

# EXTENSION DE BESTIAIRE POUR LA GESTE DE LA FIN DES TEMPS

Ce bestiaire a été généré en utilisant [Knight NPC Generator](http://kng.magusgeek.com/) disponible à <http://kng.magusgeek.com/>. Le contenu des capacités standards est soumis aux droits d'auteur de ©Antre-Monde Editions.

Behemoth (élite)	3	Morceau de noyau de la Prolifération	33
Bestian (élite)	4	Fragment de la Prolifération	34
Faune (élite)	5	Fausse perfection	35
Faune de Hunter Blakeman (élite)	6	La Perfection (élite)	36
Gardien du labyrinthe	7	La Perfection (élite) (phase 2)	37
Gargouille du colisée (élite)	8	Le Rempart (élite)	38
Hydre du colisée	9	Le Rempart (élite) (phase 2)	39
Louve (élite)	10	Construct (élite)	40
Loup	11	Machinistes (élite)	41
Noctes (élite)	12	Mécaniste (élite)	42
Fiona Intyre (élite)	13	Monstre-machine (élite)	43
Joni - Prince de la chasse (élite)	14	Ville mouvante (élite)	44
Monture de Joni	15	Méta-soldat de la Machine (élite)	45
La chasse sauvage (élite)	16	Yojimbo de la Machine (élite)	46
Le Prédateur couronné (élite)	17	Samouraï de la Machine (élite)	47
Le Prédateur couronné (élite) (phase 2)	18	Cyber-ninja de la Machine (élite)	48
Abomination (élite)	19	Shinobi de la Machine (élite)	49
Embryon (élite)	20	Mecha Tengû (élite)	50
Embryon biliaire	21	Mecha Daitengû (élite)	51
Flore de chair (élite)	22	Hornet de la Machine (élite)	52
Infestés (élite)	23	Ant de la Machine (élite)	53
Monstre de chair (élite)	24	Mantis de la Machine (élite)	54
Aberration (élite)	25	Infrastructure Space X	55
Globule blanc de la prolifération	26	Ravageur	56
Super-Miliciens unités Némésis (élite)	27	Avatar du virtual dream	57
Norah Stenway (élite)	28	Mecha Shogun (élite)	58
Dorothy Pagan (élite)	29	Mecha Shogun (élite) (phase 2)	59
Yojimbo noir de la Chair (élite)	30	Le Corps (élite)	60
Samouraï noir de la Chair (élite)	31	Le Corps (élite) (phase 2)	61
Noyau de la Prolifération	32	Mecha Shogun tentaculaire	62

Mecha Shogun tentaculaire (phase 2)	63
Cable city	64
Noyau central de Decimus (élite)	65
Créature de glace (élite)	66
Reflets (élite)	67
Yeux indiscrets (élite)	68
Garde de la Matrice	69
Gardienne du dédale	70
Prodige (Chair) (élite)	71
Prodige (Bête) (élite)	72
Prodige (Machine) (élite)	73
Prodige (Masque) (élite)	74
Prodige (Arbitre) (élite)	75
Prodige (Homme en noir) (élite)	76
Prodige (Horreur) (élite)	77
La Matrice (élite)	78
La Matrice (élite) (phase 2)	79
La Reine (élite)	80
La Reine (élite) (phase 2)	81
La Tentation (élite)	82
La Tentation (élite) (phase 2)	83
Enfant du Masque (élite)	84
Esclave du masque (élite)	85
Masque vivant (élite)	86
Nuée du masque (élite)	87
Rejeton du masque (élite)	88
Favori du Masque (élite)	89
Le Mur (élite)	90
L'Ombre (élite)	91
L'Ombre (élite) (phase 2)	92
L'Archiviste (élite)	93
L'Émissaire (élite)	94
L'Investigateur (élite)	95
L'Observateur (élite)	96
La Gardienne (élite)	97
La Parole (élite)	98
Le Bourreau (élite)	99
Le Protecteur (élite)	100
Le Traqueur (élite)	101

Le Roi (élite)	102
L'Homme en noir	103
L'Homme en noir (phase 2)	104
La Rumeur (élite)	105
La Rumeur (élite) (phase 2)	106
Vipères	107
Amphisbène	108
Vouivre	109
Basilic	110
Serpent (élite)	111
Séraphin (élite)	112
Chiens du vide (élite)	113
Molosse du vide (élite)	114
Cerbère du vide	115
Plateforme de combat U-Sigma	116
Herakles (élite)	117
Membre de l'ordre de la lumière rédemptrice (élite)	118

# BEHEMOTH (ÉLITE)

Ce profil montre un exemple de Behemoth élite. Le MJ peut changer les capacités élités pour en faire un profil très différent. Ce Behemoth est extrêmement solide et résistant aux attaques au contact.

BEHEMOTH (ÉLITE)					
Colosse (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	15	24	2	2	2
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (7)	Majeur (9)	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	12	1	1	450	10
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	<b>Endurance</b>				
	<p><b>Peur (1)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 1 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 1 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.</p>				
	<p><b>Charge brutale</b> : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.</p>				
	<p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p>				
	<p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p>				
	<p><b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p>				
<p><b>Implacable</b> : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire.</p>					
ARME DE CONTACT	<b>GRIFFES ET CROCS</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	4D6 + 33	Contact	Choc 2 / Dispersion 3		
ARME DE CONTACT	<b>LANGUE ÉPINEUSE</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	4D6 + 7	Courte	Ignore Armure		

# BESTIAN (ÉLITE)

Ce profil montre un exemple de Bestian élite. Le MJ peut changer les capacités élites pour en faire un profil très différent. Les Bestians attaquent toujours en groupe et de façon sournoise, comme en sortant de l'eau des marécages.

BESTIAN (ÉLITE)					
Hostile (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	4	12	2	1	5
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Majeur (3)	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	6	3	2	30	10
CAPACITÉS	<b>Module (saut nv1)</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent d'un module saut 1.				
	<b>Anathème</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.				
	<b>Protéiforme (mineur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.				
ARME DE CONTACT	GRIFFES ET CROCS				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	7D6 + 15	Contact	Meurtrier ou destructeur ou choc 1		
ARME À DISTANCE	FLOT DE TÉNÈBRES				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	4D6	Moyenne	Choc 1 / Meurtrier ou destructeur		

# FAUNE (ÉLITE)

Ce profil montre un exemple de Faune élite. A la place de capacités élites supplémentaires, des effets ont été ajoutés sur leur arme. Le MJ peut changer les capacités élites ou les effets sur leur arme pour en faire un profil très différent.

FAUNE (ÉLITE)					
Salopard (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	8	15	4	4	7
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Majeur (9)	-	-	Majeur (1)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	8	2	30	200	10
CAPACITÉS	<b>Charge brutale</b> : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.				
	<b>Module (saut nv2)</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent d'un module de saut au niveau 2.				
	<b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.				
ARME DE CONTACT	<b>ARME LOURDE</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 24	Contact	Anti-véhicule / Choc 1		

# FAUNE DE HUNTER BLAKEMAN (ÉLITE)

Ces Faunes élite peuvent être utilisé pendant M6 lors du combat contre Hunter Blakeman et pendant M7-1. Ce sont des faunes élite équipés d'une armure et d'une arme plus efficace. Mais leur armure et la cybernétique qu'ils portent sur eux les rendent sensible aux grenades IEM.

FAUNE DE HUNTER BLAKEMAN (ÉLITE)					
Salopard (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	8	15	4	4	7
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Majeur (9)	-	-	Majeur (1)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA
VALEURS DÉRIVÉES	8	2	30	120	80
	BOUCLIER				
	10				
	<p><b>Charge brutale :</b> Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.</p> <p><b>Module (saut nv2) :</b> Le PNJ bénéficie de l'équivalent d'un module de saut au niveau 2.</p> <p><b>Actions multiples (1) :</b> Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Sensibilité IEM :</b> L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement parasitage 4.</p>				
	HACHE LOURDE				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME DE CONTACT	6D6 + 31	Contact	Assistance à l'attaque / Lesté / Orfèverrie		

# GARDIEN DU LABYRINTHE

Ce patron peut être utilisé à la place du profil du Faune albinos qui protège le labyrinthe pendant M1 pour un combat plus épique. Ce Faune est massif et se bat avec un pilier de la grande salle qu'il porte à deux mains. Si le MJ n'aime pas frustrer ses joueurs, il est conseillé de remplacer Choc 2 par Choc 1.

GARDIEN DU LABYRINTHE					
Patron (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	8	20	4	4	7
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (2)	Majeur (10)	-	-	Majeur (1)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	10	2	30	300	15
CAPACITÉS	<b>Charge brutale</b> : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.				
	<b>Module (saut nv2)</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent d'un module de saut au niveau 2.				
	<b>Actions multiples (1)</b> : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.				
	<b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.				
	<b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.				
ARME DE CONTACT	ARME LOURDE				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	9D6 + 30	Contact	Dispersion 3 / Choc 2		

# GARGOUILLE DU COLISÉE (ÉLITE)

Les Gargouilles sont des créatures volantes et rapides. Elles attrapent leur proie au sol pour l'emmener à 50m de hauteur, puis lâchent prise pour laisser s'écraser la pauvre victime au sol. Les Gargouilles peuvent être utilisées à la place des Bestians élités lors du piège tendu par Fiona à la fin de M2.

GARGOUILLE DU COLISÉE (ÉLITE)					
Salopard (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	8	12	7	1	8
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (3)	Majeur (5)	-	-	Mineur (4)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	10	6	4	50	15
CAPACITÉS	<b>Protéiforme (mineur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.				
	<b>Vol</b> : Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée longue par tour (une vitesse égale à 3 si on la compare à celle des véhicules).				
	<b>Rapide</b> : Le PNJ gagne une action de déplacement supplémentaire. Cette action est à effectuer à son initiative. Le PNJ gagne +3 en réaction.				
ARME DE CONTACT	<b>GRIFFES ET CROCS</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 17	Contact	Meurtrier ou destructeur ou choc 1 / Soumission		
ARME À DISTANCE	<b>FLOT DE TÉNÈBRES</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6	Moyenne	Meurtrier ou destructeur ou choc 1 / Anathème		

# HYDRE DU COLISÉE

L'Hydre du Colisée est un colosse d'une puissance effroyable qui mettra à rude épreuve vos PJ. Elle peut être utilisée lors du piège tendu par Fiona à la fin de M2. L'Hydre sort de l'eau du marécage pendant que des Gargouilles décollent des ruines du Colisée pour fondre sur les PJ. L'Hydre ne se déplace presque pas et reste proche de Claudia, empêchant quiconque de s'approcher. Si elle n'a pas de cible à portée de ses têtes, elle crache de l'acide sur l'adversaire qui lui a fait le plus de dégâts.

HYDRE DU COLISÉE					
Patron Colosse (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	15	20	12	12	5
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (5)	Majeur (10)	-	-	Mineur (5)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	15	6	7	450	15
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	<b>Déplacement</b>				
	<b>Actions multiples (5)</b> : Le PNJ possède 5 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Têtes multiples</b> : Si le PNJ subit plus de 50 points de dégâts en une seule attaque, il perd une tête et une action de combat. Toutes les têtes repoussent automatiquement à la fin du tour du PNJ.				
	<b>Implacable</b> : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire.				
	<b>Peur (2)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 2 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 2 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.				
ARME DE CONTACT	<b>Tremblement de terre</b> : Toutes les attaques du PNJ infligent automatiquement l'effet choc 1.				
	<b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.				
	<b>MORSURE</b>				
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 30	Courte	Barrage 6 / Choc 1		
ARME À DISTANCE	<b>CRACHAT D'ACIDE</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6	Moyenne	Destructeur / Dégâts continus 6 / Choc 1		

# LOUVE (ÉLITE)

Ceci est un exemple de profil élite pour la Louve qui attaque les PJ lors du passage vers la vision du passé de M3. Elle se bat avec une gigantesque épée dans la gueule qu'elle tient par la garde. Au début de son tour, elle utilise son hurlement puis attaque l'adversaire qu'elle considère le plus faible.

LOUVE (ÉLITE)					
Patron (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	12	21	2	2	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (5)	Majeur (4)	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	13	4	6	450	15
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	<b>Sang Froid / Dextérité</b>				
	<b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Charge brutale</b> : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.				
	<b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.				
	<b>Rapide</b> : Le PNJ possède 1 action de déplacement supplémentaire à effectuer à son initiative. Le PNJ gagne 3 en Défense et en Réaction.				
	<b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.				
	<b>Dévorant</b> : Lorsque ce PNJ attaque un PJ au contact et le rate, alors l'arme en main du PJ (ou une des armes en main au choix du MJ) est détruite. Après la première destruction lors d'une phase de conflit, le PJ subissant l'effet peut choisir de ne pas se défendre et de recevoir automatiquement les dégâts sans que son arme soit détruite. Cette capacité ne fonctionne pas sur les armes de prestige et les armes possédant l'amélioration élément alpha. Une arme détruite est récupérée après la mission en cours.				
	<b>Aura de souffrance</b> : Un PJ (ou un PNJ) réussissant une attaque sur le PNJ subit automatiquement 2D6 points de dégâts avec les effets ignore armure et ignore CdF.				
	<b>Module (saut nv2)</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent d'un module de saut au niveau 2.				
ARME DE CONTACT	<b>ÉPÉE DE LA BÊTE</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	9D6 + 25	Contact	Dispersion 2		
ARME À DISTANCE	<b>HURLEMENT</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	9D6	Longue	Anathème / Choc 1 / Touche automatiquement toutes les cibles		

# LOUP

Comme pour la Louve, les loups ne sont pas teintés par l'Horreur. Ils peuvent être utilisés en accompagnement de la Louve lors du passage vers la vision du passé de M3. Ils chassent en meute et utilisent leur vitesse pour épuiser leurs proies.

