

KNIGHT

AU CŒUR DES TÉNÈBRES

Mecha-armures

Les méca-armure

Sur-couche qui s'ajoute à la méta-armure, la mécarme est plus puissante, mais plus grosse consommatrice de ressources. C'est pourquoi elle est très rarement utilisée.

Les règles sont présentes dans l'Atlas p38.

Table des matières

Mecha-Armures.....	3	Archangel (Raphaël).....	8
Les meilleures armes.....	3	Caractéristiques.....	8
Règles des mecha-armures.....	3	Modules et armes de base.....	8
Caractéristiques.....	3	Configuration Raphaël.....	8
Vitesse.....	4	Note importante.....	8
Manœuvrabilité.....	4	Nephilim (Og).....	9
Puissance.....	4	Caractéristiques.....	9
Senseurs.....	4	Modules et armes de base.....	9
Systèmes.....	4	Configuration Og.....	9
Valeurs dérivées.....	4	Nephilim (Anak).....	10
Défense et réaction.....	4	Caractéristiques.....	10
Résilience.....	4	Modules et armes de base.....	10
Blindage.....	4	Configuration Anak.....	10
Champ de force.....	4	Note importante.....	10
Noyaux d'énergie.....	5	Demon (Djinn).....	11
Règles titanesques.....	5	Caractéristiques.....	11
Puissance titanesque.....	5	Modules et armes de base.....	11
Actions multiples.....	5	Configuration Djinn.....	11
Autoréparation.....	5	Note importante.....	11
Zones.....	6	Demon (Asura).....	12
Archangel (Gabriel).....	7	Caractéristiques.....	12
Caractéristiques.....	7	Modules et armes de base.....	12
Modules et armes de base.....	7	Configuration Asura.....	12
Configuration Gabriel.....	7	Note importante.....	12

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Orygins et de Antre Monde. Cette aide de jeu n'est pas publiée par de Orygins ou de Antre Monde et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Antre Monde, consultez <https://antremonde.com/>

Rédaction / modification / maquette : scorpionou

Relectures :

Illustrations : aucune demande d'autorisation

Version 01, 2020-09-07

MECHA-ARMURES

En secret, aidé par Gauvain et par des ingénieurs triés sur le volet, Merlin a développé une force secrète composée de trois nouveaux types de méta-armures un peu particuliers. Nommées mechaarmures, ces innovations de 15 à 18 mètres de haut ne sont utilisées qu'en cas de force majeure tant elles consomment d'énergie et de ressources au Knight.

Actuellement cachées dans trois énormes satellites furtifs gravitant autour de la planète, elles sont constamment prêtes au déploiement sur ordre de Merlin ou Gauvain.

Lorsqu'une mecha-armure doit être déployée, elle est envoyée depuis l'orbite terrestre dans six capsules blindées furtives. Arrivées à moins de 200 mètres de leur cible, les capsules éclatent et cinq modules générateurs de nanoconstructs s'autopropulsent pour aller se greffer sur la méta-armure du chevalier désigné pour la piloter. La sixième capsule détient quant à elle le générateur Ouroboros qui vient s'enfoncer dans le torse de la mecha-armure et l'alimenter une fois sa nanoconstruction terminée. Dans l'idéal, le chevalier doit être en l'air, à plusieurs dizaines de mètres au-dessus du sol, dans une zone dégagée. La mecha-armure se déploie alors en 6 secondes autour de lui. Il est désormais un chevalier pouvant mesurer jusqu'à 18 mètres de haut, pesant plusieurs dizaines de tonnes, hérissé d'armes, capable de déclencher toute la fureur du Knight et d'affronter n'importe quelle monstruosité... pendant quelque temps.

Malheureusement les mecha-armures n'en sont actuellement qu'à l'état de prototypes. Le plus grand problème des deux génies est le déploiement de l'immense machine via des nanoconstructs. S'il est aujourd'hui possible de créer une méta-armure en nanomachines et de la faire folder ou défolder sans problème, la complexité d'une mecha-armure est telle que chaque déploiement nécessite la mobilisation de plusieurs intelligences artificielles, architectes et techniciens qui vont piloter des nuées de nanomachines et corriger les erreurs sur la mecha-armure constamment et en des temps records... avec des risques tels que des défaillances mécaniques critiques ou des erreurs dans le calibrage de l'armement.

Pour conserver l'intégrité de ces énormes machines de guerre, les nanomachines sont donc en mouvement régulier et leur trajectoire ainsi que leur fabrication sont corrigées à chaque seconde, ce qui coûte bien entendu énormément d'énergie au générateur Ouroboros. Ce dernier, constitué d'un énorme bloc d'élément alpha surchargé d'UV, est normalement capable d'alimenter une ville entière mais, dans le cas d'une mecha-armure, l'énergie qu'il génère est ponctionnée si intensément qu'il ne peut alimenter la machine que durant quelques précieuses heures.

LES MEILLEURES ARMES

Selon Gauvain, les mecha-armures constituent les meilleures armes du Knight, mais aussi les plus dangereuses. Dans une mecha-armure, le chevalier est surexposé aux attaques ennemies, détruit son environnement et risque de causer de lourds dégâts collatéraux. Cependant, il peut aussi affronter les pires créatures de l'Anathème, tenir tête à plusieurs mecha-armures du Nodachi et même vaincre sans problème plusieurs plateformes de combat U-Sigma.

Il existe aujourd'hui trois modèles de mecha-armures, chacun développé en trois unités. Ils ont tous été pensés selon des objectifs différents, mais complémentaires :

- Le support**, qui peut réparer ou soigner les alliés, augmenter les dommages et donner un soutien logistique tout en pouvant facilement se mettre en sécurité via un module de vol dernier cri.
- Le défenseur**, qui est capable de protéger une zone ainsi que ses alliés, d'encaisser de lourds dégâts et de sécuriser facilement des positions tout en tirant de loin.
- L'attaquant**, qui est équipé pour tuer et détruire, avec des armes de combat au contact extrêmement puissantes telle la lame cinétique ou le poing de choc sonique.

