION
| EN TIR



RANGER



ARME – FUSIL DE PRÉCISION POLYMORPHE POLYCALIBRE LONGBOW

La méta-armure Ranger et le fusil Longbow ne sont qu'une seule machinerie qui concilie la puissance et la précision d'un fusil anti-matériel avec la polyvalence nécessaire à celui qui évolue seul dans les territoires de l'Anathème. Le fusil Longbow est sans doute l'arme principale d'un chevalier en armure Ranger. Le fusil de précision Longbow peut être racké. Il compte dans la limite des armes contenues dans le rack de la méta-armure. De plus, au même titre qu'une autre arme de tir, il peut recevoir des améliorations d'armes, mais dans la limite de deux (et seulement deux) maximum, avec les mêmes restrictions que les armes possédant l'effet *lourd*.

Effet : Grâce au fusil Longbow, le chevalier en méta-armure Ranger peut choisir lui-même les dégâts et la violence de ses tirs. Chaque modification dure le temps d'un tir, et activer une ou plusieurs modifications en même temps ne coûte aucune action. Enfin, le chevalier peut ajouter des effets à ses tirs en dépensant les PE nécessaires. À chaque tir, il peut choisir jusqu'à trois effets distincts dans chaque liste et changer à chacun de ses tirs. L'effet n'est disponible que pour un seul tir (une seule attaque) mais ses conséquences peuvent perdurer au-delà d'un tour (exemple : *dégâts continus*, *désignation*...). Il faut payer l'énergie idoine à chaque tir.

De base, le Longbow possède ce profil :

Dégâts	3D6
Violence	1D6
Portée	Moyenne
Effets	<i>Lourd / deux mains / assistance à l'attaque</i>

- ⚡ **Pour 1 PE par effet**, le chevalier peut augmenter la violence ou les dégâts d'1D6 lors de son prochain tir, avec un maximum de 6D6 dés générés (et donc un maximum de 9D6 lancés en dégâts et 7D6 lancés en violence). Il peut aussi augmenter sa portée (moyenne à longue, longue à lointaine).
- ⚡ **Pour 2 PE par effet**, le chevalier ajoute un ou plusieurs effets parmi ceux-ci (maximum 3) à son prochain tir : *dégâts continus 3*, *silencieux*, *choc 1*, *perce armure 40*, *ultraviolence*, *désignation*.
- ⚡ **Pour 3 PE par effet**, le chevalier ajoute un ou plusieurs effets parmi ceux-ci (maximum 3) à son prochain tir : *lumière 4*, *dispersion 3*, *artillerie*, *pénétrant 6*, *perce armure 60*, *anti-véhicule*.

LA VISION

Grâce au système de vision de l'armure Ranger, le personnage peut voir, pendant quelques secondes, des choses qui ne devraient pas être vues. Grâce à la « Vision », le personnage peut distinguer les gaz, le vent, les maladies, la respiration, les créatures microscopiques, les ondes radio, l'Anathème, les pensées, etc. C'est au joueur de dire au MJ ce qu'il désire voir. En fonction de la difficulté de la vision, le chevalier doit dépenser de 5 à 10 points d'énergie, au choix du MJ.

Le MJ décrit ensuite au PJ ce qu'il voit durant quelques secondes, il peut être très précis ou, à l'inverse, nébuleux, la Vision étant parfois peu précise.

La Vision ne passe bien entendu que par la vue. Si le PJ choisit par exemple de voir les pensées d'une personne, il voit des mots ou des images, mais n'entend aucun son.

Effet : Le personnage voit des choses normalement invisibles sur un simple jet base *Perception*, d'une difficulté faisable (2) à très difficile (9) (au choix du MJ). Il peut aussi, grâce à la Vision, repérer des créatures invisibles ou un chevalier utilisant le mode Ghost.

Énergie	5 à 10
Action	Action de déplacement en phase de conflit ou 6 secondes en dehors d'une phase de conflit
Durée	6 secondes

ÉVOLUTIONS

Attention : Les évolutions sont à payer en PG et ne se débloquent pas automatiquement.

Pour un coût de 50 PG : 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*, *fueur*.

Pour un coût de 50 PG : La limite des dés de dégâts et de violence générés par des PE passe à 9 (avec un maximum de 14D6 lancés en dégâts et 12D6 lancés en violence). Désormais, le Longbow dispose de 2D6 supplémentaires en dégâts et en violence (soit respectivement 5D6 et 3D6).

Pour un coût de 50 PG : Le Longbow ne possède plus l'effet *lourd*, mais garde l'effet *deux mains*.

Pour un coût de 100 PG : Tous les effets ajoutés lors d'un tir (pas les augmentations de dégâts ou de violence) du Longbow coûtent à présent 2 PE de moins (avec un minimum de 1 par effet ajouté).

8
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

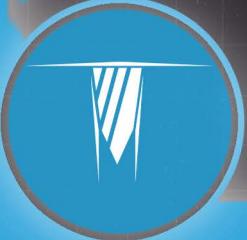
5
SLOTS

POINTS D'ARMURE 40

POINTS D'ENERGIE 80

CHAMP DE FORCE 12

OVERDRIVES
| EN AURA
| EN DEPLACEMENT
| EN DEXTERITE
| EN PAROLE



BARD

MODE CHANGELING

Grâce aux nanomachines, la méta-armure peut se faire passer pour une créature, une personne, un être différent. Cette transformation par les nanomachines peut être étendue jusqu'à 3 mètres de rayon autour de l'armure pour générer des « faux êtres » de nanomachines supplémentaires. Le chevalier peut ainsi faire croire qu'il est accompagné ou augmenter la taille de sa fausse apparence pour se faire passer pour un être plus grand.

Attention : Les nanomachines permettant ces transformations sont toujours en mouvement et créent une sorte d'enveloppe molle sur la méta-armure. Le personnage transformé peut prendre ou ramasser des choses, mais si quelqu'un entre en contact avec lui, il lui est aisé de repérer la supercherie.

Effet : Lorsque le mode est activé, la méta-armure génère une fausse apparence pouvant donner l'illusion qu'une autre personne est présente ou faire croire à la présence d'une machine, etc. Les transformations ainsi générées doivent provenir d'éléments que le personnage peut voir ou d'éléments pris dans la base de données de l'armure. En plus des apparences de base incluses dans l'IA, celle-ci scanne automatiquement les personnes et créatures avec lesquelles le chevalier est en contact direct pendant plus d'une minute.

Le chevalier peut aussi créer des projections, des « faux êtres », qui doivent avoir une démarche cohérente par rapport à l'illusion que le chevalier veut donner et qui, étant gérés par l'IA de la méta-armure, ne peuvent accomplir d'action complexe. Le chevalier dispose d'une IA suffisamment performante pour pouvoir gérer tous les faux êtres, et la limite du nombre de faux êtres tient compte de la capacité du chevalier à maintenir une illusion

crédible en les contrôlant tous à la fois aidé de son IA. Les faux êtres qui clonent un allié ou déguisent un allié ne sont pas contrôlés par lui, c'est toujours le Bard et son IA qui contrôle. Les faux êtres ne peuvent s'éloigner à plus de 3 mètres du chevalier et sont totalement intangibles, incapables de se battre, de prendre des choses, etc.