LOUP					
Salopard (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	11	12	3	2	11
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (2)	Majeur (2)	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
VALEURS DÉRIVÉES	9	4	5	100	
CAPACITÉS	<b>Charge brutale</b> : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.				
	<b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.				
	<b>Module (saut nv2)</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent d'un module de saut au niveau 2.				
	<b>Rapide</b> : Rapide : Le PNJ possède 1 action de déplacement supplémentaire à effectuer à son initiative. Le PNJ gagne 3 en Défense et en Réaction.				
ARME DE CONTACT	GRIFFES ET CROCS				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	4D6 + 14	Contact	Meurtrier		

# NOCTES (ÉLITE)

Ce profil montre un exemple de Noctes élite. Au lieu de capacité élite supplémentaire, cette bande n'a plus la capacité Hypersensibilité lumineuse.

NOCTES (ÉLITE)					
Bande (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	4	13	1	-	4
VALEURS DÉRIVÉES	-	-	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBORDEMENT	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	7	1	300	6	10
CAPACITÉS	<b>Vol</b> : Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée longue par tour (une vitesse égale à 3 si on la compare à celle des véhicules). <b>Anti-véhicule</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Anti-véhicule. <b>Ignore CdF</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Ignore CdF.				

# FIONA INTYRE (ÉLITE)

Ce profil montre un exemple de profil élite pour Fiona Intyre. Beaucoup plus violent et mortel.

FIONA INTYRE (ÉLITE)					
Patron (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	10	12	8	6	18
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (6)	Majeur (6)	Mineur (4)	-	Majeur (4)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA
VALEURS DÉRIVÉES	10	8	30	90	90
VALEURS DÉRIVÉES	CDF	PE			
VALEURS DÉRIVÉES	30	120			
CAPACITÉS	<b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Anathème</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.				
	<b>Assassin</b> : Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de Masque à ses dégâts, score de Masque exceptionnel inclus.				
	<b>Autorité (mineur)</b> : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur défense et leur réaction, jusqu'à la fin de la phase de conflit.				
	<b>Bouclier de bois noir</b> : En phase de conflit, une seule fois par tour et juste après avoir subi une attaque mais avant le calcul des dégâts, le PNJ peut ajouter un bonus de 5 à sa défense ou sa réaction. Si l'attaque est un échec après l'utilisation de cette capacité, alors l'assaillant perd automatiquement 1D6 + 3 points d'espoir sans réduction aucune.				
	<b>Méta-armure (Bard)</b> : Le PNJ possède les capacités d'une méta-armure Bard avec évolutions à 150 et 200 PG totaux. De plus, il dispose de modules de course et de vol nv1.				
	<b>Désespérant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				
ARME DE CONTACT	<b>DAGUE</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	4D6 + 18	Contact	Ignore armure / Silencieux / Assistance à l'attaque		
ARME DE CONTACT	<b>MATRAQUES ÉLECTRIQUES</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	7D6 + 18	Contact	En chaîne / Choc 4 / Meurtrier / Barrage 4 / Deux mains		
ARME À DISTANCE	<b>ARBALÈTE MAGNÉTIQUE (CARREAU BARBELÉ)</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	9D6 + 8	Longue	Ignore armure / Silencieux / Deux mains / Précision		
ARME À DISTANCE	<b>ARBALÈTE MAGNÉTIQUE (CARREAU NEUROTOXINE)</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	7D6 + 8	Longue	Ignore armure / Dégâts continus 6 / Ignore CdF / Silencieux / Deux mains / Précision		
ARME À DISTANCE	<b>ARBALÈTE MAGNÉTIQUE (CARREAU CHOC)</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 8	Longue	Ignore armure / Choc 4 / Silencieux / Deux mains / Précision		
ARME À DISTANCE	<b>ARBALÈTE MAGNÉTIQUE (CARREAU À NANOMACHINES)</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	9D6 + 14	Longue	Destructeur / Anti-véhicule / Lumière 4 / Silencieux / Deux mains / Précision		

# JONI - PRINCE DE LA CHASSE (ÉLITE)

Ce profil montre un exemple de profil élite pour Joni, le prince de la chasse. Joni se bat depuis le haut de sa monture et utilise la couronne noire pour attaquer mentalement ses ennemis.

JONI - PRINCE DE LA CHASSE (ÉLITE)						
Patron (Recrue)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	10	20	8	12	6	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (3)	Majeur (5)	-	Majeur (6)	Majeur (6)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER	
	18	9	30	200	22	
CAPACITÉS	<p><b>Autorité (mineur)</b> : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur défense et leur réaction, jusqu'à la fin de la phase de conflit.</p> <p><b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Couronne noire</b> : Le PNJ peut contrôler toutes les créatures de la Bête et les enfants dans un rayon de 10km. Cet effet s'applique aussi dans un rayon de 10km autour du Bouclier noir.</p> <p><b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.</p> <p><b>Monture</b> : Le destrier du PNJ lui permet de bénéficier de 5 points supplémentaires dans l'aspect Bête ainsi qu'en défense et en réaction. Pour le mettre à terre, il faut réussir un test base Déplacement contre son aspect Chair divisé par 2 et avoir au moins un overdrive de niveau 3 en Force.</p>					
	COURONNE DU PRINCE DE LA CHASSE					
	ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		3D6 + 6	Moyenne	Dispersion 3 / Anathème de la Chasse		

# MONTURE DE JONI

La monture de Joni est l'équivalent d'un Behemoth élite en plus fort. Cette monture d'une puissance immense fera tout pour protéger son maître. En phase 2, de gigantesques ailes poussent sur le dos de la créature et elle s'envolera, emportant Joni avec elle.

MONTURE DE JONI					
Colosse (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	15	24	8	2	2
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (10)	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	RÉSILIENCE
	12	4	1	400	100
CAPACITÉS	BOUCLIER	POINT FAIBLE			
	10	Endurance			
<p><b>Protéiforme (mineur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.</p> <p><b>Charge brutale</b> : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Implacable</b> : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire.</p> <p><b>Phase 2</b> : Lorsque le PNJ a été mis à l'agonie une première fois, il récupère la totalité de ses PS, PA et PE (s'il en a) et reprend le combat. Il ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois. Le PNJ gagne les capacités suivantes :</p> <p><b>Vol</b> : Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée longue par tour (une vitesse égale à 3 si on la compare à celle des véhicules).</p>					
ARME DE CONTACT	GRIFFES ET CROCS				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	4D6 + 34	Contact	Dispersion 3 / Meurtrier, destructeur ou choc 1		
ARME À DISTANCE	LANGUE ÉPINEUSE				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	4D6	Moyenne	Ignore Armure / Meurtrier, destructeur ou choc 1		

# LA CHASSE SAUVAGE (ÉLITE)

Ce profil est un exemple de Chasse sauvage élite. Beaucoup plus résistante, elle encercle ces ennemis et les noie sous ses attaques incessantes.

LA CHASSE SAUVAGE (ÉLITE)					
Bande (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	5	13	1	-	4
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBORDEMENT	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	6	-	1500	7	10
CAPACITÉS	<p><b>Désespérant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p>				
	<p><b>Enfants</b> : La Chasse est composée en majorité d'enfants. À chaque fois qu'un PJ attaque la bande sans expliquer comment il agit pour ne pas blesser les membres de la Chasse, il perd 1D6 points d'espoir car il est difficile de ne pas tuer ou blesser gravement les enfants.</p>				
	<p><b>Anathème</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.</p>				
<p><b>Soumission</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Soumission. Le MJ doit choisir un aspect du PNJ divisé par 2 pour le nombre de réussites à atteindre pour se dégager de la Soumission.</p>					

# LE PRÉDATEUR COURONNÉ (ÉLITE)

Ce profil montre un exemple de profil élite pour le Prédateur couronné. Pour plus de simplicité, un autre profil a été créé pour la phase 2.

LE PRÉDATEUR COURONNÉ (ÉLITE)					
Patron (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	12	21	10	12	14
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (6)	Majeur (15)	Majeur (9)	-	Majeur (9)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	19	14	30	450	15
POINT FAIBLE					
<b>Sang Froid / Perception / Instinct</b>					
<p><b>Peur (2)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 2 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 2 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.</p> <p><b>Drain d'énergie</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'énergie plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'énergie par tranche complète de 6 points d'énergie perdus. Les points drainés ainsi peuvent être utilisés pour activer de puissantes armes, il est conseillé de noter leur total. Si une arme ou une capacité utilisant des points d'énergie est activée, ce sont les points issus du drain d'énergie qui sont ponctionnés en premier.</p> <p><b>Vol</b> : Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée longue par tour (une vitesse égale à 3 si on la compare à celle des véhicules).</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Appel de la chasse</b> : Le PNJ peut décider de sacrifier toutes ses actions de combat pour pouvoir utiliser son attaque à distance. Attention, pour l'utiliser, il a besoin de points d'énergie qu'il a préalablement drainés. Si les points d'espoir de la cible tombent à 0, elle rejoint la Chasse sauvage (voir Atlas).</p> <p><b>Implacable</b> : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Phase 2</b> : Lorsque le PNJ a été mis à l'agonie une première fois, il récupère la totalité de ses PS, PA et PE (s'il en a) et reprend le combat. Il faut maintenant utiliser le profil "Le Prédateur couronné (élite) (phase 2)".</p>					
<b>CROCS</b>					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
ARME DE CONTACT	6D6 + 36	Contact			
<b>APPEL DE LA CHASSE</b>					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME À DISTANCE	12D6 + 20	Longue	50 PE / Choc 2 / Anathème		

# LE PRÉDATEUR COURONNÉ (ÉLITE) (PHASE 2)

Ce profil montre un exemple de profil élite pour le Prédateur couronné lorsqu'il entre en phase 2. Tous les calculs pour la phase 2 sont déjà inclus dans le profil.

LE PRÉDATEUR COURONNÉ (ÉLITE) (PHASE 2)					
Patron (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	12	27	10	12	14
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (6)	Majeur (15)	Majeur (9)	-	Majeur (9)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	22	14	30	600	15
<b>POINT FAIBLE</b>					
<b>Sang Froid / Perception / Instinct</b>					
<p><b>Peur (2)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 2 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 2 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.</p> <p><b>Drain d'énergie</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'énergie plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'énergie par tranche complète de 6 points d'énergie perdus. Les points drainés ainsi peuvent être utilisés pour activer de puissantes armes, il est conseillé de noter leur total. Si une arme ou une capacité utilisant des points d'énergie est activée, ce sont les points issus du drain d'énergie qui sont ponctionnés en premier.</p> <p><b>Vol</b> : Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée longue par tour (une vitesse égale à 3 si on la compare à celle des véhicules).</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Appel de la chasse</b> : Le PNJ peut décider de sacrifier toutes ses actions de combat pour pouvoir utiliser son attaque à distance. Attention, pour l'utiliser, il a besoin de points d'énergie qu'il a préalablement drainés. Si les points d'espoir de la cible tombent à 0, elle rejoint la Chasse sauvage (voir Atlas).</p> <p><b>Implacable</b> : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p>					
<b>CAPACITÉS</b>					
<b>CROCS</b>					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	6D6 + 42	Contact			
<b>ARME À DISTANCE</b>					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	12D6 + 20	Longue	50 PE / Choc 2 / Anathème		

# ABOMINATION (ÉLITE)

Ce profil élite d'abomination beaucoup plus solide et violent.

ABOMINATION (ÉLITE)						
Colosse (Recrue)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	24	13	2	6	2	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (9)	Majeur (1)	-	-	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER	
	6	1	1	300	10	
POINT FAIBLE						
	Dextérité					
CAPACITÉS	<p><b>Peur (1)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 1 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 1 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.</p> <p><b>Régénération</b> : Si le PNJ combat au milieu d'une bande alliée, il peut lui infliger une attaque gratuite pour se régénérer d'autant de points de santé que les dégâts infligés. Les dégâts infligés sont convertis en violence et impactent directement la cohésion de la bande.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Tremblement de terre</b> : Toutes les attaques du PNJ infligent automatiquement l'effet choc 1.</p> <p><b>Charge brutale</b> : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p>					
	POINGS					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
		15D6 + 14	Contact	Choc 1		
	PROJECTION DE CORPS					
	ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		6D6	Moyenne	Dispersion 2 / Choc 1		

# EMBRYON (ÉLITE)

Ces Embryons élités ont beaucoup plus de santé et résisteront plus longtemps aux attaques des Chevaliers.

