

Activation des Modules (p86) : type *Aucune* ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

Arme Improvisée (p93) : Nécessite 1 OD en Force. **Si un PNJ est utilisé comme arme improvisé**, il subit 4d6 + (Force x2, OD inclus) dégâts. La cible subit 4d6 + Force dégâts.

Aspects exceptionnels (p101) : fonctionne comme les OD, **ajoute des succès auto**, plus :

● **Chair** : mineur (soustrait *Chair exceptionnel* aux dégâts reçus), Majeur (ignore les effets *barrage X*, *choc X* et *meurtrier*)

● **Bête** : mineur (ajoute *Bête exceptionnelle* aux dégâts au contact), Majeur (ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts)

● **Machine** : mineur (ajoute score de *Machine exceptionnelle* à Réaction), Majeur (insensible aux capacités d'armures qui jouent sur les sens (mode Ghost, Changeling, invisibilité, illusion, etc.))

● **Dame** : mineur (peut reporter les dommages sur d'autres PNJ de sa faction à portée *Courte*), Majeur (doit réussir un test d'*Hargne* (difficulté *Dame exceptionnel* _{PNJ}) pour l'attaquer)

● **Masque** : mineur (ajoute son score de *Masque exceptionnel* à sa *Défense*), Majeur (30 en *Initiative*)

Attaque Surprise (p87) : *Défense* et de *Réaction*, réduit à 0. En plus ignore les scores de *CdF* et de *Bouclier*, et l'attaquant ajoute son score en *Discrétion*, OD compris, aux points de dégâts.

Blessures critiques (p91) : voir tableau correspondant.

Bouclier (p103) : équivalent du champ de force, pour les PNJ.

Brûlure (p92) : voir Livre de base.

Chute (p92) : En armure en dessous de 10 m, aucun dommage, puis, 1d6 pts de dégâts / 3 m. Sans armure, 1d6 pts de dégâts / 3 m.

Combat (p85) : Pour toucher un ennemi, le nombre de réussites doit être supérieur à la valeur adverse en *Défense* au corps à corps ou *Réaction* à distance.

● En cas de perte des PA, 1 PS / 5 PA perdus.

● Le score de *dégâts* est utilisé contre les cibles individuelles (hostile, salopard, patron et colosse), tandis que le score de *violence* est utilisé contre les bandes.

● Un coup sans arme en méta-armure inflige 1d6+Force+OD pts de dégâts et 1 point de violence.

● Un coup sans arme et sans méta-armure inflige Force points de dégâts et 1 point de violence.

Contact (p95) : utilisable dans la séance

Dépense des PX (p107) : Seulement au retour à la base. Aspect : niveau voulu x5. Caractéristique : niveau voulu x2

Déplacement (p86, Vitesses p104) : 10 m / action de déplacement, hors module, capacités ou OD.

Donner des PX et PG (p106) :

● PX 5 +5 si réussi + 2/séance + 1/ objectif secondaire.

● PG 10 à 20 si objectif principal réussi + 5 /objectif secondaire + 5/mode héroïque (pas de mini, ne peut jamais baisser)

Embuscade (p86) : Des protagonistes en embuscade gagnent un bonus de 10 à leur initiative pour la phase de combat et une action de tir ou de mouvement avant de lancer l'initiative. + Effets Attaque surprise

Entraide (p77) : Un PJ peut en aider un autre. Il lance pour ça un jet basé sur une seule caractéristique cohérente et différente de celles du combo du joueur aidé et ajoute ses réussites hors OD au décompte.

Faiblesse : voir Point faible

Équipement débloqué selon les Points de Gloire cumulés (p107 & 410) : Un PJ a accès à l'équipement Standard à partir de 0 PG, Avancé à partir de 100 PG, Rare à partir de 300 PG. Évolutions des méta-armures à 150, 200 et 250 PG. Évolutions blason à 100, 300 et 500 PG.

Grenades (p418) : La portée du lancer de base est *courte*, mais elle peut passer à *Moyenne* avec 1 OD en Force, *Longue* avec 2 OD, *Lointaine* avec 3 OD.