Pour percer l'illusion, un hostile, un salopard ou un patron doit réussir un test de *Machine* difficulté difficile (6). Les PJ, quant à eux, doivent réussir un test base *Perception* difficulté normale (3). Le personnage peut désactiver le mode d'une simple pensée. Un chevalier en méta-armure Ranger utilisant la Vision peut détecter un chevalier utilisant le mode Changeling sans faire de test.

C'est au MJ de déterminer les limites du mode Changeling avec le PJ possédant la méta-armure Bard.

Attention : si le Bard utilise le mode et que sa présence ne pose pas de questions aux gens qui l'entourent, il ne provoque aucun test. Percer l'illusion (que ce soit pour un PJ ou un PNJ) nécessite de la concentration et est une action de déplacement. Cette action doit naître d'une volonté et n'est pas quelque chose d'automatique.

Énergie

6 PE par transformation personnelle
8 PE pour une transformation de taille étendue
3 PE par « faux être » généré autour de la méta-armure (maximum de 4 faux êtres générés)

Action

1 tour en phase de conflit ou
6 secondes en dehors d'une phase de conflit

Durée

Une scène, une phase ou une heure, peu importe la phase

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés

Le rayon d'action du mode Changeling passe désormais à portée moyenne. De plus, des alliés à portée peuvent profiter du mode lorsqu'il est activé (4 alliés maximum). Les alliés dont l'apparence est changée comptent comme des « faux êtres » en termes de dépense de PE.

200 PG accumulés

Les 3 différentes utilisations du mode Changeling coûtent désormais 2 points d'énergie de moins. La difficulté pour repérer l'utilisation du mode Changeling augmente de 4 points, passant à très difficile (9) pour les PNJ et difficile (6) pour les PJ.

250 PG accumulés

Lorsque le personnage désactive son mode Changeling, l'apparence et tous les « faux êtres » peuvent exploser en une puissante vague de nanomachines plutôt que de simplement disparaître. À portée courte, cette explosion inflige aux cibles visées 3D6 + 6 points de dégâts ou 3D6 + 6 points de violence possédant les effets *ignore armure*, *ignore champ de force*, *dispersion 6* (les alliés à portée sont touchés aussi, mais pas le chevalier) et *choc 1*. L'effet *choc 1* s'applique automatiquement aux ennemis ayant un score en *Chair* inférieur à 12.

8
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS



5
SLOTS

5
SLOTS

POINTS D'ARMURE 40

POINTS D'ENERGIE 80

CHAMP DE FORCE 14

OVERDRIVES
| EN AURA
| EN COMBAT
| EN INSTINCT
| EN SANG-FROID



WIZARD

MODE BOREALIS

En activant le mode Borealis, le porteur diffuse depuis des événements une grande quantité de volutes de plasma lumineuses. Grâce à son puissant champ de force et à des gants conçus pour, le porteur de l'armure peut manipuler ces volutes dans l'air autour de lui, comme s'il pratiquait une forme de télékinésie, avec une exactitude telle qu'il peut recouvrir les armes alliées et créer, devant les canons des armes à feu, une nappe de plasma qui baigne les munitions tirées d'une lumière éclatante. Il existe trois effets indépendants les uns des autres.

Effet : Un allié à portée courte ou moins (ou le chevalier lui-même) gagne l'effet *anti-Anathème* sur l'ensemble des armes qu'il utilise actuellement (tournelles d'épaule et pods inclus, mais pas les tournelles automatisées). Plusieurs alliés (ou le chevalier lui-même) peuvent bénéficier de cet effet pour un coût de 2 PE supplémentaires par allié.

Énergie	6 (+ 2 par allié ou pour le porteur lui-même)
Activation	1 tour
Durée	Une phase de conflit ou une scène

Autre utilité, les volutes de plasma peuvent bien évidemment être manipulées pour infliger des dégâts aux cibles adverses. Dans ce cas, il s'agit d'une action de combat de type combat ou tir en fonction de la portée.

Dégâts	4D6
Violence	4D6
Portée	Courte
Énergie	2 par utilisation
Effets	<i>Anti-Anathème / dégâts continus 3</i>

Enfin, le plasma peut être manipulé pour servir d'outil. Au PJ d'improviser et au MJ d'accepter ou non les idées proposées.

Effet : Le PJ peut manipuler le plasma à portée courte pour obtenir des effets utilitaires.

Énergie	6
Activation	1 tour
Durée	6 tours en phase de conflit ou une minute en dehors d'une phase de conflit

MODE ORIFLAMME

La méta-armure peut déployer autour d'elle une vague d'étincelles de plasma et de poudre de magnésium très dense qui explose en une lumière éclatante, efficace contre l'Anathème. Toutes les créatures de l'Anathème prises dans le champ de lumière se voient infliger de terribles dégâts. Seul bémol, le mode est coûteux à activer.

Effet : Lorsque le mode est activé, la méta-armure génère un champ de lumière à portée courte. Toutes les créatures de l'Anathème présentes à l'intérieur subissent les dégâts ou la violence du mode. Celles qui se trouvent à portée moyenne autour du champ subissent la moitié des dégâts ou de la violence du mode. Aucun test n'est nécessaire pour toucher les ennemis à portée. Les ennemis à couvert ne subissent pas de dégâts ou de violence. Le mode nécessitant une action de déplacement pour s'activer, un chevalier peut l'activer aussi pour une action de combat en transformant son action de combat en action de déplacement.

Énergie	12
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée
Dégâts	6D6 + 6
Violence	6D6 + 12
Portée	Courte
Spécial	<i>Anti-Anathème / lumière 2 / affecte uniquement les créatures de l'Anathème</i>

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés	200 PG accumulés	250 PG accumulés
Le mode Borealis fonctionne maintenant à portée moyenne.	Toutes les dépenses en PE du mode Borealis et du mode Oriflamme sont réduites de 3, jusqu'à un minimum de 1.	Le mode Oriflamme fonctionne maintenant à portée moyenne.

8
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

POINTS D'ARMURE 60

POINTS D'ENERGIE 60

CHAMP DE FORCE 12

OVERDRIVES
| EN COMBAT
| EN ENDURANCE
| EN FORCE
| EN HARGNE



BARBARIAN

MODE GOLIATH

La méta-armure, en générant de la matière grâce aux nanomachines qui composent son enveloppe, peut augmenter sa masse musculaire et ainsi augmenter en taille à mesure qu'elle gagne en puissance. En activant ce mode, la méta-armure peut ainsi atteindre 6 mètres de haut pour un gain en force et en endurance considérable... Au détriment des réflexes et de la rapidité.

Effet : Lorsque le mode est activé, le PJ peut grandir d'un mètre par 2 points d'énergie dépensés (jusqu'à un maximum de 6 mètres en tout (soit une augmentation de 4 mètres), en considérant qu'en méta-armure, le personnage fait minimum 2 mètres).

Par mètre gagné, le PJ se voit octroyer les bonus suivants :

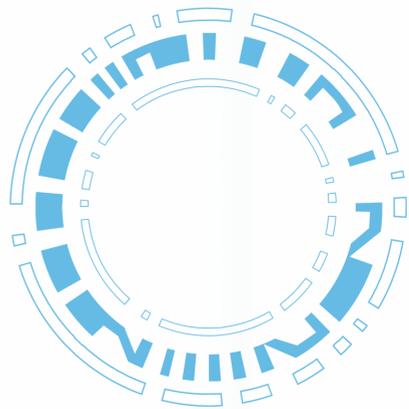
- ✦ 1 réussite à n'importe quel jet incluant la *Force* ou l'*Endurance* et 5 tonnes supplémentaires soulevées qui s'ajoutent aux bonus d'éventuels overdrives. Si un jet inclut les caractéristiques *Force* et *Endurance*, le bonus s'élève alors à 2 réussites (une par caractéristique).
- ✦ 1D6 supplémentaire à ses dégâts et à sa violence en combat au contact.
- ✦ 1 point de CdF.