EMBRYON (ÉLITE)					
Hostile (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	20	10	8	2	2
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (7)	-	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	5	4	1	180	10
CAPACITÉS	<p><b>Peur (2)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 2 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 2 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.</p>				
	<p><b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p>				
ARME DE CONTACT	ARME LOURDE				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	12D6	Contact			

# EMBRYON BILIAIRE

Ce profil élite d'Embryon est un exemple d'Embryon pouvant voler et causant des dégâts des continus. Ils peuvent être utiliser lors de la scène dans l'estomac de la Prolifération durant M7-2.

EMBRYON BILIAIRE					
Hostile (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	20	10	8	2	2
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (7)	-	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	5	4	1	80	10
CAPACITÉS	<p><b>Peur (2)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 2 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 2 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.</p>				
	<p><b>Vol</b> : Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée longue par tour (une vitesse égale à 3 si on la compare à celle des véhicules).</p>				
ARME DE CONTACT	ARME LOURDE				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	10D6	Contact	Dégâts continus 6		

# FLORE DE CHAIR (ÉLITE)

Cette Flore de chair élite peut toujours être évité par des Chevaliers mobiles. Toutefois, à la moindre erreur, les Chevaliers seront enchevêtrés et auront du mal à s'en défaire.

FLORE DE CHAIR (ÉLITE)					
Bande (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	-	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBORDEMENT	BOUCLIER
	2	-	600	9	10
CAPACITÉS	<b>Méthodique</b> : Si la cible du PNJ est mobile, c'est-à-dire si elle a effectué une action de déplacement à ce tour, elle ne subit pas de score de débordement.				
	<b>Barrage 8</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Barrage 8.				
	<b>Soumission</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Soumission. Le MJ doit choisir un aspect divisé par deux pour déterminer le seuil à dépasser pour se libérer de la soumission.				

# INFESTÉS (ÉLITE)

Cet exemple de profil élite montre une bande un peu plus solide mais elle reste une épreuve relativement facile pour des Chevaliers.

INFESTÉS (ÉLITE)					
Bande (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	13	8	4	6	4
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBORDEMENT	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	4	2	150	10	10
CAPACITÉS	<b>Désespérant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				
	<b>Renaissance</b> : Le PNJ peut se former aussi bien à partir d'un être vivant et désespéré que d'un cadavre humain. Si le PNJ est détruit, il se relève ou se réincarne dans un autre corps (mort ou vivant) à portée lointaine.				
	<b>Meurtrier</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Meurtrier.				

# MONSTRE DE CHAIR (ÉLITE)

Ces Montres de chair élite seront bien plus violents et agressifs. Il est possible de faire un profil très différent en remplaçant la capacité "Protéiforme (mineur)" par une capacité élite.

MONSTRE DE CHAIR (ÉLITE)						
Salopard (Initié)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
ASPECTS	18	10	6	6	8	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (7)	Majeur (6)	-	-	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER	
VALEURS DÉRIVÉES	5	3	4	150	10	
CAPACITÉS	<p><b>Régénération</b> : Si le PNJ combat au milieu d'une bande alliée, il peut lui infliger une attaque gratuite pour se régénérer d'autant de points de santé que les dégâts infligés. Les dégâts infligés sont convertis en violence et impactent directement la cohésion de la bande.</p> <p><b>Union</b> : Deux PNJ possédant le même nom peuvent s'unir, fusionner et disparaître pour former une entité plus puissante, possédant le même nom et le même type que celles d'origine. Les aspects de la nouvelle entité ainsi créée sont augmentés de 2, ses dégâts sont augmentés de 3D6 à 5D6 (au choix du MJ) et ses points de santé sont doublés. Par contre, sa défense et sa réaction sont divisées par 2. Une entité déjà issue d'une union peut s'unir à d'autres entités du même nom pour devenir encore plus forte.</p> <p><b>Peur (2)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 2 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 2 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.</p> <p><b>Protéiforme (mineur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.</p>					
	<b>OS TAILLÉ</b>					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		7D6 + 16	Contact	Dégâts continus 6 / Meurtrier, destructeur ou choc 1		
ARME DE CONTACT	ÉPINES D'OS					
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS			
ARME DE CONTACT	6D6 + 2	Courte	Barrage 2 / Dégâts continus 6 / Meurtrier, destructeur ou choc 1			

# ABERRATION (ÉLITE)

Cet exemple de profile élite pour une Aberration est très solide et plus difficile à détruire. Dans un souci de cohérence, ce profil est un Patron (au lieu d'un Salopard).

ABERRATION (ÉLITE)						
Patron (Initié)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	30	12	2	1	1	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (13)	Majeur (6)	-	Mineur (1)	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	PS	BOUCLIER		
	6	1	450	10		
CAPACITÉS	<p><b>Peur (3)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 3 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 3 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.</p> <p><b>Régénération</b> : Si le PNJ combat au milieu d'une bande alliée, il peut lui infliger une attaque gratuite pour se régénérer d'autant de points de santé que les dégâts infligés. Les dégâts infligés sont convertis en violence et impactent directement la cohésion de la bande.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Il est partout</b> : Les attaques du PNJ ciblent automatiquement tous les PJ impliqués dans le conflit (sauf ceux cachés ou invisibles), peu importe leur distance ou leur attitude.</p> <p><b>Jardinier de chair</b> : Au début de la phase de conflit, l'aberration fait naître autour d'elle une flore de chair élite possédant 600 points de cohésion.</p> <p><b>Croissance</b> : Au 4e tour de la phase de conflit, l'aberration reçoit la capacité colosse et actions multiples (3) au lieu d'actions multiples (2).</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p>					
	MEMBRES MULTIPLES					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
		12D6 + 18	Contact	Choc 1		
	PROJECTION DE SANG					
	ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
		4D6	Lointaine	Ignore CdF		

# GLOBULE BLANC DE LA PROLIFÉRATION

Les globules blancs de la Prolifération peuvent être utilisé à peu près n'importe où dans son corps durant M7-2. Les globules blancs avancent lentement mais sûrement vers leur cible. Une fois au contact, ils explosent. Pendant leur trajet, les globules blancs peuvent fusionner pour devenir plus résistant.

GLOBULE BLANC DE LA PROLIFÉRATION					
Salopard (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	20	8	12	7	6
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	-	Majeur (10)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	4	16	3	200	12
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	Savoir				
	<b>Immortel</b> : Le PNJ peut dépenser une action de déplacement pour récupérer de 10 à 100 points de santé (au choix du MJ). Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour en phase de conflit.				
	<b>Protéiforme (mineur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.				
	<b>Kamikaze</b> : Lorsqu'il a atteint sa cible, le PNJ peut exploser, infligeant son attaque Désinfection.				
	<b>Union</b> : Deux PNJ possédant le même nom peuvent s'unir, fusionner et disparaître pour former une entité plus puissante, possédant le même nom et le même type que celles d'origine. Les aspects de la nouvelle entité ainsi créée sont augmentés de 2, ses dégâts sont augmentés de 3D6 à 5D6 (au choix du MJ) et ses points de santé sont doublés. Par contre, sa défense et sa réaction sont divisées par 2. Une entité déjà issue d'une union peut s'unir à d'autres entités du même nom pour devenir encore plus forte.				
	<b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.				
<b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.					
NETTOYAGE					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6	Moyenne	Ignore armure ou Ignore CdF / Meurtrier, destructeur ou choc 1		
ARME DE CONTACT	DÉSINFECTION (SPÉCIAL)				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	10D6 + 15	Contact	Dispersion 3 / Meurtrier, destructeur ou choc 1		

# SUPER-MILICIENS UNITÉS NÉMÉSIS (ÉLITE)

Un exemple de Super-milicien unités Némésis élite. Beaucoup plus violents grâce à la Charge brutale.

SUPER-MILICIENS UNITÉS NÉMÉSIS (ÉLITE)					
Hostile (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	15	8	8	4	8
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (4)	Mineur (2)	-	-	Majeur (4)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA
	8	4	30	60	60
BOUCLIER					
	10				
CAPACITÉS	<b>Désespérant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				
	<b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Charge brutale</b> : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.				
ARME DE CONTACT	MATRAQUES ÉLECTRIQUES				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	7D6 + 8	Contact	En chaîne / Choc 4 / Meurtrier / Barrage 4		
ARME DE CONTACT	SHOTGUN AUTOMATIQUE				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	7D6 + 10	Moyenne	Dispersion 3 / Démoralisant / Ultraviolence / Barrage 4 / Lourd		

# NORAH STENWAY (ÉLITE)

Voici une version élite de Norah Stenway. Une version bien plus puissante et vicieuse.

NORAH STENWAY (ÉLITE)						
Patron (Initié)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	20	12	12	12	12	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (4)	Mineur (2)	Mineur (2)	Majeur (4)	Mineur (2)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER	
	8	8	8	300	10	
CAPACITÉS	<p><b>Copie parfaite</b> : Lorsqu'un PJ cherche à savoir si le PNJ est une créature de l'Anathème, il doit réussir un test base Perception ou Instinct difficulté difficile (6).</p> <p><b>Domination</b> : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en op position à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.</p> <p><b>Fille à maman</b> : Si le PNJ est d'une façon ou d'une autre retenu prisonnier, son Seigneur fera tout pour le libérer.</p> <p><b>Immortel</b> : Le PNJ peut dépenser une action de déplacement pour récupérer de 10 à 100 points de santé (au choix du MJ). Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour en phase de conflit.</p> <p><b>Implacable</b> : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire.</p> <p><b>Module (course et saut nv2)</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent des modules course et saut au niveau 2.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Téléportation (chair)</b> : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans de la chair. Que ce soit la chair d'une créature de la Chair ou un autre humain. Dans le cas d'une téléportation dans un autre humain, l'humain explose de l'intérieur. Les Chevaliers sont immunisés à cet effet.</p> <p><b>Virus Regimen</b> : Le PNJ peut contrôler à sa guise les personnes infectés depuis longtemps par le virus Regimen.</p>					
	MAINS NUES					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		9D6 + 12	Contact	Destructeur / Meurtrier / Assistance à l'attaque / Choc 1		

# DOROTHY PAGAN (ÉLITE)

Un exemple de profil élite pour Dorothy Pagan. Bien plus solide.

DOROTHY PAGAN (ÉLITE)					
Salopard (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	15	6	12	8	8
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (1)	Mineur (2)	Majeur (1)	-	Mineur (1)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	4	7	5	170	10
CAPACITÉS	<b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Loyauté sans faille</b> : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.				
	<b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.				
	<b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.				
ARME À DISTANCE	<b>COUTEAU DE COMBAT</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	4D6 + 2	Contact	Silencieux		
ARME À DISTANCE	<b>PISTOLET D'INFILTRATION (NEUROTOXINE)</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6	Moyenne	Ignore armure / Dégâts continus 3 / Silencieux		
ARME À DISTANCE	<b>PISTOLET D'INFILTRATION (CHOC)</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	4D6	Moyenne	Ignore armure / Choc 2 / Silencieux		
ARME À DISTANCE	<b>PISTOLET D'INFILTRATION (NANOMACHINES)</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 6	Moyenne	Destructeur / Silencieux		

# YOJIMBO NOIR DE LA CHAIR (ÉLITE)

Ce profil est un exemple de Yojimbo du Nodachi corrompu par la Chair. Il peut être utilisé durant M6 et M7-2.

YOJIMBO NOIR DE LA CHAIR (ÉLITE)						
Hostile (Héros)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
ASPECTS	16	11	8	6	12	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (4)	Majeur (1)	Mineur (1)	-	Mineur (1)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	
VALEURS DÉRIVÉES	6	5	7	60	60	
VALEURS DÉRIVÉES	CDF	PE				
VALEURS DÉRIVÉES	7	60				
CAPACITÉS	<p><b>Méta-armure (4 avancés)</b> : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 4 modules jusqu'à avancé de l'arsenal. Si les PA du PNJ tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée. Le PNJ possède les modules saut niveau 1, course niveau 2, vue alternative thermique.</p> <p><b>Désespérant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p> <p><b>Charge brutale</b> : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Anathème</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.</p>					
	<b>SABRE D'OBSDIENNE</b>					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		7D6 + 12	Contact	Meurtrier / Destructeur		
	<b>FUSIL DE PRÉCISION</b>					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS			
	6D6 + 10	Lointaine	Tir en sécurité / Assistance à l'attaque / Désignation / Deux mains			
<b>MITRAILLEUSE LOURDE</b>						
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS			
	7D6 + 10	Moyenne	Perce armure 20 / Destructeur / Deux mains / Lourd			

# SAMOURAÏ NOIR DE LA CHAIR (ÉLITE)

Ce profil est un exemple de Samouraï du Nodachi corrompu par la Chair. Il peut être utilisé durant M6 et M7-2. Ce profil peut bien sur être utilisé pour Ginga Maekawale, le samouraï déchu, lors de M6.