Les trois modèles de mecha-armures peuvent tous être équipés selon deux configurations distinctes, à choisir au déploiement.

RÈGLES DES MECHA-ARMURES

Dans Knight, les mecha-armures sont des armes de destruction massive, des titans qui peuvent à eux seuls retourner le cours d'une bataille et sauver une situation. Chose importante, les mecha-armures du Knight ne peuvent être utilisées que lors de batailles ou de scénarios bien particuliers. Leur déploiement étant extrêmement coûteux, Merlin et Gauvain ne les utilisent que dans des situations critiques. Elles suivent les mêmes règles de base que les véhicules mais avec quelques modifications.

CARACTÉRISTIQUES

Les mecha-armures suivent les mêmes règles que les véhicules mais disposent de caractéristiques supplémentaires qui s'ajoutent en dés aux tests du PJ (OD inclus).

Vitesse

Elle est utilisée exactement comme la vitesse d'un véhicule.

Manœuvrabilité

Elle est utilisée comme la manœuvrabilité d'un véhicule. Le score s'ajoute en bonus ou en malus de dés à lancer dès qu'il s'agit de bouger avec la mecha-armure ou de tenter de passer inaperçu.

Puissance

Elle indique la force brute, la qualité de l'armement et les capacités de combat de la machine. Le score de puissance s'ajoute en dés supplémentaires à lancer lorsqu'il s'agit d'attaquer une cible, au tir comme au contact, de casser quelque chose, autrement dit toute action d'attaque ou de force.

Senseurs

Ils symbolisent les capacités sensorielles de la mecha-armure. Le score de senseurs s'ajoute en dés supplémentaires à lancer lorsqu'il s'agit d'observer quelque chose, d'être vigilant, d'effectuer une tâche ou une manipulation précise ou encore de trouver la trace d'un ennemi.

Systèmes

Ils représentent la qualité des systèmes informatiques, électroniques et mécaniques de la mecha-armure, les informations de l'ordinateur de bord, sa résistance au piratage, ses capacités d'autoréparation, l'utilisation des capacités ou des modules, etc. Ce score s'ajoute en dés supplémentaires à lancer lorsqu'il s'agit d'utiliser un module ou de s'autoréparer.

VALEURS DÉRIVÉES

Les mecha-armures disposent de valeurs dérivées.

Défense et réaction

La mecha-armure dispose de la même défense et de la même réaction que le chevalier, sans module, arme, mais avec les OD.

Résilience

Pour influencer sur la résilience d'un adversaire, un PJ peut décider de reporter les dés de violence (et uniquement la violence) de son attaque sur la résilience de sa cible à la place d'effectuer un jet de dégâts. Cela implique donc de ne pas faire de dégâts à la cible et d'utiliser la violence de son arme (ou ses armes) à la place.

Les PNJ, eux, peuvent utiliser leurs dégâts lorsqu'ils souhaitent faire baisser la résilience d'un PJ en mecha-armure. Voici comment procéder :

- Si un PJ ou un PNJ souhaite faire baisser la résilience d'une cible, il effectue un test d'attaque avec un bonus de trois réussites automatiques. Ce bonus symbolise la facilité à simplement détruire l'armure, les résistances ou les systèmes de défense de la cible.
- Dans le cas d'un PJ souhaitant abaisser la résilience d'un colosse ou d'un patron, le héros doit lancer ses dés de violence une fois l'attaque réussie : par tranche de 10 points de violence infligés, la résilience baisse de 1 point. Les points de violence en trop sont simplement ignorés.
- Dans le cas d'un PNJ décidant de faire baisser la résilience d'un colosse, il faut lancer ses dés de dégâts : par tranche de 10 points de dégâts infligés, la résilience baisse de 1 point. Les points de dégâts en trop sont simplement ignorés.

Blindage

Le blindage représente la résistance d'une mecha-armure. Lorsque celle-ci reçoit des dommages, c'est le blindage qui est impacté en premier. Le score de blindage d'une mecha-armure diminue exactement comme le score de PA d'une méta-armure.

Attention : Lorsque le blindage d'une mecha-armure atteint 0, celle-ci est détruite et tombe en scories de nano-machines. Le chevalier en sort et poursuit la bataille avec sa méta-armure habituelle.

La valeur de blindage d'une mecha-armure peut être remontée grâce à des réparations ou des autoréparations, mais pas grâce à des nuds. De plus, lorsqu'une mecha-armure subit une tranche de 10 points de dégâts sur son blindage, le chevalier à l'intérieur subit 1 point de dégâts sur ses points de santé. Cela représente les chocs que le chevalier subit à l'intérieur de la mecha-armure lorsqu'il prend des dégâts.

Champ de force

Le CdF d'une mecha-armure fonctionne de la même manière que le CdF d'une métaarmure et remplace ce dernier.

Noyaux d'énergie

Une mecha-armure consomme tant d'énergie qu'elle l'utilise à travers des noyaux entiers. Chaque mecha-armure du Knight dispose de 100 noyaux d'énergie qui fonctionnent comme des points d'énergie, mais à une échelle supérieure.

