CAPITAINE

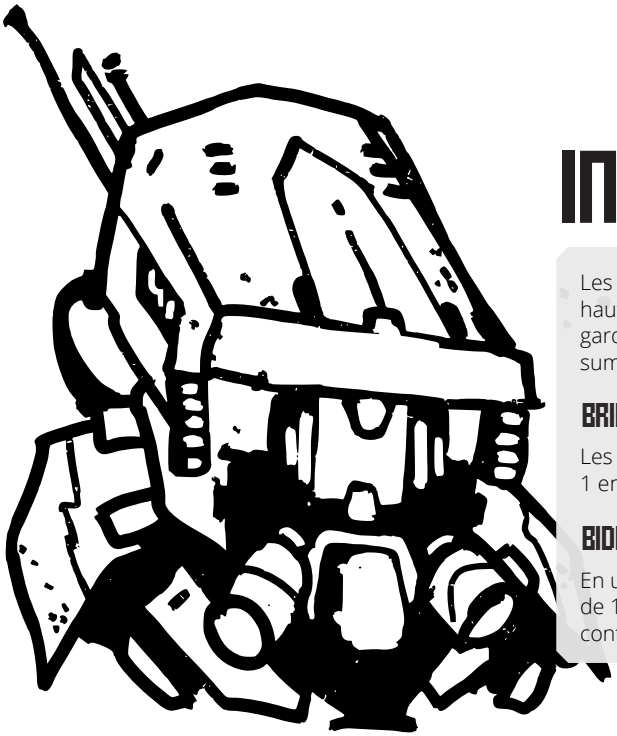
Les Capitaines sont des meneurs nés et de rusés tacticiens. Ils sont le cœur et l'âme de l'escouade, menant leurs alliés à la victoire envers et contre tout.

MENEUR

Les Capitaines s'ajoutent 2 en Puissance et 1 en Présence.

TACTIQUES DE BATAILLE

En utilisant cette action, choisir un mécha proche ou au contact. Celui-ci peut immédiatement effectuer une unique attaque ou action ne comptant pas dans son total, puis votre tour reprend.



INGÉNIEUR

Les ingénieurs sont des mécaniciens de haut vol, des secouristes pour méchas. Ils gardent leur escouade en état et au summum de son efficacité.

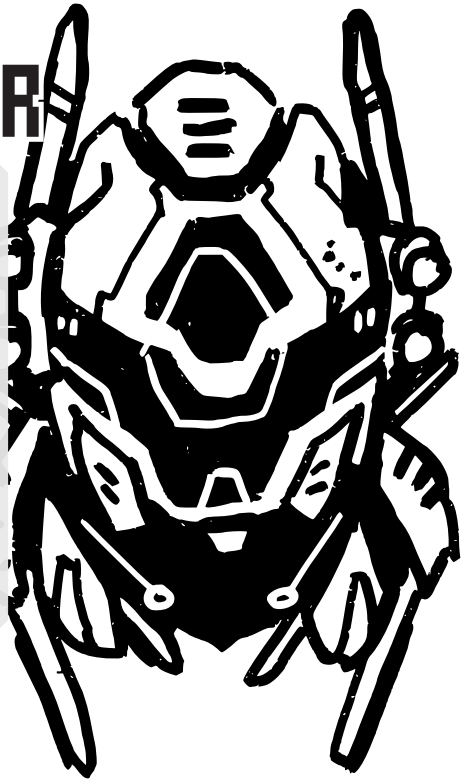
BRICOLEUR

Les Ingénieurs s'ajoutent 2 en Système et 1 en Mobilité.

BIDOUILLE

En utilisant cette action, réduire vos PA de 1 pour restaurer 2 PE à un mécha au contact.