En outre, s'il atteint les 6 mètres ou plus, ses attaques contre les structures et les véhicules sont considérées comme possédant l'effet *anti-véhicule*.

À 6 mètres ou plus, le chevalier peut soulever des camions, arracher la tourelle d'un char d'assaut, défoncer des murs en béton, etc. Au PJ d'improviser et au MJ de valider en fonction des règles de combat qui utilisent le décor (voir **LdB** – p. 93).

En revanche, la *défense* du PJ baisse de 1 point et sa *réaction* baisse de 2 points par mètre ainsi gagné (avec un minimum de 0). À 6 mètres ou plus, le personnage ne peut plus utiliser ses armes qui ractent toutes automatiquement quel que soit leur type (il est bien trop grand). Les modules, quant à eux, sont toujours utilisables, mais conservent leur taille d'origine. Il ne fait cependant plus aucun test de *Force* pour arracher des éléments du décor petits, moyens ou grands (pas les très grands ou les immenses) (voir **LdB** – p. 93).

Énergie	2 PE par mètre gagné
Action	Action de déplacement (quelle que soit la taille ciblée)
Durée	6 tours en phase de conflit ou 1 minute en dehors d'une phase de conflit



ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés	200 PG accumulés	250 PG accumulés
La limite de taille du mode Goliath est de 8 mètres (soit une augmentation de 6 mètres).	La <i>défense</i> ne baisse plus lors de l'activation du mode Goliath (mais la <i>réaction</i> diminue encore).	La limite de taille du mode Goliath est de 10 mètres (soit une augmentation de 8 mètres).

« **AVANCE ENCAISSE**
ESQUIVE PROGRESSE »

PETER WAITTS

10
SLOTS

7
SLOTS

8
SLOTS

8
SLOTS

6
SLOTS

6
SLOTS

POINTS D'ARMURE

60

POINTS D'ENERGIE

50

CHAMP DE FORCE

14

OVERDRIVES

| EN COMBAT

| EN HARGNE

| EN TIR

| EN SANG-FROID



MONK

MODE CÉA

Le mode Céa permet de propulser de l'énergie alpha depuis ses gantelets.

Spécial : Le chevalier n'a besoin que d'un seul gantelet pour propulser l'énergie alpha. Il peut donc utiliser une arme à une main dans son autre gantelet et utiliser le style ambidextre ou akimbo.

Spécial – Perte d'espoir : Chaque utilisation du mode Céa fait perdre 1 point d'espoir au chevalier (sans aucune réduction possible). Attention : ils peuvent être récupérés à la fin d'un combat grâce au mode Zen.

Spécial – Parasitage X : Cet effet s'applique uniquement aux méta-armures, exosquelettes, robots, véhicules, créatures de la Machine et tous les ennemis possédant la capacité *sensibilité IEM*.

Effet : L'ennemi du type désigné perd automatiquement ses X prochaines actions.

VAGUE D'ÉNERGIE

Le chevalier envoie une puissante vague d'énergie bousculant les ennemis et paralysant les systèmes électroniques.

Dégâts	3D6 (9)
Violence	3D6 (9)
Portée	Contact ou courte
Énergie	3 par utilisation
Effets	<i>Parasitage 2 / dispersion 3 / destructeur / choc 2 (l'effet choc ne se cumule pas avec l'effet parasitage)</i>

SALVE D'ÉNERGIE

Le chevalier propulse plusieurs projectiles bleu nuit qui explosent au moindre contact en puissantes novas d'énergie alpha.

Dégâts	3D6 (9)
Violence	3D6 (9)
Portée	Moyenne
Énergie	3 par utilisation
Effets	<i>Ultraviolence / meurtrier / dispersion 3 / parasitage 1</i>

RAYON D'ÉNERGIE

Le gantelet du chevalier émet un rayon bleu nuit d'énergie alpha concentré et extrêmement destructeur.

Dégâts	4D6 (12)
Violence	2D6 (6)
Portée	Moyenne
Énergie	3 par utilisation
Effets	<i>Perce armure 40 / parasitage 1</i>

Spécial : Pour chaque tour où le rayon est maintenu sur un même ennemi, le chevalier peut ajouter 1D6 à ses dégâts – cumulatif.

MODE ZEN

Dans ce mode, le chevalier se met à genou, les mains sur les cuisses et se perd dans des rêveries lointaines provoquées par l'IA et destinées à nettoyer son esprit du désespoir.

Effet : Juste après une phase de conflit, un chevalier peut activer le mode Zen pour recouvrer les points d'espoir perdus durant la phase à cause de l'utilisation du mode Céa (et uniquement ceux-là).

Le chevalier doit activer le mode Zen pendant une heure entière et effectuer un test base *Hargne* combo *Sang-Froid* difficulté ardu (5).

Si le test est une réussite, le chevalier récupère la moitié de ses points d'espoir perdus (arrondie au supérieur) à cause du mode Céa durant la phase de conflit précédente. Pour chaque réussite au-delà de la difficulté indiquée, le chevalier récupère 1 point d'espoir supplémentaire.

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés	200 PG accumulés	250 PG accumulés
Les scores de dégâts et de violence de chacun des types de propulsion du mode Céa reçoivent un bonus de 2D6.	Le mode Zen peut être activé pour récupérer les points d'espoir qui ont été perdus à cause du Céa lors de n'importe quelle phase de conflit ayant eu lieu pendant la mission en cours.	Amélioration du mode Céa. ✦ Vague d'énergie : <i>parasitage 2</i> passe à 4. ✦ Salve d'énergie : <i>dispersion 3</i> passe à 6. ✦ Rayon d'énergie : <i>perce armure 40</i> devient l'effet <i>ignore armure</i> . Les scores de dégâts et de violence du mode Céa reçoivent de nouveau un bonus de 2D6.

12
SLOTS

12
SLOTS

12
SLOTS

12
SLOTS

12
SLOTS

12
SLOTS

POINTS D'ARMURE 80

POINTS D'ENERGIE 100

CHAMP DE FORCE 12

CAPACITE
PLUS FORT QUE
LA CHAIR



NECROMANCER



ARMURE SARCOPHAGE

Effet : Lorsqu'un chevalier meurt, il peut décider de continuer l'aventure en insérant sa conscience dans une armure Necromancer. Il perd alors son ancienne méta-armure, ses capacités, et tous ses overdrives. Il peut conserver ses armes et ses modules, même ceux de prestige.

En contrepartie de la perte de sa méta-armure et en fonction des PG accumulés, le chevalier reçoit un certain nombre de modules comme indiqué ci-dessous. Il ne les reçoit que lorsqu'il investit la Necromancer pour la première fois et il peut choisir ceux qu'il désire (overdrives, modules de combat, etc.) dans le cadre de la disponibilité indiquée, peu importe leur coût en PG, et peut bien entendu faire évoluer un module plutôt qu'en acheter un nouveau.