Attention : Une mecha-armure ne peut jamais récupérer de noyaux d'énergie autrement que grâce au module Messenger de la mecha-armure Archangel. Lorsque la valeur de noyaux d'énergie tombe à 0, la mecha-armure tombe en scories de nanomachines. Le chevalier en sort et poursuit la bataille avec sa méta-armure habituelle. Les noyaux d'énergie peuvent être dépensés de plusieurs manières :

- D'abord pour transformer le bonus de manœuvrabilité, puissance, senseurs ou systèmes en réussites automatiques (exactement comme les bonus d'OD) plutôt qu'en dés bonus pour une action. Cet effet coûte 1 noyau d'énergie pour une action et une seule.
- Ensuite pour utiliser un module ou une capacité de mecha-armure. Ces modules et capacités coûtent 1 à 6 noyaux d'énergie.

RÈGLES TITANESQUES

Le combat avec des mecha-armures dispose de règles spécifiques, listées ci-dessous.

Puissance titanesque

Pour représenter la puissance d'une mecha-armure, voici quelques règles simples :

- Les dégâts infligés par une mecha-armure sont toujours considérés comme possédant l'effet anti-véhicule.
- Les dégâts infligés par une mecha-armure sont multipliés par dix lorsqu'une attaque est portée contre un ennemi de taille sensiblement inférieure, c'est-à-dire jusqu'à 6 mètres de haut maximum.
- Si l'effet n'est pas indiqué sur l'arme ou le module utilisé, toutes les attaques d'une mecha-armure reçoivent l'effet dispersion 9 sur les ennemis de taille sensiblement inférieure, c'est-à-dire jusqu'à 6 mètres de haut maximum.
- La violence infligée par une mecha-armure impacte toujours considérablement les ennemis mal équipés. Pour représenter cela, la violence infligée par une mecha-armure est multipliée par dix lorsqu'elle cible des ennemis humains sans champ de force ou une bande avec un score de Chair inférieur à 14.
- Une mecha-armure peut soulever jusqu'à 400 tonnes, peu importe son modèle.
- Une mecha-armure peut agir sans test sur son environnement direct. Soulever un camion ou faire tomber un immeuble ne nécessitent pas de jet de dés.
- Une mecha-armure du Knight possède toujours la règle invulnérabilité, c'est-à-dire qu'il faut briser sa résilience avant de lui faire le moindre dégât, même lorsque les attaques possèdent l'effet anti-véhicule.
- Pour une action de déplacement, une mecha-armure peut se déplacer jusqu'à portée longue sans effectuer de test.
- Un chevalier en mecha-armure ne dispose que de ses overdrives, pas de ses autres modules.

Actions multiples

Les mecha-armures sont autant des armes de guerre que des véhicules dotés de nombreux équipements. Pour représenter cela, chaque mecha-armure dispose, en plus de son action de combat et de son action de déplacement, de deux autres actions de combat offertes par la capacité actions multiples (2). Chacune de ces actions supplémentaires doit servir à utiliser des armes, capacités ou modules différents. Il n'est possible d'utiliser plusieurs fois dans le tour une capacité, une arme ou un module que si elle est présente plusieurs fois dans le profil de la mecha-armure. Cette restriction représente le fait qu'une mecha-armure peut agir de manière multiple uniquement grâce à son équipement varié.

Autoréparation

En dépensant 1 noyau d'énergie et une action de déplacement, un pilote peut toujours décider d'enclencher l'autoréparation de sa mecha-armure et d'effectuer un test sous la caractéristique systèmes.

L'autoréparation fonctionne de deux manières différentes :

D'abord, le pilote peut décider de réparer le blindage de sa mecha-armure. Pour effectuer cela, il doit effectuer un test d'autoréparation dont la difficulté est à déterminer selon le tableau suivant :

- Blindage supérieur à 75 % de la valeur maximale – Difficulté 4
- Blindage supérieur à 50 % de la valeur maximale – Difficulté 7
- Blindage supérieur à 25 % de la valeur maximale – Difficulté 10

Mecha-armure

- Blindage supérieur à 0 % de la valeur maximale – Difficulté 15

Lorsque le pilote rate son test, rien ne se passe. S'il le réussit, il permet à sa mecha-armure de récupérer 2D6 + 6 points de blindage.

Autrement, un chevalier peut faire remonter sa valeur de résilience (même si elle est à 0) en effectuant une autoréparation dont la difficulté est égale à la différence entre sa valeur maximale de résilience et sa valeur actuelle divisée par deux. Le nombre de réussites supérieures à la difficulté donnent le nombre de points de résilience récupérés.

Attention : Une valeur de résilience ne peut jamais aller au-delà de son maximum.

Zones

À la différence des lieux des combats des méta-armures, les endroits où se battent des mecha-armures sont bien plus gigantesques. Pour symboliser cela, ils sont nommés « zones » et représentent les théâtres de batailles colossales. Par défaut, une zone est approximativement un cercle de 6 kilomètres de diamètre, pouvant représenter par exemple un port, un quartier où se situe une forteresse, un centre-ville, une base militaire, etc.

Bien entendu, des chevaliers en mecha-armure peuvent changer de zones, mais celles-ci étant très espacées les unes des autres, on considère qu'ils ne peuvent pas agir sur une zone autre que la leur (sauf mention contraire dans les règles de la mecha-armure).

Lorsque les règles concernant les mecha-armures s'appliquent, les portées sont modifiées pour correspondre à la grandeur des zones. Voici comment les modifier en fonction de la scène :

- Une portée contact équivaut à une distance de 50 mètres maximum.
- Une portée courte équivaut à une distance comprise entre 51 et 300 mètres.
- Une portée moyenne équivaut à une distance comprise entre 301 mètres et 1 kilomètre.
- Une portée longue équivaut à une distance comprise entre 1,1 et 3 kilomètres.
- Et enfin, une portée lointaine équivaut à une distance comprise entre 3,1 et 6 kilomètres.

Les mecha-armures, bien qu'immenses, peuvent sembler lentes. Ainsi, se déplacer dans une zone avec une action de déplacement permet à un PJ en mecha-armure de parcourir une distance équivalente à une portée courte et un PJ peut bien entendu courir en dépensant une action de déplacement et une action de combat pour parcourir une distance égale à portée moyenne.