FRANC-TIREUR



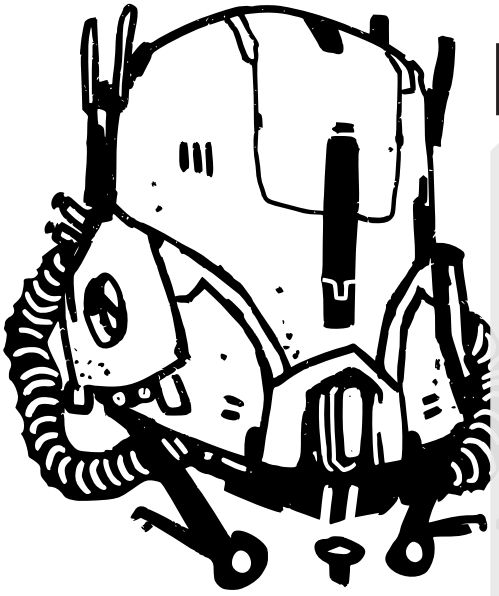
Les Franc-Tireurs sont des as du pilotage inégalés ayant une sale tendance à causer des ennuis tant à leurs co-équipiers qu'à eux même. Ils excellent au combat, où leur naturel téméraire se mue en atout pour l'escouade.

AS

Les Franc-Tireurs s'ajoutent 2 en Mobilité et 1 en Puissance.

TÉMÉRAIRE

Après une attaque réussie, il est possible de réduire vos PA de 2 pour lancer un dé de dégâts supplémentaire.



FANFARON

Au premier abord, l'attitude nonchalante du fanfaron pourrait le faire passer pour le maillon faible de l'escouade, mais sa nature joviale cache une bravoure profonde et sincère qui gonfle le moral de l'escouade pour lui assurer la victoire.

ADORABLE BÊTASSON

Les Fanfarons s'ajoutent 2 en présence et 1 en Système.

MOTIVANT ET RASSURANT

En utilisant cette action, choisir un mécha proche ou au contact. Il gagne l'avantage à un unique jet effectué avant votre prochain tour.

BAGARREUR

Le Bagarreur excelle lorsqu'il s'agit de réduire la distance le séparant de sa cible pour causer des dégâts au corps à corps. Il est conçu pour être plus endurant que ses opposants au contact.

d8
DÉ D'ÉTAT

d8
DÉ DE DÉGÂTS

d6
DÉ DE RÉACTEUR

ÉTAT DE DÉPART

1d8 + 4

ARMES ET ARMURES

Toutes armes, toutes armures, boucliers.

MONTÉE DE NIVEAU

Lancer le dé d'état pour augmenter d'autant le maximum de points d'état. Jeter chaque attribut pour l'augmenter, en lançant deux fois la Puissance et la Mobilité. Aux niveaux 3, 6 et 9, ajouter un nouveau module.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Comlink, hache laser (CàC légère), pistolet-mitrailleur (dist. légère), bouclier (+2 PA), armure légère (+3 PA)

DÉGÂTS DESTRUCTEURS

Sur un jet d'attaque de 1 ou 2, vous obtenez un succès critique et causez des dégâts critiques.

CHARGE

Utiliser une action bouger pour se retrouver aussitôt au contact d'un ennemi proche et faire une attaque contre eux. Effectuer alors un jet de réacteur.

ÉCLAIREUR

L'Éclaireur est un châssis léger et rapide idéal pour le camouflage et la tiraillerie. Il peut utiliser son générateur d'offuscation pour se cacher même sans se mettre à couvert.

d6
DÉ D'ÉTAT

d6
DÉ DE DÉGÂTS

d6
DÉ DE RÉACTEUR

ÉTAT DE DÉPART

1d6 + 4

ARMES ET ARMURES

Armure légère, armes légères, boucliers

MONTÉE DE NIVEAU

Lancer le dé d'état pour augmenter d'autant le maximum de points d'état. Jeter chaque attribut pour l'augmenter, en lançant deux fois la Mobilité et le Système. Aux niveaux 3, 6 et 9, ajouter un nouveau module.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