SAMOURAÏ NOIR DE LA CHAIR (ÉLITE)						
Salopard (Héros)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	18	14	10	14	10	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (4)	Majeur (5)	Majeur (7)	Mineur (3)	Mineur (5)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	
	12	12	10	120	120	
VALEURS DÉRIVÉES	CDF	PE	POINT FAIBLE			
	22	120	Discrétion			
CAPACITÉS	<p><b>Méta-armure (4 rares) :</b> Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de modules jusqu'à rare de l'arsenal. Si les PA du PNJ tombent à 0, ces bénéfiques sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée. Le PNJ possède les modules suivants : saut niveau 2, course niveau 2, vision alternative thermique et magnétique, thunder security.</p> <p><b>Meneur d'hommes :</b> Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en défense et en réaction, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.</p> <p><b>Désespérant :</b> Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p> <p><b>Actions multiples (2) :</b> Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Charge brutale :</b> Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.</p> <p><b>Protégé du Seigneur :</b> Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Anathème :</b> Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.</p>					
	KATANA CINÉTIQUE					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		9D6 + 19	Contact	Assistance à l'attaque / (1 PE) Ignore armure		
	REVOLVER LOURD (600 NE)					
	ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		9D6 + 10	Moyenne	Meurtrier / Perce armure 40 / Pénétrant 10		

# NOYAU DE LA PROLIFÉRATION

Le Noyau de la Prolifération est agressif et n'hésite pas à entourer les PJ. Il n'est pas aussi grand que la Prolifération mais est très imposant sans pour autant être un colosse. Ce patron peut être utilisé en tant que gardien du cristal d'abysse de la Prolifération durant M7-2. Quand le Noyau de la Prolifération utilise sa phase 2, il devient 2 morceaux de noyau de la Prolifération (leur profil est sur la page suivante).

NOYAU DE LA PROLIFÉRATION						
Patron (Initié)						
ASPECTS	<i>CHAIR</i>	<i>BÊTE</i>	<i>MACHINE</i>	<i>DAME</i>	<i>MASQUE</i>	
	35	14	14	20	14	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (15)	Majeur (10)	-	Majeur (7)	-	
VALEURS DÉRIVÉES	<i>DÉFENSE</i>	<i>RÉACTION</i>	<i>INITIATIVE</i>	<i>PS</i>	<i>RÉSILIENCE</i>	
	7	7	7	600	40	
	<i>BOUCLIER</i>					
	30					
CAPACITÉS	<p><b>Peur (3)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 3 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 3 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.</p> <p><b>Actions multiples (3)</b> : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Protéiforme (majeur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : ignore CdF, ignore armure ou choc 2.</p> <p><b>Domination</b> : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.</p> <p><b>Immortel</b> : Le PNJ peut dépenser une action de déplacement pour récupérer de 10 à 100 points de santé (au choix du MJ). Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour en phase de conflit.</p> <p><b>Indestructible</b> : Tant qu'il possède de la résilience, seules les armes avec l'effet anti-véhicule peuvent infliger des dégâts au PNJ. Quoi qu'il arrive, la violence des armes avec l'effet anti-véhicule font aussi baisser ses PS.</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Phase 2</b> : Lorsque le PNJ a été mis à l'agonie une première fois, il se divise en 2 morceaux du noyau de la Prolifération (cf le profil de la page suivante). Les 2 PNJ résultants de la division reprennent le combat à l'initiative du PNJ.</p>					
	<b>MEMBRES MULTIPLES</b>					
	ARME DE CONTACT	<i>DÉGÂTS</i>	<i>PORTÉE</i>	<i>EFFETS</i>		
		8D6 + 24	Contact	Dispersion 6 / Destructeur / Ignore CdF, ignore armure ou choc 2		
	<b>PROJECTION DE SANG</b>					
	ARME À DISTANCE	<i>DÉGÂTS</i>	<i>PORTÉE</i>	<i>EFFETS</i>		
		8D6	Moyenne	Dispersion 6 / Destructeur / Ignore CdF, ignore armure ou choc 2		

# MORCEAU DE NOYAU DE LA PROLIFÉRATION

Ce profil est le résultat de la division en deux du noyau de la Perfection. Mais il peut bien sur être utilisé directement si le MJ le désire. Un morceau est moins puissant que le noyau de la Prolifération, mais reste un adversaire très combatif.

MORCEAU DE NOYAU DE LA PROLIFÉRATION						
Patron (Initié)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	35	14	14	20	14	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (15)	Majeur (10)	-	Majeur (7)	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER	
	7	7	7	300	30	
CAPACITÉS	<p><b>Peur (3)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 3 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 3 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.</p> <p><b>Actions multiples (3)</b> : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Protéiforme (majeur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : ignore CdF, ignore armure ou choc 2.</p> <p><b>Domination</b> : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.</p> <p><b>Immortel</b> : Le PNJ peut dépenser une action de déplacement pour récupérer de 10 à 100 points de santé (au choix du MJ). Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour en phase de conflit.</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p>					
	MEMBRES MULTIPLES					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		4D6 + 24	Contact	Dispersion 6 / Destructeur / Ignore CdF, ignore armure ou choc 2		
	PROJECTION DE SANG					
	ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		4D6	Moyenne	Dispersion 6 / Destructeur / Ignore CdF, ignore armure ou choc 2		

# FRAGMENT DE LA PROLIFÉRATION

Même si ce n'est qu'un fragment de la Prolifération, cette créature reste extrêmement puissante. Surtout dans un espace confiné comme la station Shinigami. Ce patron peut être utilisé durant M5 si jamais il vient à l'idée aux Chevaliers de libérer la Prolifération de sa cuve. Il peut aussi être utilisé pour une ambiance plus sombre teintée de survie si vous voulez que vos Chevaliers s'aventurent dans une station Shinigami infestée par la Prolifération. Et enfin, il peut évidemment être utilisé pendant M7-2.

FRAGMENT DE LA PROLIFÉRATION					
Patron (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	30	15	15	6	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (15)	Majeur (5)	Mineur (10)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	7	17	5	600	20
CAPACITÉS	POINT FAIBLE				
	Savoir / Dextérité				
	<p><b>Actions multiples (4) :</b> Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Engloutissement :</b> Lorsque le PNJ utilise l'effet Soumission sur une cible, il n'est pas possible de toucher le PNJ sans toucher aussi la victime. Il est possible d'aider la cible à se libérer de la Soumission en étant au contact, grâce à une action de déplacement et un test de base Force ou Endurance. Les réussites viennent s'ajouter aux réussites de la cible pour se libérer de l'effet. Attention, le PNJ ne peut utiliser Soumission que sur une seule cible à la fois.</p> <p><b>Invasion :</b> Au début du tour du PNJ, si une cible est déjà sous l'effet Soumission, il peut alors utiliser en action gratuite son attaque "Invasion".</p> <p><b>Module (saut nv1) :</b> Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module saut au niveau 1.</p> <p><b>Peur (3) :</b> Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 3 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 3 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.</p> <p><b>Proliférateur :</b> Si un humain meurt en présence du PNJ, il se relève en Embryon (élite). L'Embryon pourra jouer au tour suivant à son initiative.</p> <p><b>Évolution :</b> Tant que le PNJ est présent dans une phase de conflit, ses PNJ alliés à portée longue ou inférieure peuvent bénéficier d'un effet d'arme supplémentaire à choisir parmi : dégâts continus 6, choc 2, meurtrier, destructeur ou barrage 3.</p> <p><b>Élu du Seigneur :</b> Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Tueur du Seigneur :</b> Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Serviteur du Seigneur :</b> Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p> <p><b>Aura de souffrance :</b> Un PJ (ou un PNJ) réussissant une attaque sur le PNJ subit automatiquement 2D6 points de dégâts avec les effets ignore armure et ignore CdF.</p>				
ARME DE CONTACT	ENGLOUTISSEMENT				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 20	Contact	Ignore CdF / Soumission		
ARME À DISTANCE	PROJECTION DE BILE ACIDE				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 10	Longue	Dégâts continus 6 / Destructeur		
ARME DE CONTACT	INVASION (SPÉCIAL)				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 20	Contact	Ignore armure / Ignore CdF / Meurtrier / Choc 2		

# FAUSSE PERFECTION

La Fausse Perfection est celle qui est en haut du mont Tianmen. Bien moins puissante que la véritable Perfection, ce n'est qu'un leurre qui n'opposera que peu de défi aux Chevaliers durant M6.

FAUSSE PERFECTION					
Patron (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	14	10	10	10	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (2)	Mineur (2)	Mineur (5)	Mineur (4)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	9	7	9	300	10
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	<b>Hargne</b>				
	<b>Don de la Chair</b> : Le PNJ peut soigner une blessure grave (tirée sur le tableau aléatoire) d'un personnage, mais celui-ci perd définitivement 1D6 points d'espoir (sur son score actuel et son total).				
	<b>Immortel</b> : Le PNJ peut dépenser une action de déplacement pour récupérer de 10 à 100 points de santé (au choix du MJ). Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour en phase de conflit.				
	<b>Spores</b> : Le PNJ peut projeter des spores qui, en atteignant les voies respiratoires d'un PNJ, s'y accrochent. Dès qu'il le souhaite, le PNJ peut activer ces spores, tuant la personne de l'intérieur, avec ou sans retardement. Cet effet n'est à jouer que sur des PNJ, les chevaliers y sont naturellement immunisés grâce aux méta-armures.				
	<b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
<b>Protéiforme (mineur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.					
ARME DE CONTACT	ARMES DE CHAIR ET D'OS				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	4D6 + 12	Courte	Meurtrier, destructeur ou choc 1		
ARME À DISTANCE	GRENADE DE SPORES				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	10D6	Longue	Meurtrier, destructeur ou choc 1		

# LA PERFECTION (ÉLITE)

Ce profil montre un exemple de profil élite pour la Perfection. Pour plus de simplicité, un autre profil a été créé pour la phase 2.

LA PERFECTION (ÉLITE)					
Patron (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	21	14	14	14	14
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (15)	Majeur (4)	Majeur (7)	Majeur (10)	Majeur (8)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	15	14	30	600	15
POINT FAIBLE					
Hargne					
CAPACITÉS					
<p><b>Don de la Chair</b> : Le PNJ peut soigner une blessure grave (tirée sur le tableau aléatoire) d'un personnage, mais celui-ci perd définitivement 1D6 points d'espoir (sur son score actuel et son total).</p> <p><b>Immortel</b> : Le PNJ peut dépenser une action de déplacement pour récupérer de 10 à 100 points de santé (au choix du MJ). Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour en phase de conflit.</p> <p><b>Spores</b> : Le PNJ peut projeter des spores qui, en atteignant les voies respiratoires d'un PNJ, s'y accrochent. Dès qu'il le souhaite, le PNJ peut activer ces spores, tuant la personne de l'intérieur, avec ou sans retardement. Cet effet n'est à jouer que sur des PNJ, les chevaliers y sont naturellement immunisés grâce aux méta-armures.</p> <p><b>Actions multiples (4)</b> : Le PNJ possède 4 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Doubles</b> : Une fois par phase de conflit, Le PNJ peut créer 2D6 doubles de lui qui peuvent tous agir indépendamment, mais dont les aspects, les valeurs dérivées et les dégâts sont divisés par deux. Les doubles n'ont aucune capacité et ne disposent pas de score de bouclier.</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Aura de souffrance</b> : Un PJ (ou un PNJ) réussissant une attaque sur le PNJ subit automatiquement 2D6 points de dégâts avec les effets ignore armure et ignore CdF.</p> <p><b>Évolution</b> : Tant que le PNJ est présent dans une phase de conflit, ses PNJ alliés à portée longue ou inférieure peuvent bénéficier d'un effet d'arme supplémentaire à choisir parmi : dégâts continus 6, choc 1, meurtrier, destructeur ou barrage 3.</p> <p><b>Régénération</b> : Si le PNJ combat au milieu d'une bande alliée, il peut lui infliger une attaque gratuite pour se régénérer d'autant de points de santé que les dégâts infligés. Les dégâts infligés sont convertis en violence et impactent directement la cohésion de la bande.</p> <p><b>Protéiforme (majeur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : ignore CdF, ignore armure ou choc 2.</p> <p><b>Phase 2</b> : Lorsque le PNJ a été mis à l'agonie une première fois, il récupère la totalité de ses PS, PA et PE (s'il en a) et reprend le combat. Il faut maintenant utiliser le profil "La Perfection (élite) (phase 2)".</p>					
ARMES DE CHAIR ET D'OS					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	6D6 + 18	Courte	Ignore CdF ou Ignore armure ou choc 2		
GRENADE DE SPORES					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	15D6	Longue	Ignore CdF ou Ignore armure ou choc 2		

# LA PERFECTION (ÉLITE) (PHASE 2)

Ce profil montre un exemple de profil élite pour la Perfection lorsqu'elle entre en phase 2. Tous les calculs pour la phase 2 sont déjà inclus dans le profil.