0 à 49 PG	Un module standard à choisir dans la liste des modules.
50 à 99 PG	Deux modules standards à choisir dans la liste des modules.
100 à 149 PG	Deux modules standards et un module avancé à choisir dans la liste des modules.
150 à 199 PG	Trois modules standards et deux modules avancés à choisir dans la liste des modules.
200 à 249 PG	Trois modules standards, trois modules avancés et un module rare à choisir dans la liste des modules.
250 à 299 PG	Trois modules standards, trois modules avancés et deux modules rares à choisir dans la liste des modules.
300 et plus	Trois modules standards, trois modules avancés et trois modules rares à choisir dans la liste des modules.

PLUS FORT QUE LA CHAIR

Effet : Lorsque le chevalier investit la méta-armure Necromancer, il reçoit 4 OD à répartir comme il le souhaite. De plus, il est insensible aux effets *peur X*, *domination* et *Anathème*.

IL N'Y A PLUS D'ESPOIR

Effet : En investissant la méta-armure, le chevalier ne possède plus que 10 points d'espoir. Ces points d'espoir ne peuvent être perdus que dans le cas d'une mise à l'agonie liée à la première spécificité des armures de 4^e génération. Toutes les autres pertes éventuelles sont simplement ignorées par le chevalier. En contrepartie, le chevalier ne peut plus récupérer de points d'espoir, de quelque manière que ce soit et ne peut plus activer de mode héroïque (mais il peut toujours recevoir des points d'héroïsme et les dépenser autrement).

ÉVOLUTIONS

La méta-armure Necromancer ne possède aucune évolution possible.

« NUL N'EST **IMMORTEL**
PAS MÊME LA **MORT** »
LAMORAK

12
SLOTS

7
SLOTS

10
SLOTS

10
SLOTS

7
SLOTS

7
SLOTS

POINTS D'ARMURE 50

POINTS D'ÉNERGIE 60

CHAMP DE FORCE 14

OVERDRIVES
| EN INSTINCT
| EN PERCEPTION
| EN SANG-FROID
| EN SAVOIR

PSION



RÉCOLTE DU FLUX

En combat, contre des créatures de l'Anathème ou des désespérés et uniquement contre ces types d'ennemis, un chevalier en méta-armure Psion peut récolter du flux. Au début d'une phase de conflit, le chevalier reçoit automatiquement 2 points de flux et, à chaque tour suivant, il en reçoit 1. Si un ennemi à portée moyenne est tué par un chevalier de la coterie ou par un allié, le chevalier en méta-armure Psion reçoit automatiquement le nombre de points de flux suivants par ennemi tué :

Hostile	Salopard	Patron
2 points	3 points	4 points

Il est à noter que le flux peut être récolté en dehors d'une phase de conflit. On considère alors qu'il reçoit 1 point de flux par créature présente à portée moyenne, dans la limite de dix points reçus durant la scène.

MODE PUPPET MASTER

Un chevalier peut imposer des ordres simples à des créatures de l'Anathème (ou à des désespérés). Attention, seul un type d'ennemi peut être pris pour cible à l'utilisation du mode Puppet Master.

Effet : Le personnage peut donner un ordre simple, composé d'un à trois mots à portée moyenne. Le chevalier peut décider de prolonger son ordre sur la cible pour 1 point d'énergie et de flux par créature contrôlée.

Énergie	2 pour donner un ordre / 3 par créature supplémentaire
Flux	1 pour donner un ordre / 1 par créature supplémentaire
Activation	Action de déplacement
Durée	1 tour en phase de conflit / 10 secondes au cours d'une scène

MODE DISCORD

Le chevalier peut troubler la circulation du flux lors d'un combat, corrompant les ordres et rendant les actions des créatures moins sûres et efficaces.

Effet : Les créatures de l'Anathème de type hostile présentes dans la scène ou dans la phase de conflit reçoivent un malus de 2 dés à chacune de leurs actions ainsi qu'un malus de 2 à leur *réaction* et à leur *défense*. Les bonus du mode Discord ne peuvent pas se cumuler.

Le chevalier peut décider de prolonger son ordre sur la cible pour 1 point d'énergie et de flux par créature contrôlée.

Énergie	2 par tour en phase de conflit / 6 pour la scène ou la phase de conflit
Flux	1 par tour / 3 pour la scène ou la phase de conflit
Activation	Action de déplacement
Durée	1 tour en phase de conflit / un scène ou une phase de conflit

MODE WINDTALKER

Le chevalier peut lire le flux émis par les créatures de l'Anathème et comprendre leurs futures actions.

Effet : Le chevalier prend connaissance des tactiques d'un type de créature de l'Anathème présent dans la scène ou dans la phase de conflit. De plus, au tour où le mode est activé, le MJ doit annoncer la prochaine action de chaque créature de l'Anathème présente dans la scène ou dans la phase de conflit à portée moyenne du personnage.

Énergie	4
Flux	2
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés

Le mode Puppet Master fonctionne aussi contre les salopard sur un test base *Aura* contre la moitié du score de l'aspect *Machine* ou *Bête* et pour 2 points de flux. Si un ordre cible plusieurs salopards, un seul test doit être effectué pour l'ensemble.

200 PG accumulés

Le mode Discord fonctionne aussi contre les salopard sur un test base *Aura* contre la moitié du score de l'aspect *Machine* ou *Bête* du salopard possédant le plus haut score dans la scène ou la phase de conflit. Le mode Discord inflige un malus de 3D aux ennemis à chacune de leurs actions ainsi qu'un malus de 3 en *défense* et en *réaction*.

250 PG accumulés

Le mode Puppet Master fonctionne aussi contre les bandes sur un test base *Aura* contre la moitié du score de l'aspect *Machine* ou *Bête* de la bande.

En cas d'échec, les points de flux ne sont pas dépensés.

10
SLOTS

7
SLOTS

8
SLOTS

8
SLOTS



6
SLOTS

6
SLOTS

POINTS D'ARMURE 60

POINTS D'ENERGIE 80

CHAMP DE FORCE 14

OVERDRIVES
| EN DEXTERITE
| EN ENDURANCE
| EN INSTINCT
| EN SANG-FROID



SORCERER

SPÉCIAL – ÉNERGIE DÉFICIENTE

Effet : Un chevalier en méta-armure Sorcerer ne peut pas recharger son énergie en se reposant, comme les autres méta-armures. Il peut cependant recharger son énergie grâce à des nœuds d'énergie, mais aussi en ponctionnant de l'énergie aux méta-armures de chevaliers alliés (avec leur accord).

Pour prendre de l'énergie, le chevalier doit toucher la méta-armure et dépenser une action de déplacement. Il jette alors 1 à 3D6 et récupère autant de points d'énergie que le chevalier pris pour cible perd dans l'instant. Ces points d'énergie ainsi gagnés ne peuvent pas dépasser le maximum des points de la méta-armure. Les points ponctionnés ne peuvent pas être supérieurs à ceux qui restent dans la méta-armure ciblée.

SPÉCIAL – PROTOTYPE

Effet : Un chevalier en armure Sorcerer paye ses modules plus cher que les autres chevaliers car leur installation est très complexe. Ainsi, tous les modules standards sont payés 5 PG plus cher. Les modules avancés sont payés 10 PG plus cher. Enfin, les modules rares sont payés 15 PG plus cher. Cette spécificité n'impacte que les modules.