Guérison naturelle (p89) : Par tranche de 6 heures de repos, un PJ regagne 1 PS. Un jet de base Savoir permet de faire gagner de 1 à 3 PS, dans la limite d'une fois par jour.

Maladie, poison, gaz (p92) : voir Livre de base

Nods (p411) : Il y a trois types de nods (Soin, Armure et Énergie). Un nod rend 3d6 points de son type. Un PJ peut utiliser plusieurs nods à la suite, excepté les nods d'énergie. Un seul nod d'énergie peut être utilisé par heure, sous peine de risquer une surchauffe du réacteur et donc le blocage de l'armure.

Noyade, asphyxie (p92) : Endurance x20 s pour retenir le souffle. 1D6 dmg/10 s. Savoir (diff 4) pour ramener à 1 PS un noyé.

Obtenir des Réussites Automatiques (p76-78) : sacrifier 2 dés pour avoir une réussite automatique, mais impossible de réaliser un exploit ou d'obtenir un point d'héroïsme sur cette action.

Overdrives (p129 & 441) : 1 OD donne 1 réussite automatique. Les OD de Force donnent également un bonus de +3 points de dégâts au corps à corps par OD.

Point faible (p103) : caractéristique de PNJ, l'exploiter divise par deux la *Défense* ou la *Réaction*.

Portée (p412) : Au-delà de la portée de base d'une arme, le PJ subit un malus de 1 réussite par portée d'écart. Contact < 2 m Courte < 15 m Moyenne < 50 m Longue < 300 m Lointaine < 1 km

Récupération d'Énergie des Armures (p130) : Une armure récupère 6 points d'énergie par heure quand elle est au repos ou toute son énergie si elle est foldée pendant 6 heures d'affilées.

Système combo (p75) : Le PJ jette autant de dés qu'une caractéristique choisie par le MJ plus une caractéristique choisie par lui, en accord avec la description de son action. Chaque dé pair donne une réussite. L'action est réussie, si le nombre de réussite dépasse la difficulté. Si tous les dés sont pairs, on relance les dés et on cumule les réussites des deux lancers, il s'agit d'un **exploit**. Si tous les dés sont impairs, il s'agit d'un **échec critique**.

Style de combat (p87) : Un seul style peut être utilisé à la fois. Le style se déclare au début du combat avant l'initiative et il coûte ensuite une action de déplacement d'en changer en plein combat. **Standard**, aucun effet particulier. **Défensif**, +2 en Défense / -3D d'Attaque. **Agressif**, +3D d'Attaque / -2 en Défense et en Réaction. **Mise à Couvert**, +2 en Réaction / -3D d'Attaque. **Ambidextre**, +1 en Attaque / -3D d'attaque. **Akimbo**, Dés de Dégâts x2 / Dés de Violence x1,5 / -3D d'Attaque.

Test PNJ (p100) : pas de caractéristique et lorsqu'il effectue un test, il n'utilise pas le système Combo mais uniquement un seul et unique aspect.

Tour de Jeu (p85) : Il dure de 6 à 10 s. Soit 1 action de déplacement et 1 action de combat soit 2 actions de déplacement.

Type de PNJ (p101) : recruté, initié (à partir de 100 PG) ou héros (500 PG mini).

● **Bande** : cohésion (remplace PS, PE... sensible uniquement à *violence*, la bande fuit ou meurt à 0), débordement (joue à *initiative* 1, applique directement la valeur en *dégâts*, sans test, se cumule de round en round)

● **Hostile** : souvent par petits groupes de 3, 6 ou 12 individus. Subissent les *dégâts*, pas la *violence*.

● **Salopard** : capable de tenir tête à un chevalier.

● **Patron** : grand méchant de l'histoire. Certains peuvent avoir la mention *Colosse*, vois ci-dessous.

● **Colosse** : créature géante. *Dégâts* divisés par 10, sauf si effet *anti-véhicule*.

Uniquement des PA (p103) : *dégâts* et *violence* pas influencé par les effets *ignore amure* ou *perce amure*.