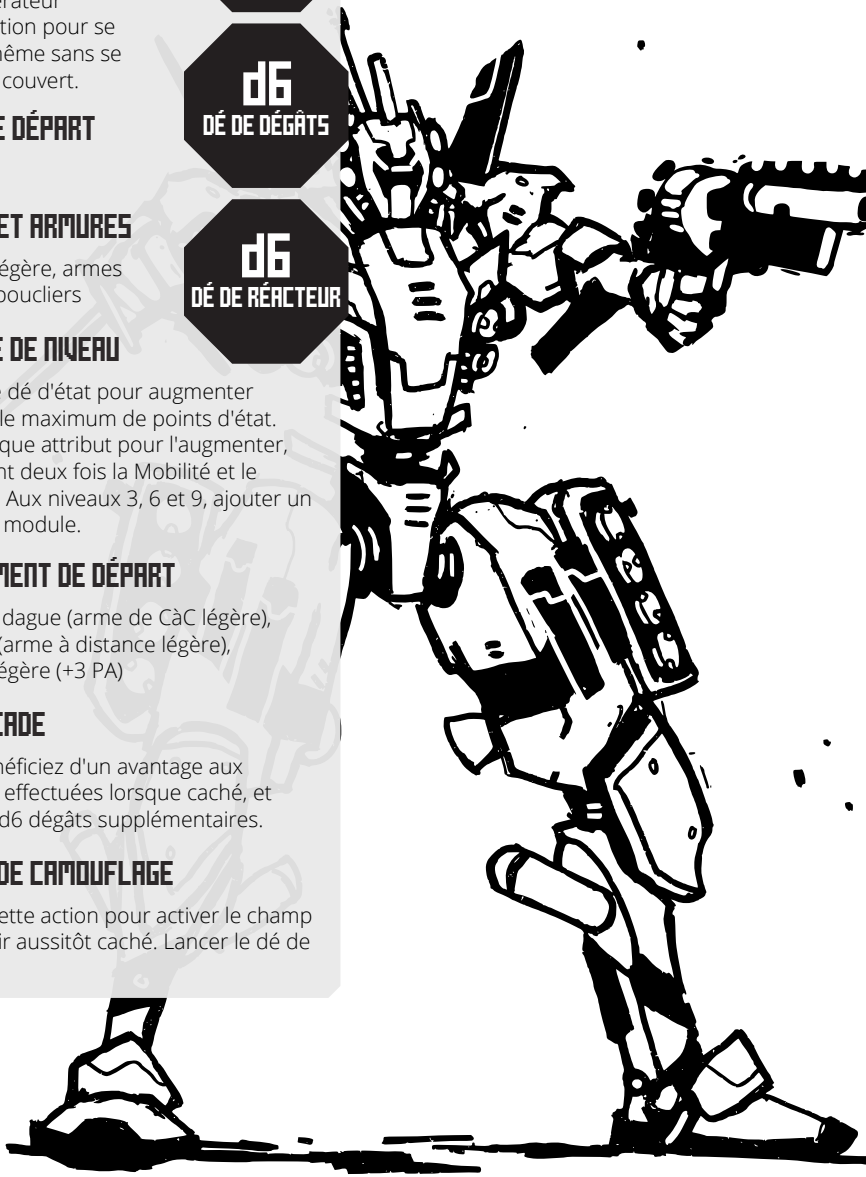
Comlink, dague (arme de CàC légère), revolver (arme à distance légère), armure légère (+3 PA)