MODE MORPH

Lorsqu'il active le mode Morph, le chevalier entre en mode de combat. Habituellement, son corps devient métal et les nanomachines qui le composent sont plus visibles.

Spécial – Perte d'espoir : Chaque activation du mode Morph fait perdre 1 point d'espoir au chevalier (sans aucune réduction possible).

Effet : Lorsque le mode Morph est actif, le personnage bénéficie automatiquement de 3 des capacités listées ci-contre. Pour changer de configuration, il doit de nouveau activer le mode Morph et payer son coût en énergie.

VOL EN NUÉE

Le chevalier vole en nuée de nanomachines. Il bénéficie des effets du module de vol au niveau 1, sans dépenser l'énergie. Lorsqu'il vole en nuée, le chevalier ne peut utiliser aucun autre module ni aucune arme.

PHASE

Le chevalier peut passer au travers de la matière lorsqu'il active le mode. Il bénéficie des effets du module de phase au niveau 1 et, contrairement au vol en nuée, il doit dépenser l'énergie requise pour l'utilisation du module.

ÉTIREMENT

Le chevalier peut étendre ses membres jusqu'à dix mètres. Les attaques de contact peuvent aller jusqu'à portée courte. S'il cherche à immobiliser une cible de taille humaine ou plus petite, il reçoit un bonus de 3 réussites automatiques.

CORPS DE MÉTAL

Lorsque le mode est activé, le chevalier reçoit 2 points à ajouter à son CdF (ce qui lui donne donc un CdF de 16).

CORPS FLUIDE

Le personnage reçoit 2 points en *défense* et 2 points en *réaction* tant que le mode est activé.

POLYMORPHIE DE GUERRE

Par tour, le personnage peut gratuitement générer un module de niveau 1 parmi ceux-ci : griffes de combat, lame de bras, canon de bras.

Il peut les générer en même temps sur chacune de ses mains et donc utiliser le style akimbo ou ambidextre.

Activation	Aucune
Durée	Une scène ou une phase de conflit
Énergie	10

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés	Certaines capacités du mode Morph évoluent : <ul style="list-style-type: none">✦ Vol en nuée : Le module de vol passe niveau 2.✦ Phase : Le module de phase passe niveau 2.✦ Étirement : La portée passe à moyenne.✦ Corps de métal : Le bonus de CdF passe à 4.✦ Corps fluide : Le bonus de <i>défense</i> et de <i>réaction</i> passe à 3.✦ Polymorphie de guerre : Les modules créés sont niveau 2, les effets et bonus à choisir au passage de niveau des modules sont ici à choisir directement lorsque le chevalier atteint 150 PG.
250 PG accumulés	En activant le mode Morph, le chevalier obtient les effets des 6 capacités en même temps.

8
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

POINTS D'ARMURE 50

POINTS D'ENERGIE 80

CHAMP DE FORCE 12

OVERDRIVES
| EN COMBAT
| EN INSTINCT
| EN TECHNIQUE
| EN TIR



DRUID



MODE COMPANIONS

La méta-armure Druid est capable de générer trois types de compagnons différents. Un seul type peut être généré à la fois. Lorsque le chevalier génère un compagnon, il déploie des nanomachines depuis la paume de son gantelet, nanomachines qui se matérialisent en un ou plusieurs alliés robotiques.

Chaque type de compagnon dure le temps d'une scène ou d'une phase de conflit. Pour prolonger la « vie » d'un type de compagnon lors de la scène ou de la phase de conflit suivante, le chevalier doit dépenser la moitié des PE qu'il dépenserait normalement. L'activation ne coûte qu'une action de déplacement. Désactiver un compagnon ne coûte ni PE, ni action.

Si un chevalier souhaite changer de type de compagnon alors qu'un type est déjà présent, il doit de nouveau payer le coût normal en PE et utiliser l'activation standard du mode.

Si les PA (ou la cohésion) du type de compagnon créé tombent à zéro, il est détruit.

L'effet *ignore armure* n'a aucun effet sur les PA du compagnon, les dégâts sont appliqués normalement. Il ignore tous les effets de type *domination* et *peur X*.

Les compagnons ne peuvent jamais s'éloigner du porteur d'une distance supérieure à la portée longue sous peine d'être détruits.

Les compagnons agissent à leur *initiative*, le chevalier n'a besoin d'aucune action pour les faire agir.

Enfin, les compagnons peuvent recevoir les bénéfices apportés par les nœuds et toutes les capacités appropriées. Leurs PE se rechargent de la même manière que ceux des chevaliers et ils peuvent récupérer des PA en étant réparés, grâce à des capacités ou des nœuds.

ÉVOLUTIONS

La méta-armure Druid n'a pas d'évolutions, ce sont ses compagnons qui peuvent évoluer. Lorsque les PG du chevalier atteignent un multiple de 100, il peut choisir de faire évoluer un (et un seul) type de compagnon (voir son profil dans *Codex*).

COMPAGNON DE TYPE LION

Le type Lion est le compagnon de combat du porteur de la méta-armure Druid. Ce type de compagnon est formé d'une seule unité robotique qui offre de grandes possibilités tactiques et une excellente puissance de feu.

COMPAGNON DE TYPE WOLF

Les compagnons de type Wolf se présentent sous la forme de trois petites unités robotiques d'environ un mètre cinquante. Chacun des compagnons peut agir indépendamment ou de concert avec les autres.

En termes de jeu, ces compagnons possèdent un profil simplifié et suivent les mêmes règles que le compagnon de type Lion. Ils ne peuvent cependant pas recevoir d'armes, ni de modules. Si un des compagnons de type Wolf est détruit, le chevalier peut le remplacer en dépensant 5 PE de sa propre réserve de PE.

Enfin, les compagnons de type Wolf partagent un seul et même total de PE.

COMPAGNON DE TYPE CROW

Les compagnons de type Crow se présentent sous la forme d'une bande de petits robots d'une trentaine d'individus. Ils sont destinés à contenir les foules et à épuiser les forces ennemies.