LA PERFECTION (ÉLITE) (PHASE 2)					
Patron (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	21	14	14	14	14
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (15)	Majeur (4)	Majeur (7)	Majeur (10)	Majeur (8)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	15	14	30	700	15
	POINT FAIBLE				
	<i>Hargne</i>				
CAPACITÉS	<b>Don de la Chair</b> : Le PNJ peut soigner une blessure grave (tirée sur le tableau aléatoire) d'un personnage, mais celui-ci perd définitivement 1D6 points d'espoir (sur son score actuel et son total).				
	<b>Immortel</b> : Le PNJ peut dépenser une action de déplacement pour récupérer de 10 à 100 points de santé (au choix du MJ). Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour en phase de conflit.				
	<b>Spores</b> : Le PNJ peut projeter des spores qui, en atteignant les voies respiratoires d'un PNJ, s'y accrochent. Dès qu'il le souhaite, le PNJ peut activer ces spores, tuant la personne de l'intérieur, avec ou sans retardement. Cet effet n'est à jouer que sur des PNJ, les chevaliers y sont naturellement immunisés grâce aux méta-armures.				
	<b>Actions multiples (4)</b> : Le PNJ possède 4 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Doubles</b> : Une fois par phase de conflit, Le PNJ peut créer 2D6 doubles de lui qui peuvent tous agir indépendamment, mais dont les aspects, les valeurs dérivées et les dégâts sont divisés par deux. Les doubles n'ont aucune capacité et ne disposent pas de score de bouclier.				
	<b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.				
	<b>Aura de souffrance</b> : Un PJ (ou un PNJ) réussissant une attaque sur le PNJ subit automatiquement 2D6 points de dégâts avec les effets ignore armure et ignore CdF.				
	<b>Évolution</b> : Tant que le PNJ est présent dans une phase de conflit, ses PNJ alliés à portée longue ou inférieure peuvent bénéficier d'un effet d'arme supplémentaire à choisir parmi : dégâts continus 6, choc 1, meurtrier, destructeur ou barrage 3.				
	<b>Régénération</b> : Si le PNJ combat au milieu d'une bande alliée, il peut lui infliger une attaque gratuite pour se régénérer d'autant de points de santé que les dégâts infligés. Les dégâts infligés sont convertis en violence et impactent directement la cohésion de la bande.				
	<b>Protéiforme (majeur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : ignore CdF, ignore armure ou choc 2.				
	<b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.				
	<b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.				
	<b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).				
<b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.					
ARMES DE CHAIR ET D'OS					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	6D6 + 18	Courte	Ignore CdF ou Ignore armure ou choc 2		
GRENADE DE SPORES					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	15D6	Longue	Ignore CdF ou Ignore armure ou choc 2		

# LE REMPART (ÉLITE)

Le Rempart n'est pas mentionné pendant la Geste. Mais il peut être utilisé pendant M6. Attention, ce profil élite du Rempart ne doit pas être combattu par les Chevaliers seuls. C'est un ennemi titanesque qui nécessite plusieurs factions alliées et des atouts spécifiques (comme une frappe orbitale de la station Shinigami, ou bien une arme nucléaire de la Black Cell). Pour plus de simplicité, un autre profil a été créé pour la phase 2.

LE REMPART (ÉLITE)						
Patron (Héros)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	20	20	16	16	20	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (1)	Majeur (7)	Majeur (7)	Majeur (10)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	RÉSILIENCE	
	20	15	30	1500	30	
	BOUCLIER	POINT FAIBLE				
	45	Force				
CAPACITÉS	<b>Indestructible</b> : Tant que le PNJ a de la résilience, seules les armes avec l'effet anti-véhicule peuvent infliger des dégâts au PNJ. Quoi qu'il arrive, la violence des armes avec l'effet anti-véhicule font aussi baisser ses PS.					
	<b>Peur (3)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 3 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 3 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.					
	<b>Régénération</b> : Si le PNJ combat au milieu d'une bande alliée, il peut lui infliger une attaque gratuite pour se régénérer d'autant de points de santé que les dégâts infligés. Les dégâts infligés sont convertis en violence et impactent directement la cohésion de la bande.					
	<b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.					
	<b>Il est partout</b> : Les attaques du PNJ ciblent automatiquement tous les PJ impliqués dans le conflit (sauf ceux cachés ou invisibles), peu importe leur distance ou leur attitude.					
	<b>Dévorant</b> : Lorsque ce PNJ attaque un PJ au contact et le rate, alors l'arme en main du PJ (ou une des armes en main au choix du MJ) est détruite. Après la première destruction lors d'une phase de conflit, le PJ subissant l'effet peut choisir de ne pas se défendre et de recevoir automatiquement les dégâts sans que son arme soit détruite. Cette capacité ne fonctionne pas sur les armes de prestige et les armes possédant l'amélioration élément alpha. Une arme détruite est récupérée après la mission en cours. Pour symboliser cette perte, le PJ ayant perdu son arme peut subir un malus de 5 PG à son total gagné à la fin de la mission.					
	<b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).					
	<b>Phase 2</b> : Lorsque le PNJ a été mis à l'agonie une première fois, il récupère la totalité de ses PS, de sa résilience et reprend le combat. Il ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois. Il faut maintenant utiliser le profil "Le Rempart (élite) (phase 2)".					
	ARME DE CONTACT	BRANCHE DE CHAIR				
		DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
13D6 + 21		Contact				
ARME À DISTANCE	DENTS ET ONGLES					
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET			
	12D6	Longue				

# LE REMPART (ÉLITE) (PHASE 2)

Ceci est le profil de la phase 2 du Rempart élite. Tous les calculs et modifications de la phase 2 sont déjà pris en compte.

LE REMPART (ÉLITE) (PHASE 2)						
Patron (Héros)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
ASPECTS	40	20	16	16	20	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (20)	Majeur (1)	Majeur (7)	Majeur (7)	Majeur (10)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	RÉSILIENCE	
	20	15	30	2000	30	
	BOUCLIER	POINT FAIBLE				
	45	Force				
CAPACITÉS	<p><b>Indestructible</b> : Tant que le PNJ a de la résilience, seules les armes avec l'effet anti-véhicule peuvent infliger des dégâts au PNJ. Quoi qu'il arrive, la violence des armes avec l'effet anti-véhicule font aussi baisser ses PS.</p> <p><b>Peur (3)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 3 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 3 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.</p> <p><b>Régénération</b> : Si le PNJ combat au milieu d'une bande alliée, il peut lui infliger une attaque gratuite pour se régénérer d'autant de points de santé que les dégâts infligés. Les dégâts infligés sont convertis en violence et impactent directement la cohésion de la bande.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Il est partout</b> : Les attaques du PNJ ciblent automatiquement tous les PJ impliqués dans le conflit (sauf ceux cachés ou invisibles), peu importe leur distance ou leur attitude.</p> <p><b>Dévorant</b> : Lorsque ce PNJ attaque un PJ au contact et le rate, alors l'arme en main du PJ (ou une des armes en main au choix du MJ) est détruite. Après la première destruction lors d'une phase de conflit, le PJ subissant l'effet peut choisir de ne pas se défendre et de recevoir automatiquement les dégâts sans que son arme soit détruite. Cette capacité ne fonctionne pas sur les armes de prestige et les armes possédant l'amélioration élément alpha. Une arme détruite est récupérée après la mission en cours. Pour symboliser cette perte, le PJ ayant perdu son arme peut subir un malus de 5 PG à son total gagné à la fin de la mission.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p>					
	<b>BRANCHE DE CHAIR</b>					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
		13D6 + 21	Contact			
	<b>DENTS ET ONGLES</b>					
	ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
		12D6	Longue			

# CONSTRUCT (ÉLITE)

Ce profil de Construct inflige plus de dégâts et peut même tirer de puissants lasers après avoir drainé l'énergie des Chevaliers.

CONSTRUCT (ÉLITE)					
Salopard (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	12	10	18	2	2
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (12)	-	Majeur (7)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PA	BOUCLIER
	5	16	1	230	10
CAPACITÉS	<b>Loyauté sans faille</b> : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.				
	<b>Protéiforme (mineur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.				
	<b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.				
	<b>Drain d'énergie</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'énergie plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'énergie par tranche complète de 6 points d'énergie perdus. Les points drainés ainsi peuvent être utilisés pour activer de puissantes armes, il est conseillé de noter leur total. Si une arme ou une capacité utilisant des points d'énergie est activée, ce sont les points issus du drain d'énergie qui sont ponctionnés en premier.				
ARME DE CONTACT	LAMES ET PICS				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	12D6	Contact	Meurtrier, destructeur ou choc 1		
ARME À DISTANCE	PROJECTIONS DE MÉTAL				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	7D6 + 10	Moyenne	Dispersion 3 / Meurtrier, destructeur ou choc 1		
ARME À DISTANCE	FUSIL LASER				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 6	Moyenne	1 PE / Ignore CdF / Meurtrier, destructeur ou choc 1 / 1 PE pour 1d6 de dégâts (max 7PE)		

# MACHINISTES (ÉLITE)

Cet exemple de profil élite de Machinistes est plus agressif et est capable de détruire des véhicules.

MACHINISTES (ÉLITE)					
Bande (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	10	10	18	4	8
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBORDEMENT	BOUCLIER
	5	9	500	10	10
CAPACITÉS	<p><b>Désespérant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p> <p><b>Regain de santé</b> : Tant que le PNJ (ou plusieurs du même type) est présent dans une phase de conflit, les bandes de son Seigneur récupèrent 6D6 de cohésion chaque tour, les hostiles 3D6 points de santé, les salopards 4D6 et les patrons 6D6. Le PNJ lui-même récupère 6D6 points de cohésion à chaque tour.</p> <p><b>Loyauté sans faille</b> : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.</p> <p><b>Destructeur</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Destructeur.</p> <p><b>Anti-véhicule</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Anti-véhicule.</p>				

# MÉCANISTE (ÉLITE)

Ces mécanistes élités ne sont pas très solides mais peuvent rapidement mettre en difficulté des Chevaliers s'ils ne sont pas gérés correctement.

MÉCANISTE (ÉLITE)					
Hostile (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	4	4	20	8	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Majeur (6)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	2	16	5	50	10
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	<b>Force / Instinct</b>				
	<p><b>Évolution</b> : Tant que le PNJ est présent dans une phase de conflit, ses PNJ alliés à portée longue ou inférieure peuvent bénéficier d'un effet d'arme supplémentaire à choisir parmi : dégâts continus 6, choc 2, meurtrier, destructeur ou barrage 3.</p> <p><b>Parasite</b> : Tant que le PNJ combat au sein d'une bande (amie ou ennemie), il ne peut pas mourir. S'il tombe à 0 PS, il se relève au tour suivant avec la moitié de ses PS initiaux.</p> <p><b>Actions multiples (1)</b> : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.</p>				
ARME DE CONTACT	<b>ARME BLANCHE</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	4D6	Contact	Ignore CdF		
ARME À DISTANCE	<b>MITRAILLEUSE LOURDE</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	7D6 + 10	Moyenne	Perce armure 20 / Destructeur / Deux mains / Lourd / Ignore CdF		

# MONSTRE-MACHINE (ÉLITE)

Un Monstre-machine élite représentera un défi de grande taille aux Chevaliers. Très résistant et disposant d'armes lourdes, c'est une vraie machine de guerre. Des armes sont déjà incluses dans le profil pour plus de simplicité.

MONSTRE-MACHINE (ÉLITE)					
Colosse (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	10	14	24	8	4
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (6)	-	Majeur (12)	-	Majeur (7)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PA	BOUCLIER
	14	24	30	570	10
POINT FAIBLE					
<b>Perception / Technique</b>					
<b>Actions multiples (3)</b> : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.					
<b>Armes multiples (3 armes avancées)</b> : Le PNJ peut être doté de 3 armes jusqu'à avancées de l'arsenal.					
<b>Module (saut/vol/course nv2)</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module saut, vol, ou course au niveau 2.					
<b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.					
<b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.					
<b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.					
MITRAILLEUSE LOURDE					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	7D6 + 10	Moyenne	Perce armure 20 / Destructeur / Lourd		
SHOTGUN AUTOMATIQUE					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 10	Moyenne	Dispersion 3 / Démoralisant / Ultraviolence / Barrage 4 / Lourd		
LANCE-MISSILE					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	10D6 + 10	Lointaine	Artillerie / Anti-véhicule / Assistance à l'attaque / Lourd		

# VILLE MOUVANTE (ÉLITE)

Ce profil élite de Ville mouvante en fait une bande qui permet à ses alliés de se déplacer plus facilement. Attention, en tant que bande qui ne peut être attaqué que par des attaques possédant l'effet Anti Véhicule, cette bande est extrêmement meurtrière pour un groupe de Chevaliers non préparé.

VILLE MOUVANTE (ÉLITE)					
Bande (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	15	4	20	1	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	-	Majeur (10)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBORDEMENT	BOUCLIER
	2	20	600	15	15
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	<b>Technique</b>				
	<b>Indestructible</b> : Seules les armes avec l'effet anti-véhicule peuvent infliger de la violence au PNJ. Les dégâts des armes avec l'effet anti-véhicule font aussi baisser sa cohésion.				
	<b>Câbles noirs</b> : Si certains des câbles noirs reliés au PNJ sont trouvés et détruits (leur nombre est à la discrétion du MJ), son score de débordement (cumulé au fil des tours) revient à son score initial.				
<b>Anti-véhicule</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Anti-véhicule.					
<b>Terrain amical</b> : Tant que le PNJ est présent dans une phase de conflit, les autres créatures de son Seigneur peuvent se déplacer beaucoup plus facilement et gagnent une action de déplacement supplémentaire. Cette action est à jouer à leur initiative.					