EMBUSCADE

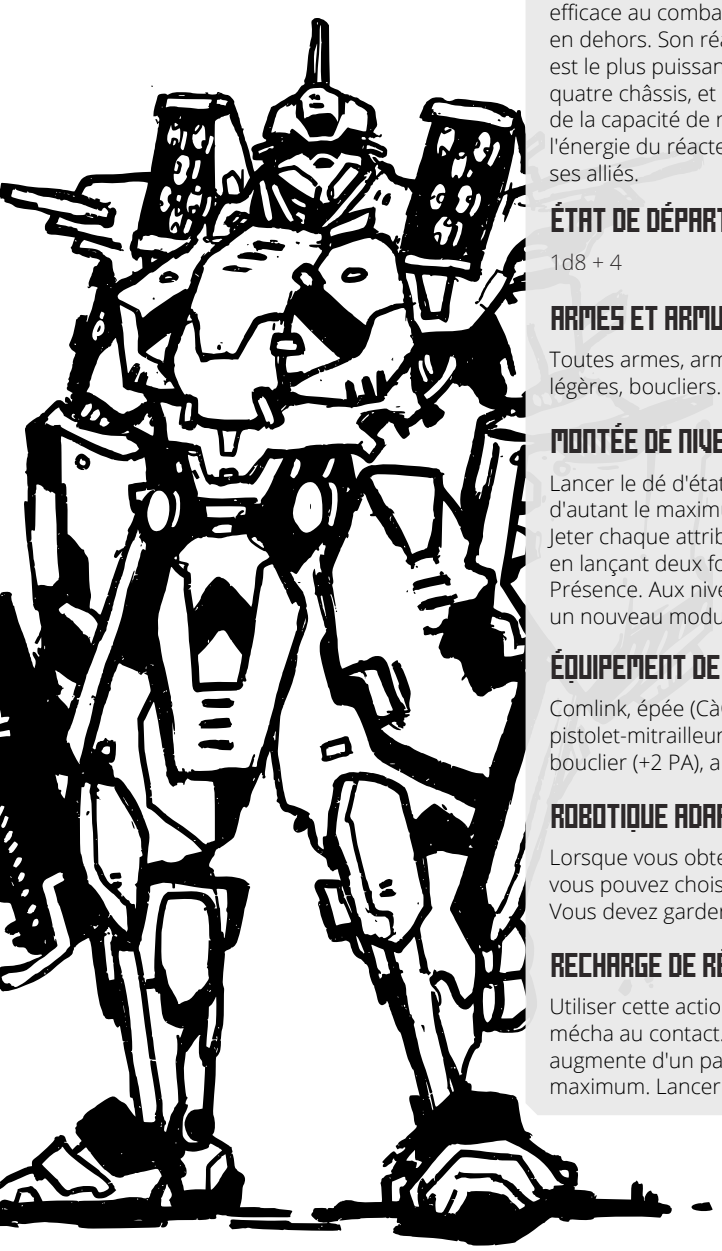
Vous bénéficiez d'un avantage aux attaques effectuées lorsque caché, et causez 1d6 dégâts supplémentaires.

CHAMP DE CAMOUFLAGE

Utiliser cette action pour activer le champ et devenir aussitôt caché. Lancer le dé de réacteur.



FANTASSIN



Le Fantassin est un châssis équilibré, aussi efficace au combat qu'utile en dehors. Son réacteur est le plus puissant des quatre châssis, et dispose de la capacité de restaurer l'énergie du réacteur de ses alliés.

d8
DÉ D'ÉTAT

d8
DÉ DE DÉGÂTS

d8
DÉ DE RÉACTEUR

ÉTAT DE DÉPART

1d8 + 4

ARMES ET ARMURES

Toutes armes, armures légères, boucliers.

MONTÉE DE NIVEAU

Lancer le dé d'état pour augmenter d'autant le maximum de points d'état. Jeter chaque attribut pour l'augmenter, en lançant deux fois le Système et la Présence. Aux niveaux 3, 6 et 9, ajouter un nouveau module.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Comlink, épée (CàC légère), pistolet-mitrailleur (dist. légère), bouclier (+2 PA), armure légère (+3 PA)

ROBOTIQUE ADAPTATIVE

Lorsque vous obtenez un 20 sur un jet, vous pouvez choisir de relancer le dé. Vous devez garder le nouveau résultat.

RECHARGE DE RÉACTEUR

Utiliser cette action en choisissant un mécha au contact. Son dé de réacteur augmente d'un palier, sans excéder son maximum. Lancer le dé de réacteur.