Attention : Pensez aux dégâts sur l'environnement proche, car les mecha-armures sont des engins aussi dangereux qu'énormes lorsqu'ils sont lancés à pleine vitesse. À cause de cette relative lenteur, plusieurs modules de déplacement équipent généralement les mecha-armures du Knight et leur permettent de se déplacer plus aisément dans une zone.

ARCHANGEL (GABRIEL)

30

Résilience

70

Blindage maximum

30

CdF

100

Noyaux d'énergie

Caractéristiques

Vitesse	Manœuvrabilité	Puissance	Senseurs	Systèmes
3	5	5	6	8

Modules et armes de base

Vol Mark IV

L'Archangel peut voler constamment à une vitesse égale à 3 ou en vol stationnaire, sans dépenser de noyau d'énergie. Grâce à ce module, il peut monter jusqu'à 3 000 mètres de hauteur. Tant qu'il utilise ce module, il reçoit un bonus de 3 à sa manœuvrabilité et peut se déplacer à portée moyenne pour une simple action de déplacement.

Activation	Instantanée
Durée	Jusqu'à désactivation

Vague de soin

L'Archangel peut déployer une vague de soin à portée longue. Chaque allié dans la vague (en dehors d'une mecha-armure ou d'un véhicule) récupère 40 PS. La vague de soin peut cibler à la place une bande alliée pour lui rendre 150 points de cohésion.

Noyaux	1
Activation	Action de combat
Durée	Instantanée
Portée	Moyenne

Canon Métatron

Grâce à ce canon lançant une nuée de nanomachines, l'Archangel peut cibler un ennemi à portée longue. Lorsque le pilote attaque une mecha-armure avec le canon et cherche à utiliser briser la résilience, alors la perte de points de résilience de la cible est augmentée de 6.

Attention : Le canon Métatron ne fonctionne que contre les mecha-armures, les véhicules, les méta-armures et les ennemis possédant une technologie de pointe.

Dégâts	6D6 + 12
Violence	6D6
Portée	Moyenne
Noyau	1
Activation	Action de combat
Effets	Parasitage 2 / dégâts continus 10 / briser la résilience

Canon Noé

L'Archangel peut tirer des nanoC jusqu'à portée longue sur une mecha-armure, des méta-armures ou des véhicules alliés pour leur faire recouvrer du blindage ou des PA. Jusqu'à six chevaliers ou trois véhicules alliés peuvent être ciblés. Les véhicules ou méta-armures alliés visés récupèrent automatiquement 30 PA. Une mecha-armure (et une seule) peut être ciblée. Elle récupère dans ce cas 20 points de blindage ou 1D6 points de résilience.

Noyaux	3
Activation	Action de combat
Durée	Instantanée
Portée	Longue

CONFIGURATION GABRIEL

Offering

S'il verrouille une mecha-armure alliée, l'Archangel peut lui donner plusieurs bonus en sacrifiant une partie de ses noyaux d'énergie. La mecha-armure ainsi augmentée peut agir plus vite ou voir ses capacités renforcées. Un Archangel ne peut pas effectuer la capacité Offering sur un autre Archangel en configuration Gabriel.

Attention : Un Archangel peut utiliser plusieurs fois les effets de la capacité Offering lors d'un même tour en utilisant ses actions de combat, mais seulement pour appliquer des effets différents (et uniquement différents).

Effet : En dépensant des noyaux d'énergie, l'Archangel en configuration Gabriel peut appliquer les effets suivants sur une ou deux mecha-armures alliées à portée moyenne (1 au choix par activation de la capacité). Les effets de la capacité Offering ne peuvent pas se cumuler sur une même mecha-armure.

- 1 noyau d'énergie :** Augmenter les dégâts et la violence de la mecha-armure alliée de 4D6.
- 1 :** Augmenter de 3 points un score de caractéristique parmi manœuvrabilité, senseurs, systèmes et puissance.
- 2 :** Octroyer une action supplémentaire à une mecha-armure alliée.
- 2 :** Augmenter de 5 le CdF d'une mecha-armure alliée.
- 1 à 5 :** Octroyer 1 à 5 noyaux d'énergie (en fonction des noyaux dépensés) à une méta-armure alliée.

Noyaux	1 à 5
Activation	Action de combat
Durée	1D3 tours
Portée	Moyenne

Curse

Perturber une mecha-armure ou un colosse ennemi. Il va alors sacrifier son énergie pour brouiller les sens ennemis ou tout simplement rendre plus hasardeux son fonctionnement.

Attention : Un Archangel peut utiliser plusieurs fois les effets de la capacité Curse lors d'un même tour en utilisant ses actions de combat, mais seulement pour appliquer des effets différents (et uniquement différents).

Effet : En dépensant des noyaux d'énergie, l'Archangel en configuration Gabriel peut appliquer les effets suivants sur une ou deux mecha-armures ennemies ou un colosse à portée moyenne (1 au choix par activation de la capacité). Les effets de la capacité Curse ne peuvent pas se cumuler sur un même ennemi.

- 1 noyau d'énergie :** Diminuer les dégâts et la violence d'une mecha-armure ennemie de 4D6.
- 1 :** Retirer 4 réussites aux tests de la cible pendant son prochain tour.
- 2 :** Baisser automatiquement la résilience d'une mecha-armure ennemie de 1D6 points ou de 3 points (au choix), ce malus n'a pas de limite de durée.
- 3 :** Annuler le CdF d'une mecha-armure ennemie pendant 1 tour.
- 5 :** Annuler la résilience d'une mecha-armure ennemie pendant 1 tour.
- 5 :** Infliger automatiquement l'effet choc 1D3 + 1 à une mecha-armure ou un colosse ennemi.