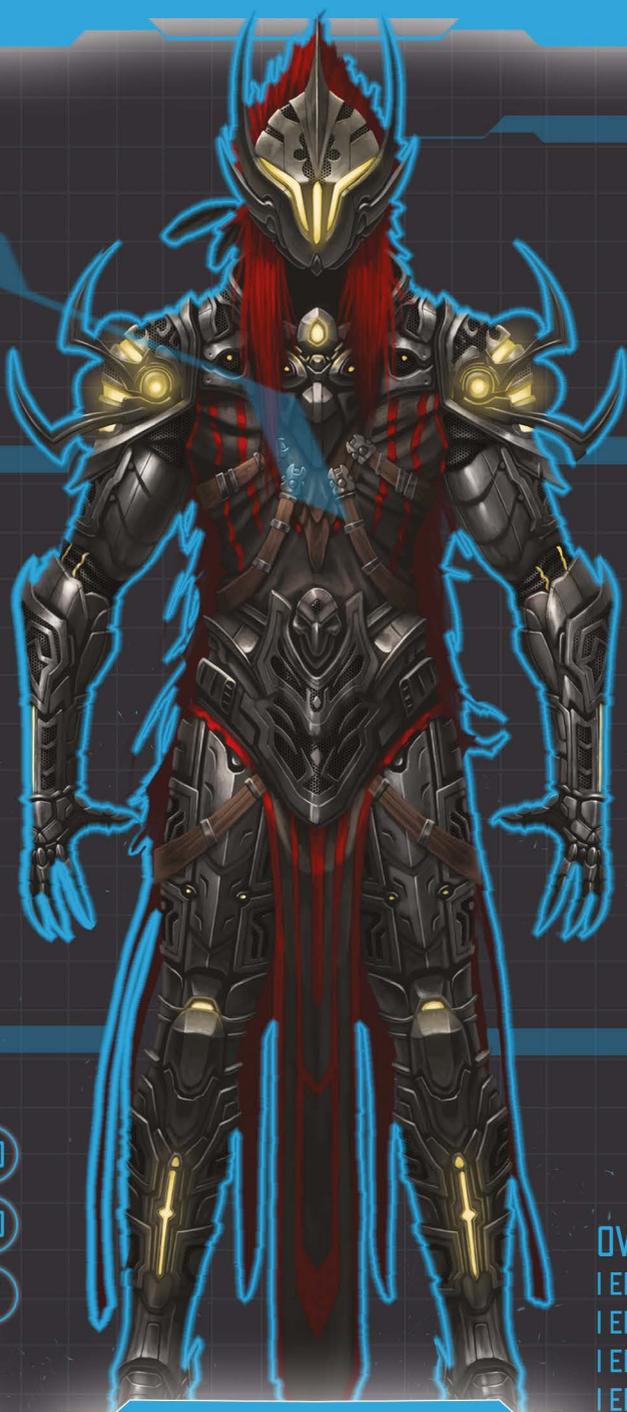
En termes de jeu, ces compagnons possèdent un profil simplifié et suivent les règles des PNJ de type bande. Ils ne peuvent pas recevoir d'armes, ni de modules.

La bande de compagnons de type Crow peut prendre pour cible un type d'ennemi dans une phase de conflit. Tous les ennemis du type choisi sont attaqués par les compagnons de type Crow.

Si une bande est prise pour cible, alors le débordement des compagnons de type Crow lui fait perdre de la cohésion, mais à l'inverse, la bande inflige aussi son score de débordement aux compagnons de type Crow.

Enfin, contrairement aux autres bandes, les compagnons de type Crow subissent aussi les dégâts qui leur font perdre de la cohésion comme si c'était de la violence.

Activation	6 secondes ou un tour complet en phase de conflit
Durée	Une scène ou une phase de conflit
Énergie	16 / 8 pour prolonger un compagnon lors de la scène ou de la phase de conflit suivante
Spécial	Lorsque le chevalier crée un type de compagnon, il doit décider de lui octroyer un minimum de PE depuis son propre noyau d'énergie. Pour effectuer cela, il doit choisir de baisser temporairement son total de PE de 10, 20, 30, 40 ou 50 points. Ses PE actuels sont diminués du nombre de PE totaux sacrifiés. Attention, un chevalier ne peut pas sacrifier plus de PE de son total qu'il n'en possède dans son score actuel. Ces points sont sacrifiés tant que le type de compagnon est présent et forment le total de PE du compagnon ainsi que ses PE actuels. Pour utiliser ses modules, le type de compagnon devra dépenser ces PE. Lorsque le compagnon est détruit ou lorsqu'il disparaît, le chevalier récupère son total de PE et ses PE actuels à hauteur de ceux que possédait le compagnon à sa destruction.



8
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

POINTS D'ARMURE

60

POINTS D'ENERGIE

80

CHAMP DE FORCE

10

OVERDRIVES
| EN HARGNE
| EN SANG-FROID
| EN SAVOIR
| EN TECHNIQUE

SHAMAN



La méta-armure Shaman peut utiliser deux modes qui s'excluent l'un l'autre. L'un ne peut être utilisé en même temps que l'autre.

MODE TOTEM

Le chevalier peut matérialiser son IA en un ou plusieurs corps, des totems. Ces derniers doivent rester à portée moyenne du chevalier pour exister. Les totems peuvent se déplacer, agir avec précision, communiquer, mais uniquement si un ordre est donné par le chevalier.

Effet : Le chevalier peut matérialiser jusqu'à deux totems à portée courte de lui. Un totem est détruit par une attaque qui le cible (les attaques qui le ciblent touchent automatiquement car un totem ne se défend pas). Le chevalier peut utiliser ses totems comme entraide (voir **LdB** – p. 77).

Activation	Aucune
Durée	1 tour en phase de conflit ou 6 secondes
Énergie	3 par totem (+ 1 par totem pour prolonger d'un tour ou de 6 secondes)

MODE ASCENSION

Le chevalier peut matérialiser son IA dans un corps nommé Ascension, réplique exacte de la méta-armure du chevalier.

Effet : Le chevalier peut matérialiser son IA en mode Ascension à portée contact de lui. Pour la matérialiser, il doit lui octroyer une partie de ses propres PE temporairement soustraits à son total, avec un minimum de 10 PE et un maximum de 50 PE octroyés. La valeur totale des PE du chevalier est abaissée de ce montant durant toute la durée de la matérialisation de l'IA. L'IA en mode Ascension possède la même fiche de personnage que le chevalier mais elle ne dispose pas de score de santé et est détruite lorsque ses PA tombent à 0.

Elle possède les mêmes modules que le chevalier (y compris ceux d'armement) et le même nombre de nœuds actuels, mais pas ses armes ni ses grenades intelligentes. L'IA ainsi incorporée dans un corps agit de manière indépendante, sans aucune limite de portée, et obéit aux ordres du chevalier si elle les considère justifiés.

Activation	1 tour en phase de conflit ou 6 secondes
Durée	Une scène ou une phase de conflit, peut être prolongé en conservant exactement la même valeur de PE octroyée
Énergie	De 10 à 50 PE