# MÉTA-SOLDAT DE LA MACHINE (ÉLITE)

Ce profil élite de méta-soldat du Nodachi contrôlés par la Machine est beaucoup plus violent grâce à l'effet Parasitage 1. Il peut être utilisé durant M9 et M10-2.

MÉTA-SOLDAT DE LA MACHINE (ÉLITE)					
Bande (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	10	12	6	4	6
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (2)	Mineur (2)	Majeur (2)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBORDEMENT	CDF
	6	5	450	15	10
CAPACITÉS	<p><b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.</p> <p><b>Drones Obake</b> : Trois fois durant le combat et une seule fois par tour, les drones peuvent faire feu pour protéger les méta-soldats. Les PJ sont automatiquement touchés et subissent 5D6 + 10 points de dégâts (un jet séparé pour chaque PJ).</p> <p><b>Parasitage 1</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Parasitage 1.</p> <p><b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.</p>				

# YOJIMBO DE LA MACHINE (ÉLITE)

Ce profil est un exemple de Yojimbo du Nodachi contrôlé par la Machine. Il peut être utilisé durant M9 et M10-2.

YOJIMBO DE LA MACHINE (ÉLITE)						
Hostile (Héros)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
ASPECTS	11	11	12	6	12	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (3)	Majeur (1)	Majeur (1)	-	Mineur (1)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	
VALEURS DÉRIVÉES	6	7	7	60	60	
VALEURS DÉRIVÉES	CDF	PE				
VALEURS DÉRIVÉES	7	60				
CAPACITÉS	<p><b>Méta-armure (4 avancés)</b> : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 4 modules jusqu'à avancé de l'arsenal. Si les PA du PNJ tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée. Le PNJ possède les modules saut niveau 2, course niveau 2, vue alternative thermique et amplification de frappe niveau 2.</p> <p><b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.</p> <p><b>Charge brutale</b> : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Parasitage</b> : Toutes les attaques du PNJ bénéficient de l'effet Parasitage 1.</p> <p><b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.</p>					
	<b>SABRE BRÛLANT</b>					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		7D6 + 12	Contact	Lumière 4 / Anti-Anathème / Meurtrier / Parasitage 1		
	ARME À DISTANCE	<b>FUSIL DE PRÉCISION</b>				
		DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
6D6 + 10		Lointaine	Tir en sécurité / Assistance à l'attaque / Désignation / Deux mains / Parasitage 1			
ARME À DISTANCE	<b>MITRAILLEUSE LOURDE</b>					
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS			
	7D6 + 10	Moyenne	Perce armure 20 / Destructeur / Deux mains / Lourd / Parasitage 1			

# SAMOURAÏ DE LA MACHINE (ÉLITE)

Un exemple de Samouraï du Nodachi contrôlé par le Machine après la poignée de main entre Arthur et Iwata Kaneda. Il peut être utilisé durant M9 et M10-2.

SAMOURAÏ DE LA MACHINE (ÉLITE)					
Salopard (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	12	14	15	14	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (3)	Majeur (5)	Majeur (7)	Majeur (4)	Mineur (5)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA
	12	14	10	120	200
	CDF	PE	POINT FAIBLE		
	20	120	Discrétion		
CAPACITÉS	<p><b>Méta-armure (4 rares)</b> : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de modules jusqu'à rare de l'arsenal. Si les PA du PNJ tombent à 0, ces bénéfiques sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée. Le PNJ possède les modules suivants : saut niveau 2, course niveau 2, vision alternative thermique et magnétique, thunder security.</p> <p><b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Anathème</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.</p> <p><b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p> <p><b>Esclave de la Machine</b> : Lorsque son porteur est détruit, la Méta-Armure continue de se battre. Le PNJ ne peut plus utiliser les aspects Chair, Bête et Dame.</p> <p><b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.</p>				
KATANA CINÉTIQUE					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	9D6 + 19	Contact	Assistance à l'attaque / (1 PE) Ignore armure / Anathème		
REVOLVER LOURD (600 NE)					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	9D6 + 10	Moyenne	Meurtrier / Perce armure 40 / Pénétrant 10 / Anathème		

# CYBER-NINJA DE LA MACHINE (ÉLITE)

Plus sournois et plus rapides, ces cyber-ninjas du Nodachi contrôlés par la Machine sont extrêmement mortels. Ce profil peut être utilisé durant M9 et M10-2.

CYBER-NINJA DE LA MACHINE (ÉLITE)					
Hostile (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	10	10	10	2	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Mineur (3)	Majeur (3)	-	Majeur (6)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PA	CDF
VALEURS DÉRIVÉES	11	8	30	90	7
VALEURS DÉRIVÉES	PE	POINT FAIBLE			
VALEURS DÉRIVÉES	90	Technique			
CAPACITÉS	<b>Invisibilité</b> : Le PNJ bénéficie de la même capacité que la méta-armure Rogue, sous les mêmes conditions.				
	<b>Téléportation (portée courte)</b> : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté à portée courte.				
	<b>Kamikaze</b> : Lorsqu'il a atteint sa cible, le PNJ peut exploser, infligeant ainsi 8D6 + 15 points de dégâts dispersion 6 à portée courte autour de lui.				
	<b>Loyauté sans faille</b> : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.				
	<b>Module (saut et course 2)</b> : Le PNJ est équipé des modules saut et course au niveau 2.				
<b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.					
ARME DE CONTACT	DAGUE				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
ARME DE CONTACT	4D6 + 3	1	Contact	Ignore armure / Dégâts continus 3 / Assistance à l'attaque	
ARME À DISTANCE	PISTOLET D'INFILTRATION (NEUROTOXINE)				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
ARME À DISTANCE	6D6	1	Moyenne	Ignore armure / Dégâts continus 3 / Silencieux	
ARME À DISTANCE	PISTOLET D'INFILTRATION (CHOC)				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
ARME À DISTANCE	4D6	1	Moyenne	Ignore armure / Choc 2 / Silencieux	

# SHINOBI DE LA MACHINE (ÉLITE)

Ce profil est un exemple de Shinobi du Nodachi contrôlé par la Machine. Il peut être utilisé durant M9 et M10-2.

SHINOBI DE LA MACHINE (ÉLITE)					
Salopard (Initié)					
ASPECTS	<i>CHAIR</i>	<i>BÊTE</i>	<i>MACHINE</i>	<i>DAME</i>	<i>MASQUE</i>
	8	10	9	6	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (3)	Mineur (3)	Majeur (7)	-	Majeur (7)
VALEURS DÉRIVÉES	<i>DÉFENSE</i>	<i>RÉACTION</i>	<i>INITIATIVE</i>	<i>PS</i>	<i>PA</i>
	12	11	30	60	60
	<i>CDF</i>	<i>PE</i>	<i>POINT FAIBLE</i>		
	15	90	<i>Instinct</i>		
CAPACITÉS	<b>Loyauté sans faille</b> : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.				
	<b>Assassin</b> : Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de Masque à ses dégâts, score de Masque exceptionnel inclus.				
	<b>Exosquelette de combat (2)</b> : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course 2. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés.				
	<b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.				
	<b>Invisibilité</b> : Le PNJ bénéficie de la même capacité que la méta-armure Rogue, sous les mêmes conditions.				
	<b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.				
	<b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.				
ARME DE CONTACT	<b>DAGUE</b>				
	<i>DÉGÂTS</i>	<i>VIOLENCE</i>	<i>PORTÉE</i>	<i>EFFETS</i>	
	4D6 + 3	1	Contact	Ignore armure / Silencieux / Assistance à l'attaque	
ARME À DISTANCE	<b>ARBALÈTE MAGNÉTIQUE (CARREAU À NEUROTOXINE)</b>				
	<i>DÉGÂTS</i>	<i>VIOLENCE</i>	<i>PORTÉE</i>	<i>EFFETS</i>	
	7D6	1	Longue	Ignore armure / Dégâts continus 9	
ARME À DISTANCE	<b>ARBALÈTE MAGNÉTIQUE (CARREAU CHOC)</b>				
	<i>DÉGÂTS</i>	<i>VIOLENCE</i>	<i>PORTÉE</i>	<i>EFFETS</i>	
	6D6	1	Longue	Ignore armure / Choc 4	

# MECHA TENGÛ (ÉLITE)

Profil élite de mecha Tengû contrôlé par la Machine durant M10-2. Il peut créer des constructs et retire des noyaux d'énergie aux mecha-armures du Knight.

MECHA TENGÛ (ÉLITE)						
Colosse (Héros)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	12	10	18	6	4	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (9)	-	Majeur (7)	-	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	RÉSILIENCE	PA	
	9	16	10	30	450	
	CDF	PE				
	22	300				
CAPACITÉS	<p><b>Actions multiples (3)</b> : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Mecha-armure Tengû</b> : La mecha-armure bénéficie des modules suivants : vol nv3 ou saut nv3, tourelle d'épaule équipée d'un canon Sol Invictus, 2 pods missiles, 2 pods roquettes, contre-mesures nv3.</p> <p><b>Accumulation de force</b> : La mecha-armure est équipée d'un module d'accumulation de force avec cette modification dans le texte : « les ennemis touchés par l'explosion de force subissent l'effet choc 1 et l'effet ignore CdF s'ils ont un score inférieur à 7 dans leur aspect Chair. »</p> <p><b>Invulnérabilité</b> : Pour faire le moindre dégât à la cible, un personnage doit d'abord faire baisser sa résilience à 0, même si l'attaque utilisée possède l'effet anti-véhicule. En effet, tant que le personnage ou le véhicule possède des points de résilience, l'invulnérabilité lui permet d'ignorer l'ensemble des dégâts même ceux possédant l'effet anti-véhicule.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p> <p><b>Mécanicien</b> : Une fois par tour, le PNJ peut utiliser une action de combat pour générer un Construct élite.</p> <p><b>Drain de noyau d'énergie</b> : Lorsque le PNJ inflige des dégâts au blindage d'une mecha armure, cette dernière perd un noyau d'énergie.</p>					
	KANATA CINÉTIQUE GÉANT					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
		15D6	6D6	Contact	20 PE pour Ignore armure / Cadence 2 / Deux mains / Pénétrant 6 / Perce armure 40 / Anti-véhicule / Destructeur	
	MECHA-MITRAILLEUSE					
	ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
		7D6 + 10	9D6 + 20	Longue	Ultraviolence / Démoralisant / Meurtrier / Destructeur / Barrage 4 / Dispersion 6	
CANON À GRAVITON						
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS		
	15D6 + 12	12D6	Moyenne	20 PE / Anti-véhicule / Parasitage 2 / Briser la résilience / Violence double contre les bâtiments et infrastructures		

# MECHA DAITENGÛ (ÉLITE)

Plus agressif et violent envers les bandes et les groupes d'adversaires en général, ce profil élite de mecha Daitengû peut être utilisé durant M10-2.

MECHA DAITENGÛ (ÉLITE)					
Patron Colosse (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	16	10	20	6	4
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (6)	-	Majeur (7)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	RÉSILIENCE	PA
	9	17	10	60	600
	CDF	PE	POINT FAIBLE		
	30	450	Discrétion		
CAPACITÉS	<p><b>Actions multiples (4) :</b> Le PNJ possède 4 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Mecha-armure Tengû :</b> La mecha-armure bénéficie des modules suivants : vol nv3 ou saut nv3, tourelle d'épaule équipée d'un canon Sol Invictus, 2 pods missiles, 2 pods roquettes, contre-mesures nv3.</p> <p><b>Accumulation de force :</b> La mecha-armure est équipée d'un module d'accumulation de force avec cette modification dans le texte : « les ennemis touchés par l'explosion de force subissent l'effet choc 1 et l'effet ignore CdF s'ils ont un score inférieur à 7 dans leur aspect Chair. »</p> <p><b>Charge brutale :</b> Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.</p> <p><b>Invulnérabilité :</b> Pour faire le moindre dégât à la cible, un personnage doit d'abord faire baisser sa résilience à 0, même si l'attaque utilisée possède l'effet anti-véhicule. En effet, tant que le personnage ou le véhicule possède des points de résilience, l'invulnérabilité lui permet d'ignorer l'ensemble des dégâts même ceux possédant l'effet anti-véhicule.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur :</b> Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p> <p><b>Massif :</b> Lorsque le PNJ attaque une cible, il inflige toujours la violence de son arme aux bandes ennemis.</p> <p><b>Tempête électrique :</b> Une fois par tour, le PNJ émet une tempête électrique. Les mecha armures perdent 1 de résilience ou 1d6 de blindage, les colosses subissent 2d6 de dégâts. Les autres ennemis et les bandes subissent 6d6 de dégâts. Ces dégâts ne peuvent pas être réduits.</p>				
TETSUBO DE FRACTURE GÉANT					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	18D6 + 30	6D6	Contact	Deux mains / Ignore armure / Anti-véhicule / Destructeur / En chaîne	
MECHA-MITRAILLEUSE					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	7D6 + 10	9D6 + 20	Longue	Ultraviolence / Démoralisant / Meurtrier / Destructeur / Barrage 4 / Dispersion 6	
CANON À GRAVITON					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
				20 PE / Anti-véhicule / Parasitage	

# HORNET DE LA MACHINE (ÉLITE)

Unité Hornet de U-Sigma version élite contrôlé par la Machine. Ce profil peut être utilisé durant M10-2.