Noyaux	1 à 5
Activation	Action de combat
Durée	1 tour
Portée	Moyenne

ARCHANGEL (RAPHAËL)

30

Résilience

70

Blindage maximum

30

CdF

100

Noyaux d'énergie

Caractéristiques

Vitesse	Manœuvrabilité	Puissance	Senseurs	Systèmes
3	5	5	6	8

Modules et armes de base

Vol Mark IV

L'Archangel peut voler constamment à une vitesse égale à 3 ou en vol stationnaire, sans dépenser de noyau d'énergie. Grâce à ce module, il peut monter jusqu'à 3 000 mètres de hauteur. Tant qu'il utilise ce module, il reçoit un bonus de 3 à sa manœuvrabilité et peut se déplacer à portée moyenne pour une simple action de déplacement.

Activation	Instantanée
Durée	Jusqu'à désactivation

Vague de soin

L'Archangel peut déployer une vague de soin à portée longue. Chaque allié dans la vague (en dehors d'une mecha-armure ou d'un véhicule) récupère 40 PS. La vague de soin peut cibler à la place une bande alliée pour lui rendre 150 points de cohésion.

Noyaux	1
Activation	Action de combat
Durée	Instantanée
Portée	Moyenne

Canon Métatron

Grâce à ce canon lançant une nuée de nanomachines, l'Archangel peut cibler un ennemi à portée longue. Lorsque le pilote attaque une mecha-armure avec le canon et cherche à utiliser briser la résilience, alors la perte de points de résilience de la cible est augmentée de 6.

Attention : Le canon Métatron ne fonctionne que contre les mecha-armures, les véhicules, les méta-armures et les ennemis possédant une technologie de pointe.

Dégâts	6D6 + 12
Violence	6D6
Portée	Moyenne
Noyau	1
Activation	Action de combat
Effets	Parasitage 2 / dégâts continus 10 / briser la résilience

Canon Noé

L'Archangel peut tirer des nanoC jusqu'à portée longue sur une mecha-armure, des méta-armures ou des véhicules alliés pour leur faire recouvrer du blindage ou des PA. Jusqu'à six chevaliers ou trois véhicules alliés peuvent être ciblés. Les véhicules ou méta-armures alliés visés récupèrent automatiquement 30 PA. Une mecha-armure (et une seule) peut être ciblée. Elle récupère dans ce cas 20 points de blindage ou 1D6 points de résilience.

Noyaux	3
Activation	Action de combat
Durée	Instantanée
Portée	Longue

CONFIGURATION RAPHAËL

Pod Miracle

Le pod Miracle permet à l'Archangel de planter au sol une machine, semblable à une petite tour de 6 mètres de haut surmontée d'un prisme, diffusant sur une surface égale à portée courte, une brume de nanoM et de nanoC. Les alliés à l'intérieur sont soignés et réparés pendant 2D6 tours.

Effet : Tous les alliés pris dans la brume récupèrent par tour 3D6 PS et 3D6 PA. Les mecha-armures dans la zone récupèrent 1D6 points de blindage et 1 de résilience par tour. Le pod dispose de 60 points de blindage, d'une résilience de 1 et d'un CdF de 10. Il peut être pris pour cible par un ennemi qui le touche automatiquement s'il est à portée. Une fois le pod détruit, l'effet disparaît. Les effets de plusieurs pods Miracle ne peuvent pas se cumuler sur une même cible.

Noyaux	5
Activation	Action de combat
Durée	2D6 tours
Portée	Contact

Drones d'évacuation

L'Archangel peut lancer une série de drones d'évacuation, en nuée de 1 à 20 unités. Ils permettent d'évacuer des chevaliers ou des civils depuis toute une zone vers une zone en sécurité en s'accrochant à eux et en les téléportant. Les drones sont déployés depuis le dos de la mecha-armure et volent très rapidement vers leur cible.

Effet : Sur toute une zone, jusqu'à 20 unités de taille humaine ou légèrement supérieure (taille de métaarmure Paladin au maximum) peuvent être téléportées vers une zone en sécurité grâce aux drones. Ceux-ci peuvent être utilisés une fois par tour seulement en dehors du tour du PJ pour prévenir par exemple la mort de civils, de chevaliers et les pertes qui en découleraient.

Noyaux	1 à 5
Activation	Action de déplacement
Durée	1 tour
Portée	Zone entière

NOTE IMPORTANTE

Le joueur doit choisir entre la configuration Gabriel ou Raphaël. Une fois ce choix fait, il ne peut pas revenir dessus car une seule configuration peut être active.

NEPHILIM (OG)

28

Résilience

120

Blindage maximum

20

CdF

100

Noyaux d'énergie

Caractéristiques

Vitesse	Manœuvrabilité	Puissance	Senseurs	Systèmes
2	-4	10	10	10

Modules et armes de base

Saut Mark IV

Saute à une longueur et hauteur égale à portée longue. Le temps de saut est de 1 tour complet durant lequel le Nephilim peut agir. Perd 1 point de résilience à l'atterrissage.

Activation	Instantanée
Durée	1 tour

Canon Magma (x2)

En utilisant une action de combat et en dépensant 3 noyaux d'énergie supplémentaires, le pilote peut décider de déverser la fureur de ses canons Magma sur une bande ennemie. S'il décide d'effectuer cette action, alors une bande ennemie d'une cohésion égale ou inférieure à 300 est simplement éliminée.

Le chevalier peut tirer avec les deux canons lors de son tour.