IMPRÉGNATION

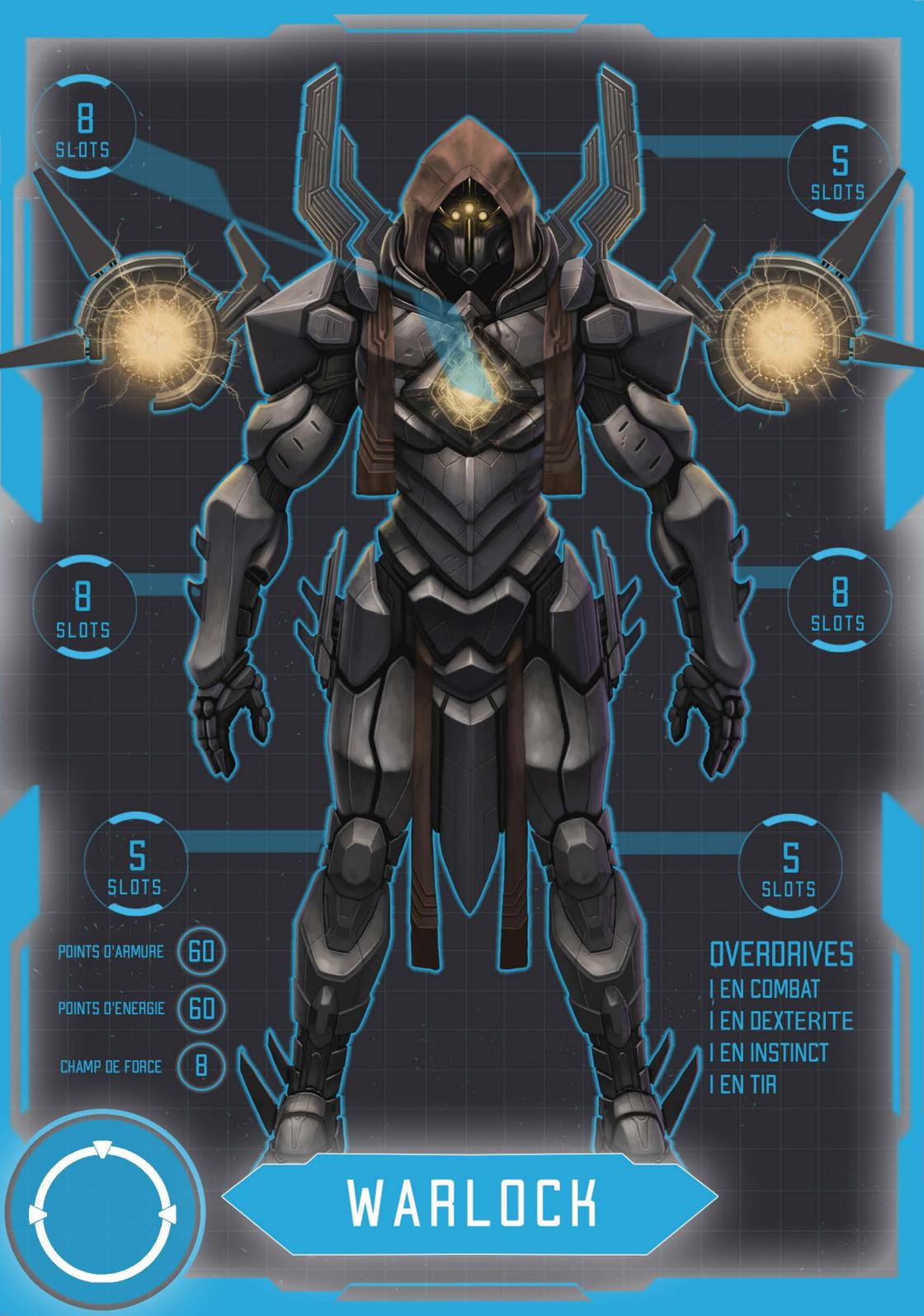
Plus un chevalier utilise les modes Totem ou Ascension, plus l'IA risque de ne plus pouvoir être dépossédée du corps dans lequel elle s'incarne.

À chaque matérialisation de l'IA, le MJ doit noter les points suivants : mode Totem = 1 point, mode Ascension = 3 points, puis faire effectuer au PJ un test de *Sang-Froid* combo *Technique* ou *Hargne* combo *Technique* pour déployer son IA. La difficulté du test est égale au nombre de points cumulés par le MJ. Des points peuvent être enlevés à ce total lors de soins ou de non utilisation prolongée de l'armure, à la discrétion du MJ. Les points cumulés sont remis à 0 à chaque début de mission ou d'intermission.

Effet : À chaque échec, Le MJ peut choisir un trauma insignifiant ou mineur pouvant s'appliquer à l'IA dans la liste (voir **Atlas** – p. 16). Les premiers tests ratés amènent simplement l'IA à avoir un comportement erratique ou agressif, mais si le nombre de tests ratés s'accumule, alors l'IA dérive de plus en plus vers la folie, jusqu'à se considérer comme véritablement vivante et incapable de quitter son corps. Au bout de dix tests ratés (sur toute l'utilisation de la méta-armure, depuis le début), on considère que l'IA subit l'imprégnation et que le chevalier doit changer d'IA. Il perd alors 3D6 points d'espoir car elle sera inexorablement anéantie.

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés	200 PG accumulés	250 PG accumulés
Trois totems maximum peuvent maintenant être matérialisés en même temps.	Désormais, le mode Ascension peut être activé même quand le chevalier est hors de sa méta-armure. Dans ce cas, l'IA de la méta-armure prend l'apparence du chevalier en combinaison Guardian ou en méta-armure, au choix du chevalier.	Les totems peuvent maintenant agir de manière indépendante (en suivant les ordres du chevalier) et sans limite de portée. Ils sont bien plus finement matérialisés et ressemblent trait pour trait à la méta-armure du chevalier. Ils peuvent aussi être matérialisés pour une scène entière ou une phase de conflit entière pour un coût total de 10 PE.



8
SLOTS

5
SLOTS

8
SLOTS

8
SLOTS

5
SLOTS

5
SLOTS

POINTS D'ARMURE

60

POINTS D'ENERGIE

60

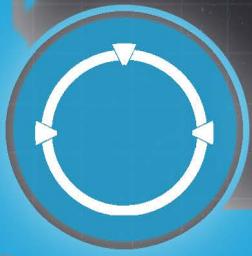
CHAMP DE FORCE

8

OVERDRIVES

- | EN COMBAT
- | EN DEXTERITE
- | EN INSTINCT
- | EN TIR

WARLOCK



La méta-armure Warlock possède trois capacités. Chaque capacité est associée à un contre-coup qui devra être pris en compte et activé par le PJ lui-même.

MODE REWIND

Effet : Activer cette capacité permet de revenir à l'état et à la position qu'occupait la méta-armure 6 secondes avant l'activation.

- ↗ Revenir aux points de santé possédés.
- ↗ Revenir aux points d'armure possédés.
- ↗ Annuler une blessure grave.
- ↗ Récupérer la(les) munition(s) d'un module (et seulement d'un module).
- ↗ Récupérer un(des) nod(s) utilisé(s).
- ↗ Revenir instantanément à la position occupée.

L'ensemble des effets s'active en même temps. Les points d'espoir et les points d'énergie ne sont pas concernés par ces effets. Les armes cassées et tous les équipements autres que les nuds et munitions de modules utilisés ne sont pas affectés non plus.

Attention : L'effet est personnel et est restreint à la méta-armure elle-même, à son porteur, à ses armes, à ses modules et à l'équipement situé dans son pack. L'environnement autour ne se modifie pas, seule la Warlock subit ce retour temporel.

Activation	Aucune, uniquement à son tour, une seule fois par tour ou toutes les 6 secondes
Durée	Instantanée
Énergie	15

MODE FORWARD

La méta-armure est capable d'accélérer le temps sur elle-même pour se déplacer plus rapidement.

Effet : Toutes les portées de déplacement du chevalier sont augmentées d'un niveau jusqu'à un maximum égal à portée longue. Le déplacement en véhicule, les déplacements accordés par l'OD de *Déplacement* de niveau 1 ou 3 et par le module de téléportation ne sont pas affectés par cette capacité.

ÉVOLUTIONS	
150 PG accumulés	Désormais, les coûts en PE des modes Rewind et Record sont diminués de 3.
200 PG accumulés	Désormais, le mode Rewind peut être activé juste après (ni avant, ni pendant) une action d'un autre personnage, même si le chevalier devrait être incapable d'effectuer une action ou s'il a été tué. Les effets infligés par des PNJ et qui devraient persister, sont ignorés par le PJ. Attention : Le mode Rewind prend toujours 6 secondes et doit donc être réactivé une fois le tour de jeu complet passé.
250 PG accumulés	L'armure est mieux stabilisée en termes temporels. Désormais, le personnage peut relancer son jet sur le tableau des paradoxes temporels et choisir entre les deux résultats obtenus.