TITAN

Le Titan est un châssis cuirassé lourd, comptant sur son blindage et sa force brute pour résister plus longtemps que l'ennemi. Il est conçu pour absorber les dégâts et protéger ses alliés.

d10
DÉ D'ÉTAT

d6
DÉ DE DÉGÂTS

d6
DÉ DE RÉACTEUR

ÉTAT DE DÉPART

1d10 + 4

ARMES ET ARMURES

Toutes armes, toutes armures, boucliers

MONTÉE DE NIVEAU

Lancer le dé d'état pour augmenter d'autant le maximum de points d'état. Jeter chaque attribut pour l'augmenter, en lançant deux fois la Présence et la Puissance. Aux niveaux 3, 6 et 9, ajouter un nouveau module.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

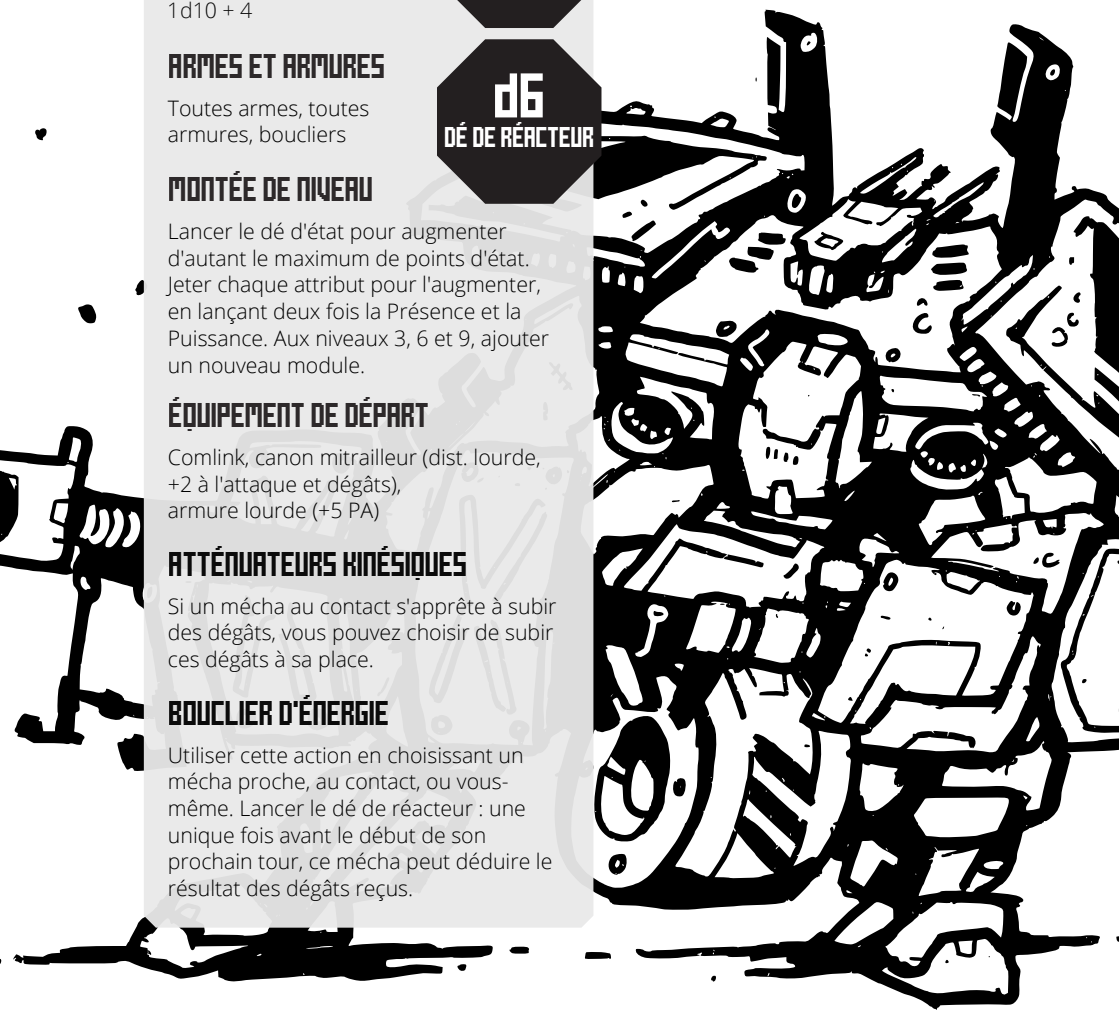
Comlink, canon mitrailleur (dist. lourde, +2 à l'attaque et dégâts), armure lourde (+5 PA)