Dégâts	8D6 + 12
Violence	12D6 + 20
Portée	Longue
Noyau	1 (+ 3 pour anéantir une bande de 300 de cohésion ou moins)
Activation	Action de combat
Effets	Dispersion 12 / fureur / anti-Anathème / briser la résilience

Mitrailleuses Surtur

Toutes les bandes à portée moyenne sont touchées.

Dégâts	2D6 + 6
Violence	6D6 + 20
Portée	Moyenne
Noyau	1
Activation	Action de combat
Effets	Ultraviolence / démoralisant

Drones d'Airain

Peut lancer jusqu'à portée longue une série de six drones déployant des couverts sur une surface égale à portée courte, permettant aux chevaliers et soldats alliés de se mettre en sécurité. Six autres drones s'envolent et viennent protéger les mecha-armures alliées proches tant qu'elles restent à portée d'effet. Lorsque les drones d'airain sont déployés, chaque allié de taille normale (de la taille d'une méta-armure Paladin maximum) reçoit un bonus de 4 en réaction et de 4 en défense. De plus, les mecha-armures alliées reçoivent un bonus de 4 à leur total de résilience et voient leur résilience augmenter de 4. Les bandes alliées voient leur cohésion augmenter de 100 et leur débordement augmenter de 4. Plusieurs drones d'airain ne peuvent pas être déployés sur une même zone.

Noyaux	5
Activation	Action de combat (les drones mettent 1 tour entier à se déployer)
Durée	Sans limite
Portée	Longue

Module Emblem

Inciter tous les ennemis situés à portée longue et disposant d'un score de Machine ou Masque inférieur à 14 à l'attaquer ou à lui tirer dessus. Le Nephilim devient ainsi la cible prioritaire de tous les ennemis. De plus, si une ou plusieurs bandes sont à portée moyenne du Nephilim, seul lui subit le débordement. Un seul module Emblem peut être activé sur une même zone.

Noyaux	3
Activation	Action de déplacement
Durée	Spécial – L'effet du module Emblem dure jusqu'à ce que l'attention des ennemis soit attirée par autre chose
Portée	Longue

CONFIGURATION OG

Pod d'invulnérabilité

Déploie un pod au niveau du sol (et uniquement au niveau du sol) pouvant générer un dôme de force sécurisant une surface dont la taille est égale à portée courte.

Effets : À l'intérieur du dôme, les alliés (de la taille d'une méta-armure Paladin au maximum) sont protégés de la grande majorité des attaques à distance. Seules les attaques des armes possédant une violence ou des dégâts supérieurs à 12D6 peuvent pénétrer le dôme. De plus, les véhicules situés à l'intérieur reçoivent 10 points de résilience et la règle invulnérabilité.

Les personnages qui veulent y entrer ou en sortir doivent avoir Chair ou Bête à 14 ou plus ou aspect exceptionnel Chair ou Bête de 8 au plus, ou simplement être des mecha-armures. Y entrer ou en sortir, détruit le pod. Seuls le pilote, Merlin ou Gauvain peuvent décider de l'annuler avant.

Les effets de plusieurs pods d'invulnérabilité ne peuvent pas se cumuler.

Noyaux	3
Activation	Action de combat
Durée	2D6 tours
Portée	Courte

Station de défense automatisée

Drones de déploiement destinée à renforcer la puissance de feu.

Effets : Ces stations peuvent être déployées à portée moyenne (6 bunkers blindés ultra-résistants, 10 shotguns automatiques lourds montés en tourelle intelligente, 10 railguns sur pivot, d'un énorme stock de munitions, de nœuds et de grenades, d'une tour de communication, d'un champ de force Shrine, d'une station médicale et de réparation). Grâce à cet équipement, la station inflige un débordement de 10. Chaque mecha-armure et véhicule ennemi perd 1 point de résilience par tour à portée moyenne.

Plus une tour d'artillerie pouvant être contrôlée par le pilote. Elle est équipée d'un pod missile et d'un pod roquette pouvant tirer jusqu'à portée longue. Une fois par tour en phase de conflit, il peut décider de tirer sans dépenser d'action avec un des deux pods de la station. Le tir touche automatiquement. On considère qu'il commande à la station de tirer. Il n'a pas besoin d'être dans la même zone.

80 points de blindage, d'une résilience de 1 et d'un CdF de 10. Elle est touchée automatiquement.

Une seule station peut être déployée en même temps.

Noyaux	12
Activation	Action de combat
Durée	Sans limite
Portée	Moyenne

NEPHILIM (ANAK)

28

Résilience

120

Blindage maximum

20

CdF

100

Noyaux d'énergie

Caractéristiques

Vitesse	Manœuvrabilité	Puissance	Senseurs	Systèmes
2	-4	10	10	10

Modules et armes de base

Saut Mark IV

Saute à une longueur et hauteur égale à portée longue. Le temps de saut est de 1 tour complet durant lequel le Nephilim peut agir. Perd 1 point de résilience à l'atterrissage.

Activation	Instantanée
Durée	1 tour

Canon Magma (x2)

En utilisant une action de combat et en dépensant 3 noyaux d'énergie supplémentaires, le pilote peut décider de déverser la fureur de ses canons Magma sur une bande ennemie. S'il décide d'effectuer cette action, alors une bande ennemie d'une cohésion égale ou inférieure à 300 est simplement éliminée.

Le chevalier peut tirer avec les deux canons lors de son tour.

Dégâts	8D6 + 12
Violence	12D6 + 20
Portée	Longue
Noyau	1 (+ 3 pour anéantir une bande de 300 de cohésion ou moins)
Activation	Action de combat
Effets	Dispersion 12 / fureur / anti-Anathème / briser la résilience

Mitrailleuses Surtur

Toutes les bandes à portée moyenne sont touchées.