HORNET DE LA MACHINE (ÉLITE)					
Bande (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	6	4	12	2	2
	Mineur (3)	-	Mineur (3)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBORDEMENT	CDF
	2	9	300	15	7
CAPACITÉS	<p><b>Vol</b> : Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée longue par tour (une vitesse égale à 3 si on la compare à celle des véhicules).</p> <p><b>Dards électriques</b> : Le PNJ peut infliger choc 2 (l'effet s'applique automatiquement sur un seul PJ ou PNJ) au lieu de son score de débordement.</p> <p><b>Loyauté sans faille</b> : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.</p>				

# ANT DE LA MACHINE (ÉLITE)

Exemple de profil élite pour les unités Ant de U-sigma contrôlé par la Machine. Ce profil peut être utilisé durant M10-2.

ANT DE LA MACHINE (ÉLITE)					
Hostile (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	10	8	15	4	1
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (3)	-	Majeur (7)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	PA	CDF	PE
VALEURS DÉRIVÉES	4	14	80	7	50
CAPACITÉS	Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.				
	Module (adhérence) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module adhérence.				
ARME DE CONTACT	MATRAQUES ÉLECTRIQUES				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	7D6 + 5	7D6	Contact	Choc 4 / Meurtrier / Deux mains	
ARME À DISTANCE	MITRAILLEUSE LOURDE				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	7D6 + 10	6D6	Moyenne	Destructeur / Deux mains / Lourd	
ARME À DISTANCE	SHOTGUN AUTOMATIQUE				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	6D6 + 10	9D6 + 10	Moyenne	Ultraviolence / Deux mains / Lourd	

# MANTIS DE LA MACHINE (ÉLITE)

Version élite d'un Mantis de U-sigma contrôlé par la Machine durant M10-2.

MANTIS DE LA MACHINE (ÉLITE)					
Colosse (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	15	10	20	2	2
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (7)	-	Majeur (6)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PA	CDF
VALEURS DÉRIVÉES	5	15	1	330	15
	PE				
	90				
CAPACITÉS	<b>Sensibilité IEM</b> : L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement parasitage 4.				
	<b>Actions multiples (4)</b> : Le PNJ possède 4 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Module (saut nv3)</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de module saut au niveau 3.				
	<b>Module (nova nv3)</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module nova au niveau 3.				
	<b>Module (désignation nv2)</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module désignation au niveau 2				
	<b>Autodestruction</b> : Lors de la mise à l'agonie du PNJ, il explose, infligeant automatiquement 8d6 + 15 à toutes les cibles à portée courte autour de lui.				
	<b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.				
<b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.					
ARME À DISTANCE	MITRAILLEUSE LOURDE				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	7D6 + 10	9D6 + 12	Moyenne	Dispersion 6 / Deux mains / Lourd	
ARME À DISTANCE	LANCE-MISSILES (MISSILES)				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	10D6 + 10	4D6	Lointaine	Artillerie / Anti-véhicule / Chargeur 20	
ARME À DISTANCE	LANCE-MISSILES (ROQUETTES)				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	4D6	10D6 + 10	Lointaine	Dispersion 6 / Fureur / Chargeur 20	

# INFRASTRUCTURE SPACE X

Cette amas de créatures de la Machine entassées les unes contre les autres peut être utilisé lors de M5 si les PJ doivent nettoyer le centre spatial Kennedy. Toute l'infrastructure de lancement d'une fusée est contrôlée par la Machine et elle utilise le réacteur de la fusée pour attaquer les Chevaliers et leurs alliés. L'infrastructure Space X est accompagnée d'une bande de Machinistes.

INFRASTRUCTURE SPACE X					
Patron Colosse (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	20	20	30	1	1
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	-	Majeur (15)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	RÉSILIENCE	PA	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	10	30	20	500	15
VALEURS DÉRIVÉES	CDF	POINT FAIBLE			
VALEURS DÉRIVÉES	15	Technique / Savoir / Perception			
CAPACITÉS	<p><b>Indestructible</b> : Tant que le PNJ a de la résilience, seules les armes avec l'effet anti-véhicule peuvent infliger des dégâts au PNJ. La violence des armes avec l'effet anti-véhicule font aussi baisser ses PA.</p> <p><b>Actions multiples (4)</b> : Le PNJ possède 4 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Sensibilité IEM</b> : L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement parasitage 4.</p> <p><b>Contrôle</b> : À portée longue ou inférieure, le PNJ peut faire agir une méta-armure à sa guise (la faire se déplacer, tirer, combattre, etc.). Seule une réussite sur un test base Hargne ou Technique difficulté difficile (6) peut éviter à un personnage de se faire posséder. Activer cette capacité compte pour une action de n'importe quel type.</p> <p><b>Il est partout</b> : Les attaques du PNJ ciblent automatiquement tous les PJ impliqués dans le conflit (sauf ceux cachés ou invisibles), peu importe leur distance ou leur attitude.</p> <p><b>Régénération</b> : Si le PNJ combat au milieu d'une bande alliée, il peut lui infliger une attaque gratuite pour se régénérer d'autant de points d'armure que les dégâts infligés. Les dégâts infligés sont convertis en violence et impactent directement la cohésion de la bande.</p> <p><b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Drain d'énergie</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'énergie plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'énergie par tranche complète de 6 points d'énergie perdus. Les points drainés ainsi peuvent être utilisés pour activer de puissantes armes, il est conseillé de noter leur total. Si une arme ou une capacité utilisant des points d'énergie est activée, ce sont les points issus du drain d'énergie qui sont ponctionnés en premier.</p>				
	ARME À DISTANCE	IMPULSION ÉLECTRIQUE			
		DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS	
	ARME À DISTANCE	8D6 + 10	Longue	Ignore CdF / Drain d'énergie	
	ARME À DISTANCE	RÉACTEUR DE FUSÉE SPATIALE			
		DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS	
	ARME À DISTANCE	15D6 + 10	Lointaine	50PE / Démoralisant / Ultraviolence / Fureur	

# RAVAGEUR

Profil alternatif et beaucoup plus puissant d'un Ravageur. Peut être utilisé pour remplacer les Ravageurs durant M8-2 et M10-2.

RAVAGEUR					
Salopard (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	12	12	20	12	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (5)	Mineur (5)	Majeur (10)	-	Mineur (5)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PA	BOUCLIER
	11	20	11	300	10
<b>POINT FAIBLE</b>					
<b>Technique</b>					
<p><b>Contrôle incrémentale</b> : À portée longue ou inférieure, le PNJ peut faire agir une méta-armure à sa guise (la faire se déplacer, tirer, combattre, etc.). Seule une réussite sur un test base Hargne ou Technique difficulté difficile (6) peut éviter à un personnage de se faire posséder. La difficulté augmente de 1 chaque fois que cette capacité vise la même cible. Activer cette capacité compte pour une action de n'importe quel type.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Module (saut/vol/course nv3)</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module saut, vol ou course au niveau 3.</p> <p><b>Anti-véhicule</b> : Les dégâts infligés par le PNJ sont considérés comme ayant l'effet anti-véhicule.</p> <p><b>Drain d'énergie</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'énergie plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'énergie par tranche complète de 6 points d'énergie perdus. Les points drainés ainsi peuvent être utilisés pour activer de puissantes armes, il est conseillé de noter leur total. Si une arme ou une capacité utilisant des points d'énergie est activée, ce sont les points issus du drain d'énergie qui sont ponctionnés en premier.</p> <p><b>Immunité technologique</b> : Le PNJ est immunisé aux effets choc X et parasitage X.</p> <p><b>Tempête de NanoC</b> : Tant que le PNJ est présent dans la phase de conflit, il génère une bande intouchable et insaisissable avec 10 de débordement et l'effet Ignore CdF. Cette capacité ne peut pas se cumuler avec d'autres PNJ du même type.</p> <p><b>Dévorant</b> : Lorsque ce PNJ attaque un PJ au contact et le rate, alors l'arme en main du PJ (ou une des armes en main au choix du MJ) est détruite. Après la première destruction lors d'une phase de conflit, le PJ subissant l'effet peut choisir de ne pas se défendre et de recevoir automatiquement les dégâts sans que son arme soit détruite. Cette capacité ne fonctionne pas sur les armes de prestige et les armes possédant l'amélioration élément alpha. Une arme détruite est récupérée après la mission en cours. Pour symboliser cette perte, le PJ ayant perdu son arme peut subir un malus de 5 PG à son total gagné à la fin de la mission.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p>					
<b>MASSE MAGNÉTIQUE</b>					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	8D6 + 15	Contact	Choc 1 / Dispersion 3 / Ignore CdF / Lourd / Anti-véhicule		
<b>RAILGUN</b>					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	5D6 + 14	Lointaine	Anti-véhicule / Artillerie / Assistance à l'attaque / Ignore armure		
<b>FUSIL LASER</b>					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	4D6 + 6	Moyenne	Ignore CdF / Anti-véhicule / 1 PE pour 1d6 de dégâts, maximum de 7d6		

# AVATAR DU VIRTUAL DREAM

L'Avatar du Virtual Dream a l'apparence d'un Ravageur mais en plus grand. Il peut servir de patron durant M8-1 et M10-2

AVATAR DU VIRTUAL DREAM					
Patron (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	20	17	30	14	13
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (15)	-	Majeur (3)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PA	BOUCLIER
	11	30	30	600	35
POINT FAIBLE					
Savoir					
<p><b>Actions multiples (4)</b> : Le PNJ possède 4 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Contrôle</b> : À portée longue ou inférieure, le PNJ peut faire agir une méta-armure à sa guise (la faire se déplacer, tirer, combattre, etc.). Seule une réussite sur un test base Hargne ou Technique difficulté difficile (6) peut éviter à un personnage de se faire posséder. Activer cette capacité compte pour une action de n'importe quel type.</p> <p><b>Évolutif</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : perce armure 20, pénétrant 6 ou parasitage 1.</p> <p><b>Implacable</b> : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire.</p> <p><b>Module (course, saut, vol)</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent des modules course, saut et vol niveau 3.</p> <p><b>Régénération</b> : Si le PNJ combat au milieu d'une bande alliée, il peut lui infliger une attaque gratuite pour se régénérer d'autant de points de santé que les dégâts infligés. Les dégâts infligés sont convertis en violence et impactent directement la cohésion de la bande.</p> <p><b>Drain d'énergie</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'énergie plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'énergie par tranche complète de 6 points d'énergie perdus. Les points drainés ainsi peuvent être utilisés pour activer de puissantes armes, il est conseillé de noter leur total. Si une arme ou une capacité utilisant des points d'énergie est activée, ce sont les points issus du drain d'énergie qui sont ponctionnés en premier.</p> <p><b>Surcharge</b> : Le PNJ peut dépenser ses points d'énergies pour augmenter les dégâts d'une attaque. 1 point d'énergie est converti en 1 point de dégât. Surcharge ne peut pas être utilisé avec Drain d'énergie.</p> <p><b>Brouilleur</b> : Le PNJ perturbe les IA des Méta Armures. En terme de jeu, les PJ n'ont pas connaissance de leurs compteurs de PS, PA et PE. Ils n'ont pas non plus connaissance des dégâts qu'ils subissent. Le MJ doit tenir ces valeurs à jour en secret. Un PJ peut utiliser une action de déplacement pour connaître l'un de ses 3 compteurs grâce à un test (base Technique pour PA ou PE, base Savoir pour PS). Si un PJ tente d'utiliser des points d'énergie qu'il n'a pas, l'action est perdue.</p> <p><b>Assimilation</b> : Quand il inflige des dégâts sur des points d'armure au contact, le PNJ absorbe la moitié des dégâts infligés pour régénérer ses PA.</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Dévorant</b> : Lorsque ce PNJ attaque un PJ au contact et le rate, alors l'arme en main du PJ (ou une des armes en main au choix du MJ) est détruite. Après la première destruction lors d'une phase de conflit, le PJ subissant l'effet peut choisir de ne pas se défendre et de recevoir automatiquement les dégâts sans que son arme soit détruite. Cette capacité ne fonctionne pas sur les armes de prestige et les armes possédant l'amélioration élément alpha. Une arme détruite est récupérée après la mission en cours. Pour symboliser cette perte, le PJ ayant perdu son arme peut subir un malus de 5 PG à son total gagné à la fin de la mission.</p>					
CAPACITÉS					
TEMPÊTE DE NANOC					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	5D6 + 27	Contact	Perce armure 20, pénétrant 6 ou parasitage 1 / Soumission / Dispersion 3 / Assimilation		
CANON DELTA					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	10D6	Longue	Perce armure 20 ou parasitage 1 / Ignore CdF / Dispersion 3		

# MECHA SHOGUN (ÉLITE)

Version plus puissante du Mecha Shogun pour M9 et M10-2. Pour plus de simplicité, un autre profil a été créé pour la phase 2.