ATTÉNUATEURS KINÉSIQUES

Si un mécha au contact s'apprête à subir des dégâts, vous pouvez choisir de subir ces dégâts à sa place.

BOUCLIER D'ÉNERGIE

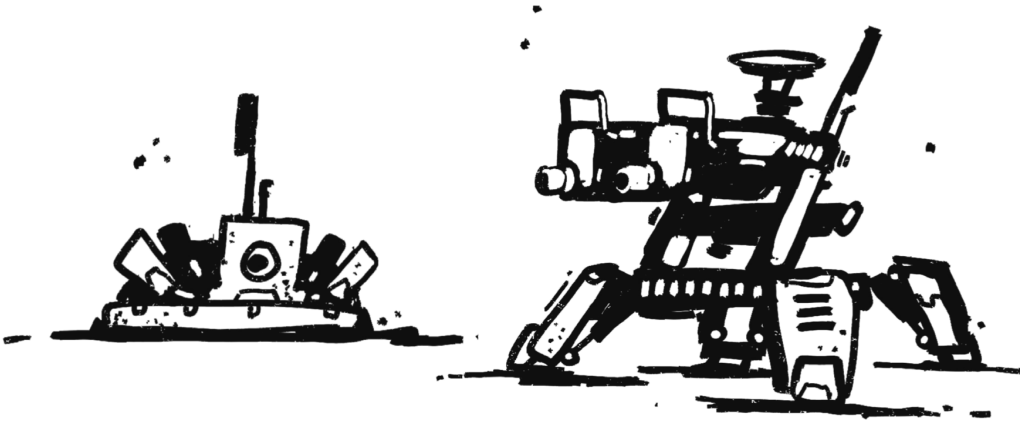
Utiliser cette action en choisissant un mécha proche, au contact, ou vous-même. Lancer le dé de réacteur : une unique fois avant le début de son prochain tour, ce mécha peut déduire le résultat des dégâts reçus.



MODULES OFFENSIFS	
Nom	**Effet**
Rayon Thoracique	Effectuer une action Attaquer, et faire un jet de Puissance. En cas de succès, un ennemi au contact subit 1d8 dégâts et est repoussé à distance proche. Lancer un jet de Réacteur.
Grappin	Effectuer une action Utiliser, et faire un jet de Puissance. En cas de succès, 1d4 dégâts sont infligés à un ennemi à portée proche, qui est attiré au contact. Lancer un jet de Réacteur.
Déluge de Missiles	Effectuer une action Utiliser, et faire un jet de Puissance. En cas de succès, 4d4 dégâts sont causés, répartis à volonté entre les ennemis à portée proche ou éloignée. Lancer un jet de Réacteur.
Générateur de Séismes	Effectuer une action Attaquer, et faire un jet de Présence. En cas de succès, deux ennemis au contact subissent 1d6 dégâts et sont repoussés à distance proche. Lancer un jet de Réacteur.
Mode Artillerie	Effectuer une action Utiliser pour entrer en mode artillerie. Lancer un jet de Réacteur. Ajouter 2 dégâts à toutes les attaques à distance. Tous les jets de Mobilité sont effectués avec un désavantage. Bouger est impossible jusqu'à ce qu'une nouvelle action Utiliser soit effectuée pour sortir du mode artillerie.
Nuage Électrostatique	Effectuer une action Utiliser, et faire un jet de Mobilité. En cas de succès, 1d4 dégâts sont causés à 2 ennemis au contact et le mécha devient caché. Lancer un jet de Réacteur.
Grille de Ciblage	Effectuer une action Utiliser, et faire un jet de Système. En cas de succès, un avantage est obtenu pour la prochaine attaque contre un ennemi. Lancer un jet de Réacteur.