Dégâts	2D6 + 6
Violence	6D6 + 20
Portée	Moyenne
Noyau	1
Activation	Action de combat
Effets	Ultraviolence / démoralisant

Drones d'Airain

Peut lancer jusqu'à portée longue une série de six drones déployant des couverts sur une surface égale à portée courte, permettant aux chevaliers et soldats alliés de se mettre en sécurité. Six autres drones s'envolent et viennent protéger les mecha-armures alliées proches tant qu'elles restent à portée d'effet. Lorsque les drones d'airain sont déployés, chaque allié de taille normale (de la taille d'une méta-armure Paladin maximum) reçoit un bonus de 4 en réaction et de 4 en défense. De plus, les mecha-armures alliées reçoivent un bonus de 4 à leur total de résilience et voient leur résilience augmenter de 4. Les bandes alliées voient leur cohésion augmenter de 100 et leur débordement augmenter de 4. Plusieurs drones d'airain ne peuvent pas être déployés sur une même zone.

Noyaux	5
Activation	Action de combat (les drones mettent 1 tour entier à se déployer)
Durée	Sans limite
Portée	Longue

Module Emblem

Inciter tous les ennemis situés à portée longue et disposant d'un score de Machine ou Masque inférieur à 14 à l'attaquer ou à lui tirer dessus. Le Nephilim devient ainsi la cible prioritaire de tous les ennemis. De plus, si une ou plusieurs bandes sont à portée moyenne du Nephilim, seul lui subit le débordement. Un seul module Emblem peut être activé sur une même zone.

Noyaux	3
Activation	Action de déplacement
Durée	Spécial – L'effet du module Emblem dure jusqu'à ce que l'attention des ennemis soit attirée par autre chose
Portée	Longue

CONFIGURATION ANAK

Missiles Jericho

Le chevalier dans la mecha-armure peut dépenser 1 noyau d'énergie pour cibler une zone extérieure à celle où il est présent.

Lorsque les missiles Jericho sont utilisés, ce sont tous les ennemis de cette zone, bande, hostiles, salopards, patrons et colosses qui sont touchés.

Dégâts	12D6 + 20
Violence	12D6 + 40
Portée	Lointaine
Noyau	6
Activation	Action de combat
Effets	Anti-Anathème / fureur / meurtrier / démoralisant / briser la résilience

Mode Siege Tower

Permet au Nephilim de s'ancrer dans le sol, à l'instar de la méta-armure Paladin, pour tirer plus efficacement parti des puissants canons qui le hérissent.

Effets : Lorsque le mode Siege Tower est enclenché, la mecha-armure ne peut plus se déplacer, de n'importe quelle manière. En contrepartie, elle reçoit une action de combat supplémentaire, à dépenser pour utiliser les missiles Jericho ou les canons Magma, qui ne rentre pas dans la limite d'utilisation des armes lors d'un même tour de conflit. De plus, tant qu'il est en mode Siege Tower, le Nephilim gagne 10 points de résilience à ajouter à son maximum. Tant qu'elle est dans ce mode, la mecha-armure ne peut pas regagner de point de résilience.

Noyaux	4
Activation	Sans limite, mais désactiver le mode Siege Tower s'effectue à la fin d'un tour et doit être clairement annoncé. Le chevalier ne peut pas réactiver le mode Siege Tower durant le tour qui suit sa désactivation. Il doit attendre au moins un tour complet.
Durée	2D6 tours

NOTE IMPORTANTE

Le joueur doit choisir entre la configuration Og ou Anak. Une fois ce choix fait, il ne peut pas revenir dessus car une seule configuration peut être active.

DEMON (DJINN)

20

Résilience

80

Blindage maximum

30

CdF

100

Noyaux d'énergie

Caractéristiques

Vitesse	Manœuvrabilité	Puissance	Senseurs	Systèmes
2	4	12	8	4

Modules et armes de base

Saut Mark IV

Saute à une longueur et hauteur égale à portée longue. Le temps de saut est de 1 tour complet durant lequel le Nephilim peut agir. Perd 1 point de résilience à l'atterrissage.

Activation	Instantanée
Durée	1 tour

Module Inferno

Effet : Les ennemis de **taille humaine** (taille d'une méta-armure Paladin maximum) sans CdF ou bouclier pris dans l'explosion sont automatiquement **annihilés**. Les ennemis de **taille supérieure** de type hostile, bande ou salopard qui ne sont pas des mecha-armures ou des colosses subissent automatiquement **10D6 + 20** de dégâts ou de violence sans CdF. Les **mecha-armures et colosses** à portée courte subissent quant à eux 10D6 + 20 points de dégâts.

Attention : Lorsque le pilote déclenche le module Inferno, son CdF se désactive durant 1D3 tours.

Noyaux	5
Activation	Action de combat
Durée	Instantanée
Portée	Courte

Tourelles lasers automatisées (x2)

Nettoie une zone à portée courte et de protéger le Demon des bandes et des ennemis proches. Le pilote active les tourelles lasers d'une simple pensée. S'il le fait, toutes les bandes et ennemis à portée courte subissent automatiquement 6D6 points de dégâts ou 10D6 points de violence avec l'effet anti-Anathème.

Noyaux	2
Activation	Action de déplacement
Portée	Courte

Lame cinétique géante (x2)

Dégâts	10D6 + 30
Violence	4D6
Portée	Contact
Noyau	1 par attaque
Activation	Action de combat
Effets	Spécial – Le Demon peut dépenser 1 noyau d'énergie pour obtenir l'effet pénétrant 10. Il peut aussi en dépenser 2 pour obtenir l'effet ignore CdF.

CONFIGURATION DJINN

Module Wraith

Permet de se rendre quasi invisible et de disparaître sur les systèmes sensoriels des mecha-armures et équipements adverses en phasant.