Véhicules (p104) : description des caractéristiques.

Les différents niveaux de difficulté (p75) : Facile 1. Faisable 2. Normal 3. Délicat 4. Ardu 5. Difficile 6. Complexe 7. Très difficile 9. Insurmontable 12. Impossible 15. En plus de ces 10 niveaux de difficulté, le MJ peut augmenter ou baisser la difficulté d'un niveau ou deux en fonction de la qualité du combo proposé par le joueur.

5 Aspects et 15 Caractéristiques (p78-84) :

● **Chair** (vigueur, puissance et beauté du corps) : Déplacement (rapidité et grâce de mouvement), Force (puissance brute et ce qu'il soulève) & Endurance (résistance à la fatigue, maladie, poison, climat).

● **Bête** (instinct, acuité des sens) : Hargne (combativité, courage), Combat (au contact) & Instinct (intuition, réflexes, sens orientation).

● **Machine** (intelligence froide, capacité de raisonner et mémoriser) : Tir (aussi lancer), Savoir (académique, scientifique et soins) & Technique (informatique, électronique, bricolage).

● **Dame** (charisme, séduire et parler en public) : Aura (magnétisme, charisme brute), Parole (convaincre, décrire, conter) & Sang-froid (volonté, se contrôler).

● **Masque** (mensonge, trahir) : Discrétion (se dissimuler et dissimuler les choses, mentir), Dextérité (souplesse, agilité) & Perception (sens, empathie, analyse).

	1	2	3	4	5	6
1	Explosion du réacteur. 3D6 +12 de dégâts, sans PA ni CdF. Armure foldé et irrécupérable sans passage à Camelot	Destruction d'un module ou d'une arme suite à surcharge	La méta-armure se folde le temps d'un reboot (3 rounds)	Panne servomoteur, l'initiative est diminuée de moitié jusqu'à la fin du combat	Memory leak, perte de toutes les capacités de la méta-armure jusqu'à la fin de la scène	Utilisation d'énergie interdite pendant 1d6 rounds
2	Brûlure interne. Dégâts continu 3 pendant 2d6 rounds	Perte module, inutilisable jusqu'à la fin de la scène	Comuncation grillée, l'armure est isolée des autres jusqu'à la fin de la scène. Jet de perception pour savoir où elle en est	Panne servomoteur, l'initiative est diminuée de 1d6 jusqu'à la fin du combat	Memory leak, perte d'une capacité de la méta-armure pendant 1d6 rounds	Fuite d'énergie 3 pendant 2d6 rounds
3	Surchauffe interne. 3 dégâts directement sur PS	Perte module, inutilisable 1d6 rounds	Panne RA, -3d6 aux combo d'attaques, pendant 1d6 rounds	Panne servomoteur, Défense et Réaction sont diminuées de moitié pendant 1d6 rounds	Memory leak, perte d'une capacité de la méta-armure pendant 1 round	Fuite d'énergie 2 pendant 1d6 rounds
4	Surcharge réacteur. 4D6 dégâts sans CdF	Perte module, inutilisable 1 round	Panne RA, -3d6 aux combo d'attaques sur 1 round	Panne servomoteur, Défense et Réaction sont diminuées de 2 pendant 3 rounds	Surcharge électromagnétique, perd 1d6 rounds complets	Perte d'énergie 2d6
5	Surcharge réacteur. 3D6 dégâts sans CdF	Perte overdrive, tous sont inaccessibles pendant 1 round	Perte CdF, aucun CdF (de la méta armure) pendant 1d6 rounds	Passoire, effet Perce-armure 20 appliqué automatiquement	Surcharge électromagnétique, perd 1 action pendant 1d6 rounds	Perte d'énergie 1d6
6	Surcharge réacteur. 3 dégâts sans CdF	Perte contrôle, l'IA subit un bug majeur	Perte CdF, CdF (de la méta armure) diminué de moitié pendant 1d6 rounds	Affaiblissement, effet Destructeur appliqué automatiquement	Surcharge électromagnétique, perd 1 action pendant 1 round	Rien ne se passe