MODULES DÉFENSIFS	
Nom	**Effet**
Mode Barricade	Effectuer une action Utiliser pour entrer en mode barricade. Lancer un jet de Réacteur. Réduire les dégâts subis de moitié, et offrir un couvert au mécha ainsi qu'à un allié au contact. Tous les jets de Mobilité sont effectués avec un désavantage. Bouger est impossible jusqu'à ce qu'une nouvelle action Utiliser soit effectuée pour sortir du mode barricade.
Plaquage Exothermique	Lorsque des dégâts sont subis à cause d'une attaque au corps à corps, 1d6 dégâts peuvent être infligés à l'attaquant. Auquel cas, effectuer un jet de Réacteur.
Nanonuée	Avec une action Utiliser, regagner 1d4 points d'armure (PA). Lancer un jet de Réacteur.
Barrière Particulaire	Avec une action Utiliser, créer une zone de couvert assez grande pour abriter 2 méchas. La barrière dure jusqu'à ce qu'elle soit désactivée ou que ce module soit utilisé à nouveau pour en créer une autre. Lancer un jet de Réacteur.
Blindage Réfléchissant	Lorsque des dégâts sont subis à cause d'une attaque à distance, 1d6 dégâts peuvent être infligés à l'attaquant. Auquel cas, effectuer un jet de Réacteur.
Bouclier Rétractable	Un bouclier ne nécessitant pas de main pour être utilisé est ajouté.

MODULES UTILITAIRES	
Nom	**Effet**
Booster	Se déplacer deux fois avec une seule action bouger. Lancer un jet de Réacteur.
Mines à Fragmentation	Avec une action Utiliser, placer une mine. Lancer un jet de Réacteur. À votre tour, avec une action Utiliser, il est possible de causer 1d6 dégâts à tous les méchas au contact de la mine. Cette dernière est alors détruite.
Turbines de Saut	Avec une action Bouger, se déplacer instantanément à distance éloignée, sans déclencher d'attaque d'opportunité et en ignorant tout terrain difficile. Lancer un jet de Réacteur.
Poings à Réaction	Les attaques à mains nues ou improvisées utilisent le dé de dégât standard.
Tourelle Sentinelle	Avec une action Utiliser, placer une tourelle. Lancer un jet de Réacteur. À votre tour, avec une action Utiliser, effectuer un jet de Puissance pour causer 1d6 dégâts à un ennemi proche de la tourelle ou au contact de celle-ci. Si le dé de dégâts fait 1 ou 2, la tourelle tombe à court de munitions après avoir causé les dégâts.
Support Scapulaire	Une arme à distance légère peut être montée sur l'épaule, ne nécessitant plus de main pour être utilisé.
Super Réacteur	Augmenter le dé de Réacteur d'une taille de dé.
Mode Véhicule	Effectuer une action Utiliser pour entrer en mode véhicule. Lancer un jet de Réacteur. Les terrains difficiles sont ignorés. Tous les jets de Mobilité sont effectués avec un avantage. Tout mouvement nécessite une action Bouger de moins. Attaquer est impossible jusqu'à ce qu'une nouvelle action Utiliser soit effectuée pour sortir du mode véhicule.