Effet : Le module Wraith fonctionne exactement comme le mode Ghost de la méta-armure Rogue, à ceci près que les armes utilisées par le Demon n'ont pas besoin de l'effet silencieux pour que les bonus octroyés aux tests et aux dégâts soient appliqués. De plus, si le Demon réussit à surprendre une mecha-armure ou un colosse ennemi, il inflige son maximum de dégâts. Un test base Discrétion (auquel s'ajoute la manoeuvrabilité) peut être demandé. Pour activer le module, il faut être hors de vue des ennemis ou à portée moyenne au moins.

Noyaux	3 pour un tour complet. L'effet du module peut être maintenu, si le pilote n'attaque pas, pour 1 noyau d'énergie par tour
Activation	Action de déplacement
Durée	Jusqu'au début du prochain tour

Nanobrume

Effet : La nanobrume permet au Demon de recevoir un bonus temporaire de 3 en défense et en réaction tant qu'il est à l'intérieur. De plus, tant qu'il est dans la nanobrume, le Demon peut utiliser son module Wraith comme s'il était hors de vue des ennemis.

Noyaux	1
Activation	Action de déplacement
Durée	1 tour

Souffle démoniaque

Effet : À portée contact, le Demon peut propulser un puissant souffle de nanomachines depuis sa gueule. Les systèmes de défense de la mecha-armure ou du véhicule ciblé sont alors perturbés et les plaques de blindage sont déformées sous l'effet du souffle.

Dégâts	8D6 + 30
Violence	1
Portée	Contact
Noyau	2 par attaque
Activation	Action de combat
Effets	Briser la résilience / parasitage 2

NOTE IMPORTANTE

Le joueur doit choisir entre la configuration Djinn ou Asura. Une fois ce choix fait, il ne peut pas revenir dessus car une seule configuration peut être active.

DEMON (ASURA)

20

Résilience

80

Blindage maximum

30

CdF

100

Noyaux d'énergie

Caractéristiques

Vitesse	Manœuvrabilité	Puissance	Senseurs	Systèmes
2	4	12	8	4

Modules et armes de base

Saut Mark IV

Saute à une longueur et hauteur égale à portée longue. Le temps de saut est de 1 tour complet durant lequel le Nephilim peut agir. Perd 1 point de résilience à l'atterrissage.

Activation	Instantanée
Durée	1 tour

Module Inferno

Effet : Les ennemis de **taille humaine** (taille d'une méta-armure Paladin maximum) sans CdF ou bouclier pris dans l'explosion sont automatiquement **annihilés**. Les ennemis de **taille supérieure** de type hostile, bande ou salopard qui ne sont pas des mecha-armures ou des colosses subissent automatiquement **10D6 + 20** de dégâts ou de violence sans CdF. Les **mecha-armures et colosses** à portée courte subissent quant à eux 10D6 + 20 points de dégâts.

Attention : Lorsque le pilote déclenche le module Inferno, son CdF se désactive durant 1D3 tours.

Noyaux	5
Activation	Action de combat
Durée	Instantanée
Portée	Courte

Tourelles lasers automatisées (x2)

Nettoie une zone à portée courte et de protéger le Demon des bandes et des ennemis proches. Le pilote active les tourelles lasers d'une simple pensée. S'il le fait, toutes les bandes et ennemis à portée courte subissent automatiquement 6D6 points de dégâts ou 10D6 points de violence avec l'effet anti-Anathème.

Noyaux	2
Activation	Action de déplacement
Portée	Courte

Lame cinétique géante (x2)

Dégâts	10D6 + 30
Violence	4D6
Portée	Contact
Noyau	1 par attaque
Activation	Action de combat
Effets	Spécial – Le Demon peut dépenser 1 noyau d'énergie pour obtenir l'effet pénétrant 10. Il peut aussi en dépenser 2 pour obtenir l'effet ignore CdF.

CONFIGURATION ASURA

Poings soniques

Effet : Avec sa mecha-armure, en dépensant les noyaux d'énergie adéquats, le pilote peut effectuer à son tour une action gratuite avec les bras additionnels pour utiliser les poings soniques (et uniquement avec eux). De plus, le chevalier peut activer de nouveau ses poings soniques grâce à une action de combat normale.

Dégâts	6D6 + 30
Violence	8D6 + 20
Portée	Contact
Noyau	1 par attaque
Activation	Action de combat
Effets	Après une attaque contre une cible unique (et après avoir appliqué les dégâts), le Demon peut toujours appliquer la violence des poings soniques à une bande située à portée contact ou courte

Choc sonique

Effet : Les ennemis de taille humaine qui ne sont pas des patrons (taille d'une méta-armure Paladin maximum) pris dans l'effet subissent choc 6. Les ennemis de taille supérieure de type hostile, bande ou salopard qui ne sont pas des mecha-armures ou des colosses subissent l'effet choc 4. Les mecha-armures et colosses (qui ne sont pas des patrons) subissent quant à eux l'effet choc 2. L'effet choc de cette arme ne peut jamais être annulé par une capacité ou un effet de PNJ.

Noyaux	6
Activation	Action de combat
Durée	Chaque ennemi à portée courte

Boucliers Amrita

Effet : Lorsque le Demon active les boucliers Amrita, il ne peut plus utiliser ses bras additionnels pour frapper et ne bénéficie plus de l'action de combat bonus octroyée par les poings soniques. Cependant, il reçoit un bonus de 4 à sa résilience maximale, de 4 à sa défense, de 4 à sa réaction et de 4 à son CdF.

Noyaux	4
Activation	Action de déplacement
Durée	Jusqu'à désactivation (désactiver les boucliers Amrita ne coûte aucune action)

NOTE IMPORTANTE

Le joueur **doit choisir entre la configuration Djinn ou Asura**. Une fois ce choix fait, il ne peut pas revenir dessus car une seule configuration peut être active.