Activation	Aucune
Durée	6 secondes ou 1 tour
Énergie	3 par niveau de portée supplémentaire

MODE RECORD

Effet : En activant ce mode, le chevalier déclenche l'enregistrement de la prochaine attaque qu'il va accomplir durant ce tour. Il doit activer le mode avant de faire son attaque. L'attaque peut être effectuée avec une arme ou un module. Au tour suivant, il peut effectuer ses actions normalement et activer le mode sans coût en énergie pour reproduire exactement son attaque effectuée au tour précédent, un double de lui-même, comme une rémanence, apparaissant pour frapper ou tirer de nouveau.

Attention : L'action d'attaque enregistrée est reproduite à l'identique. Cela signifie que le jet d'attaque, le jet de dégâts ou de violence, la portée et les effets sont exactement les mêmes. L'énergie dépensée pour augmenter les dégâts ou ajouter des effets, ainsi que les munitions, ne sont pas à déduire de nouveau. L'attaque peut cependant être portée sur la même cible ou une autre. En conséquence, si le jet d'attaque n'est pas suffisant pour toucher, l'attaque rate simplement et aura été enregistrée pour rien.

Activation	Aucune, uniquement à son tour, une seule fois par tour
Durée	Instantanée, l'attaque doit être reproduite au tour suivant
Énergie	12 pour enregistrer une attaque, la reproduire ne coûte aucun PE

CONTRECOUPS

L'utilisation des capacités de cette méta-armure met à mal l'intégrité temporelle du personnage. Les porteurs de la méta-armure Warlock subissent les effets de deux contre-coups : défaillance temporelle et paradoxe temporel (voir *Atlas* – p. 29).

10
SLOTS

6
SLOTS

6
SLOTS

6
SLOTS

6
SLOTS

6
SLOTS

POINTS D'ARMURE

60

SCORE D'EGIDE

6

CHAMP DE FORCE

8

OVERDRIVES

- I EN AURA
- I EN COMBAT
- I EN HARGNE
- I EN INSTINCT

BERSERK



Les capacités de la Berserk puisent dans l'espoir du chevalier. Tout ce qui ponctionne des PE puise à la place dans les points d'espoir, mais pour l'utilisation des modules et armes, ce coût est divisé par 2, avec un minimum de 1 point d'espoir utilisé.

NOYAU APEIRON

Tant qu'il porte la méta-armure, le personnage augmente son total de points d'espoir de 15. De plus, toutes ses pertes d'espoir (en dehors des pertes causées par les capacités de la méta-armure) sont réduites de 1. L'effet est cumulable avec d'autres.

PORTEUR DE LUMIÈRE

Toutes les attaques portées par la Berserk reçoivent les effets : *anti-Anathème* et *ténébricide*.

MODE ILLUMINATION

L'énergie apeiron dégagée par le noyau de la méta-armure peut être déployée tout autour d'elle. Sept effets peuvent s'appliquer (trois au choix).

Tous les effets de ce mode, sauf *Candle*, peuvent être prolongés pour 1 point d'espoir par tour.

BLAZE

Tant que l'effet est activé, les créatures de l'Anathème à portée contact de l'armure subissent 2D6 (6) points de dégâts et de violence à chaque tour ou toutes les 6 secondes. Le score de bouclier est ignoré. De plus, les ténèbres de type nuit ou pénombre s'éloignent à portée courte.

Espoir : 2

CANDLE

En sacrifiant 1D3 points d'espoir (sans aucune réduction possible), le chevalier peut redonner à un allié, PJ ou PNJ à portée courte, 1D3 points d'espoir.

Espoir : 1D3

BEACON

Tant que l'effet est activé, lorsqu'un PJ ou un allié à portée courte de l'armure effectue un test, il reçoit 2 réussites automatiques aux jets effectués contre les créatures de l'Anathème (combat, poursuite...).

Espoir : 2

TORCH

Les êtres non désespérés à portée courte reçoivent un bonus de 2 en égide lorsqu'ils sont la cible de créatures ou d'effets de l'Anathème. En outre, les

ténèbres situées à portée courte sont considérées comme étant d'une intensité d'un niveau moindre.

Espoir : 3

PROJECTOR

Tant que l'effet est activé, la créature ciblée à portée courte, hostile ou salopard, ne peut plus utiliser une de ses capacités. Elle peut être choisie par le chevalier s'il l'a identifiée. Sinon, le MJ choisit.

Espoir : 3

LIGHTHOUSE

Tant que l'effet est activé, les créatures de l'Anathème de type hostile à portée courte perdent une action lors de leur tour de jeu.

Espoir : 4

LANTERN

Tant que l'effet est actif et pour une action de déplacement, les désespérés à portée courte de la méta-armure subissent 1D6 (3) points de dégâts avec l'effet *espérance* par tour.

Espoir : 4

MODE RAGE

En activant ce mode gratuitement, uniquement en phase de conflit, le chevalier entre en rage pour regagner des points d'espoir et bénéficier d'effets. Tuer un ennemi ou sacrifier 1D6 PE permet d'atteindre le niveau supérieur, tout en gardant les effets des niveaux inférieurs. Il s'arrête à la fin de la phase ou si le chevalier réussit à tuer un ennemi.

- ✦ **Colère (nv1)** : + *Bête* (bonus fixe) en violence et dégâts / + 3 d'égide / - 3 en *défense* et *réaction*
- ✦ **Rage (nv2)** : Plus de perte d'espoir (hors capacité) / + 3 d'égide / plus de combo avec *Sang-Froid*, *Parole*, *Savoir*, *Technique* ou *Discrétion* / doit attaquer l'ennemi le plus proche / tue automatiquement / - 6 en *défense* et *réaction* / fuir coûte 3 PE
- ✦ **Fureur (nv3)** : Ignore *choc X*, *parasitage X*, *domination* et *Anathème* / Blaze automatique / ajout automatique de *Hargne* aux combos / cible prioritaire de l'Anathème / - 1D6 PS par tour
- ✦ **Tout niveau** : + 1 PE si créature de l'Anathème tuée à portée courte / gain de PE en tuant :
 - ✦ **Humains** : Hostile : 1 – Salopard : 1D3 – Patron : 1D6 + 3 – Bande : 1D6
 - ✦ **Anathème** : Hostile : 1D6 – Salopard : 1D6 + 3 – Patron : 1D6 + 6 – Bande : 2D6

ÉVOLUTIONS

250 PG accumulés	Tant qu'il porte la méta-armure, le personnage augmente désormais son total de points d'espoir de 25. Il reçoit de plus un effet de son choix du mode Illumination.
350 PG accumulés	Les effets Beacon, Blaze et Torch augmentent en efficacité : <ul style="list-style-type: none"> ✦ Blaze provoque désormais 4D6 (12) points de dégâts et de violence. ✦ Beacon octroie désormais un bonus de 4 réussites automatiques. ✦ Torch offre désormais une égide de 4 ou un bonus d'égide de 4. Le chevalier reçoit de plus un effet de son choix du mode Illumination.
500 PG accumulés	Désormais, toutes les pertes d'espoir du personnage (en dehors des pertes causées par les capacités de la méta-armure) sont réduites de 3. L'effet est cumulable avec d'autres avantages ou effets. Il reçoit de plus un effet de son choix du mode Illumination.