INDICATIFS		
2d20	**Première partie**	**Seconde partie**
1	Breaker	Alpha
2	Wing	Zero
3	Dagger	Viking
4	Gladiator	Epoch
5	Crimson	Avenger
6	Hunter	Mammoth
7	Midnight	Eagle
8	Heavy	Ultra
9	Saber	Raven
10	Vortex	Crusader
11	Lucifer	Tanker
12	Nomad	Danger
13	Vulcan	Colossus
14	Zenith	Harmony
15	Jigsaw	Oracle
16	Jester	Paladin
17	Viper	Phantom
18	Prophet	Horizon
19	Voodoo	Romeo
20	Neon	Echo

INDICATIF

PILOTE

/

POINTS D'ARMURE

/

POINTS D'ÉTAT

CHÂSSIS

NIVEAU

PUISSANCE

DÉ D'ÉTAT

DÉ DE DÉGÂTS

DÉ DE RÉACTEUR

MOBILITÉ

CAPACITÉ DU PILOTE

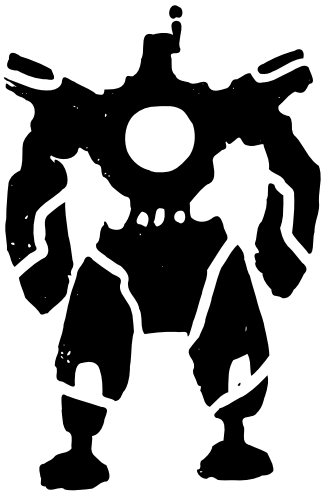
SYSTÈME

CAPACITÉS DU CHÂSSIS

PRÉSENCE

ÉQUIPEMENT

MODULES



THE MECHA HACK

AIDE DE JEU

FAIRE UN JET

Lancer un d20 :

- **Réussite** : faire *moins* que l'attribut correspondant
- **Échec** : *égaler ou dépasser* l'attribut correspondant
- Réussite critique : 1 ; Échec critique : 20

À SON TOUR

Effectuer **deux actions** au choix :

- **Bouger** jusqu'à un endroit proche.
- **Attaquer** un ennemi à portée.
- **Réaliser** une action en faisant un jet.
- **Utiliser** une capacité de pilote, châssis ou module.

Effectuer deux fois la même action oblige à **lancer le dé de réacteur**.

Le nombre d'actions mineures n'est pas limité.

DÉ DE RÉACTEUR

Le **dé de réacteur** est lancé lorsque :

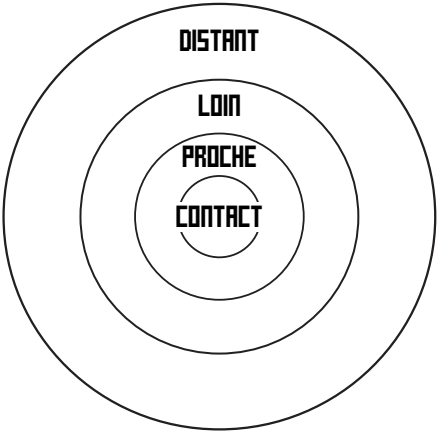
- Des dégâts critiques sont subis
- La même action est effectuée deux fois
- Une capacité l'exige
- L'arbitre le demande

Si le résultat est 1 ou 2, le dé de réacteur diminue d'une taille de dé.

Si le résultat est 1 ou 2 sur un d4 de réacteur, une **surchauffe** se produit.

POINTS D'ARMURE (PA)

Des PA peuvent être dépensés pour réduire d'autant les dégâts subis. Les PA sont regagnés après un repos.



DISTANCE

- Ce qui est au **Contact** est atteint sans déplacement.
- Ce qui est **Proche** requiert *1 action* de déplacement.
- Ce qui est **Loin** requiert *2 actions* de déplacement.
- Ce qui est **Distant** requiert *au moins 3 actions* de déplacement.

SURCHAUFFE

- Aucune action ne peut être prise.
- Désavantage à tous les jets.
- Le prochain tour est sauté.
- Se termine au tour suivant.

CASSÉ

- Aucune action ne peut être prise.
- Tous les jets échouent.
- Un jet sur la *Table de Casse* doit être effectué.
- Des réparation sont nécessaires.

CONSEILS

Mets-toi à couvert. Utilise tes 2 actions par tour. Évite d'avoir à lancer ton dé de réacteur plus d'une fois par tour.
N'oublie pas d'utiliser tes capacités.
Réfléchissez à votre tactique ensemble !