MECHA SHOGUN (ÉLITE)					
Patron Colosse (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	20	10	20	10	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	-	Majeur (10)	-	Majeur (1)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	RÉSILIENCE	PA
	6	20	30	120	800
	CDF	PE	POINT FAIBLE		
	30	750	Technique		
CAPACITÉS	<b>Actions multiples (5) :</b> Le PNJ possède 5 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Autorité (majeur) :</b> Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement.				
	<b>Mecha-Shogun :</b> La mecha-armure bénéficie des modules suivants : vol nv3, tourelle d'épaule équipée d'un canon Sol Invictus, 2 pods missiles, 2 pods roquettes, contre-mesures nv3, amplification de frappe nv3, Thunder security.				
	<b>Accumulation de force :</b> La mecha-armure est équipée d'un module d'accumulation de force avec cette modification dans le texte : « les ennemis touchés par l'explosion de force subissent l'effet choc 1 et l'effet ignore CdF s'ils ont un score inférieur à 7 dans leur aspect Chair. »				
	<b>Invulnérabilité :</b> Pour faire le moindre dégât à la cible, un personnage doit d'abord faire baisser sa résilience à 0, même si l'attaque utilisée possède l'effet anti-véhicule. En effet, tant que le personnage ou le véhicule possède des points de résilience, l'invulnérabilité lui permet d'ignorer l'ensemble des dégâts même ceux possédant l'effet anti-véhicule.				
	<b>Titanesque :</b> Tous les dégâts infligés par le PNJ sont considérés comme ayant l'effet Briser la résilience.				
	<b>Affidé du Seigneur :</b> Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.				
	<b>Protégé du Seigneur :</b> Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.				
	<b>Serviteur du Seigneur :</b> Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.				
	<b>Tueur du Seigneur :</b> Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).				
<b>Phase 2 :</b> Lorsque le PNJ a été mis à l'agonie une première fois, il récupère la totalité de ses PS, PA et PE (s'il en a) et reprend le combat. Il ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois. Il faut maintenant utiliser le profil "Mecha-Shogun (élite) (phase 2)".					
NODACHI CINÉTIQUE GÉANT					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	18D6	18D6	Contact	20 PE pour Ignore armure ou Ignore CdF / Cadence 2 / Dispersion 2 / Deux mains / Pénétrant 10 / Perce armure 100 / Anti-véhicule / Destructeur	
MECHA-MITRAILLEUSE					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	7D6 + 10	9D6 + 20	Longue	Ultraviolence / Démoralisant / Meurtrier / Destructeur / Barrage 4 / Dispersion 6	
CANON À PLASMA					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	12D6 + 12	18D6 + 20	Moyenne	20 PE / Dispersion 9 / Fureur / Anti-Anathème / Dégâts continus 9 / Lumière 4	
CANON SOL INVICTUS					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE		EFFETS	
	3D6	Moyenne		Ignore CdF / Boost 8	
POD ROQUETTE					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	1D6 + 6	6D6 + 12	Longue	Démoralisant	
POD MISSILE					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	6D6 + 3	1D6 + 6	Lointaine	Artillerie	

# MECHA SHOGUN (ÉLITE) (PHASE 2)

Profil complet pour la phase 2 du Mecha Shogun (élite).

MECHA SHOGUN (ÉLITE) (PHASE 2)					
Patron Colosse (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	20	10	40	10	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	-	Majeur (20)	-	Majeur (1)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	RÉSILIENCE	PA
	6	40	30	120	1000
	CDF	PE	POINT FAIBLE		
	30	750	Technique		
<p><b>Actions multiples (5)</b> : Le PNJ possède 5 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Autorité (majeur)</b> : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement.</p> <p><b>Mecha-Shogun</b> : La mecha-armure bénéficie des modules suivants : vol nv3, tourelle d'épaule équipée d'un canon Sol Invictus, 2 pods missiles, 2 pods roquettes, contre-mesures nv3, amplification de frappe nv3, Thunder security.</p> <p><b>Accumulation de force</b> : La mecha-armure est équipée d'un module d'accumulation de force avec cette modification dans le texte : « les ennemis touchés par l'explosion de force subissent l'effet choc 1 et l'effet ignore CdF s'ils ont un score inférieur à 7 dans leur aspect Chair. »</p> <p><b>Invulnérabilité</b> : Pour faire le moindre dégât à la cible, un personnage doit d'abord faire baisser sa résilience à 0, même si l'attaque utilisée possède l'effet anti-véhicule. En effet, tant que le personnage ou le véhicule possède des points de résilience, l'invulnérabilité lui permet d'ignorer l'ensemble des dégâts même ceux possédant l'effet anti-véhicule.</p> <p><b>Titanesque</b> : Tous les dégâts infligés par le PNJ sont considérés comme ayant l'effet Briser la résilience.</p> <p><b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p>					
NODACHI CINÉTIQUE GÉANT					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	18D6	18D6	Contact	20 PE pour Ignore armure ou Ignore CdF / Cadence 2 / Dispersion 2 / Deux mains / Pénétrant 10 / Perce armure 100 / Anti-véhicule / Destructeur	
MECHA-MITRAILLEUSE					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	7D6 + 10	9D6 + 20	Longue	Ultraviolence / Démoralisant / Meurtrier / Destructeur / Barrage 4 / Dispersion 6	
CANON À PLASMA					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	12D6 + 12	18D6 + 20	Moyenne	20 PE / Dispersion 9 / Fureur / Anti-Anathème / Dégâts continus 9 / Lumière 4	
CANON SOL INVICTUS					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE		EFFETS	
	3D6	Moyenne		Ignore CdF / Boost 8	
POD ROQUETTE					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	1D6 + 6	6D6 + 12	Longue	Démoralisant	
POD MISSILE					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	6D6 + 1	1D6 + 6	Lointaine	Artillerie	

# LE CORPS (ÉLITE)

Version plus puissante et agressive du Corps a utiliser pour M10-2. Pour plus de simplicité, un autre profil a été créé pour la phase 2.

LE CORPS (ÉLITE)					
Patron Colosse (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	20	20	20	10	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	20	20	1	800	30
POINT FAIBLE					
<b>Son oeil au centre de son corps, Perception, Technique</b>					
CAPACITÉS	<b>Anti-véhicule</b> : Les dégâts infligés par le PNJ sont considérés comme ayant l'effet anti-véhicule.				
	<b>Drain d'énergie</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'énergie plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'énergie par tranche complète de 6 points d'énergie perdus. Les points drainés ainsi peuvent être utilisés pour activer de puissantes armes, il est conseillé de noter leur total. Si une arme ou une capacité utilisant des points d'énergie est activée, ce sont les points issus du drain d'énergie qui sont ponctionnés en premier.				
	<b>Actions multiples (7)</b> : Le PNJ possède 7 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Rayon</b> : Le PNJ peut décider de sacrifier toutes ses actions de combat pour pouvoir utiliser son attaque à distance. Attention, pour l'utiliser, il a besoin de points d'énergie qu'il a préalablement drainés. Le rayon bénéficie de la capacité "Il est partout."				
	<b>Régénération</b> : Si le PNJ combat au milieu d'une bande alliée, il peut lui infliger une attaque gratuite pour se régénérer d'autant de points d'armure que les dégâts infligés. Les dégâts infligés sont convertis en violence et impactent directement la cohésion de la bande.				
	<b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.				
	<b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.				
	<b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).				
	<b>Phase 2</b> : Lorsque le PNJ a été mis à l'agonie une première fois, il récupère la totalité de ses PS, PA et PE (s'il en a) et reprend le combat. Il ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois. Il faut maintenant utiliser le profil "Le Corps (élite) (phase 2)".				
	TENTACULES				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	3D6 + 30	15D6	Courte	Pénétrant 10 / Parasitage 1 / Dispersion 6	
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	13D6 + 30	45D6	Longue	30 PE / Ignore CdF / Il est partout	

# LE CORPS (ÉLITE) (PHASE 2)

Profil complet pour la phase 2 du Corps (élite).

LE CORPS (ÉLITE) (PHASE 2)					
Patron Colosse (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	20	20	40	10	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (20)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	20	40	1	1000	30
POINT FAIBLE					
<b>Son œil au centre de son corps, Perception, Technique</b>					
CAPACITÉS	<b>Anti-véhicule</b> : Les dégâts infligés par le PNJ sont considérés comme ayant l'effet anti-véhicule.				
	<b>Drain d'énergie</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'énergie plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'énergie par tranche complète de 6 points d'énergie perdus. Les points drainés ainsi peuvent être utilisés pour activer de puissantes armes, il est conseillé de noter leur total. Si une arme ou une capacité utilisant des points d'énergie est activée, ce sont les points issus du drain d'énergie qui sont ponctionnés en premier.				
	<b>Actions multiples (7)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Rayon</b> : Le PNJ peut décider de sacrifier toutes ses actions de combat pour pouvoir utiliser son attaque à distance. Attention, pour l'utiliser, il a besoin de points d'énergie qu'il a préalablement drainés. Le rayon bénéficie de la capacité "Il est partout".				
	<b>Régénération</b> : Si le PNJ combat au milieu d'une bande alliée, il peut lui infliger une attaque gratuite pour se régénérer d'autant de points d'armure que les dégâts infligés. Les dégâts infligés sont convertis en violence et impactent directement la cohésion de la bande.				
	<b>Titanesque</b> : Tous les dégâts infligés par le PNJ sont considérés comme ayant l'effet Briser la résilience.				
	<b>Invulnérabilité</b> : Pour faire le moindre dégât à la cible, un personnage doit d'abord faire baisser sa résilience à 0, même si l'attaque utilisée possède l'effet anti-véhicule. En effet, tant que le personnage ou le véhicule possède des points de résilience, l'invulnérabilité lui permet d'ignorer l'ensemble des dégâts même ceux possédant l'effet anti-véhicule.				
	<b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.				
	<b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.				
	<b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).				
<b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.					
<b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.					
TENTACULES					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	3D6 + 30	15D6	Courte	Pénétrant 10 / Parasitage 1 / Dispersion 6 / Briser la résilience	
RAYON					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	13D6 + 30	45D6	Longue	30 PE / Ignore CdF / Il est partout / Briser la résilience	

# MECHA SHOGUN TENTACULAIRE

Ce profil peut être utilisé en tant que super incarnation durant M10-2, si le Corps et le Mecha Shogun arrivent à fusionner. Cette incarnation d'un nouveau genre extrêmement puissante ne peut être vaincu que par des mecha armures. Pour plus de simplicité, un autre profil a été créé pour la phase 2.

MECHA SHOGUN TENTACULAIRE					
Patron Colosse (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	20	20	20	10	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)	-	Majeur (1)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	RÉSILIENCE
	11	20	30	800	150
	PA	CDF	PE	POINT FAIBLE	
	800	30	1000	Technique	
<p><b>Actions multiples (7)</b> : Le PNJ possède 7 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative. Le PNJ ne peut pas utiliser deux fois la même arme ou module par tour.</p> <p><b>Autorité (majeur)</b> : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement.</p> <p><b>Mecha-Shogun</b> : La mecha-armure bénéficie des modules suivants : vol nv3, tourelle d'épaule équipée d'un canon Sol Invictus, 2 pods missiles, 2 pods roquettes, contre-mesures nv3, amplification de frappe nv3, Thunder security.</p> <p><b>Rayon</b> : Au prix de toutes ses actions de combat, le PNJ peut utiliser son rayon. Le rayon touche toutes les cibles dans la zone de bataille. Le rayon ne peut être utilisé qu'une fois par tour de bataille.</p> <p><b>Il est partout (tentacules et rayon)</b> : Les attaques du PNJ quand il utilise ses tentacules ou son rayon ciblent automatiquement tous les PJ impliqués dans le conflit (sauf ceux cachés ou invisibles), peu importe leur distance ou leur attitude.</p> <p><b>Invulnérabilité</b> : Pour faire le moindre dégât à la cible, un personnage doit d'abord faire baisser sa résilience à 0, même si l'attaque utilisée possède l'effet anti-véhicule. En effet, tant que le personnage ou le véhicule possède des points de résilience, l'invulnérabilité lui permet d'ignorer l'ensemble des dégâts même ceux possédant l'effet anti-véhicule.</p> <p><b>Titanesque</b> : Tous les dégâts infligés par le PNJ sont considérés comme ayant l'effet Briser la résilience.</p>					
<p><b>CAPACITÉS</b></p> <p><b>Drain de noyau d'énergie</b> : Lorsque le PNJ endommage le blindage d'une mecha armure, cette dernière perd 1 noyau d'énergie.</p> <p><b>Œil du Corps</b> : L'œil du Corps ainsi que ses tentacules entourent le PNJ et lui donne de nouvelles capacités. Lorsque le PNJ est attaqué, l'attaquant doit choisir s'il veut blesser son blindage ou ses points de santé, sauf si l'attaque bénéficie de l'effet Dispersion X. Le PNJ est mis à l'agonie si ses PS ou ses PA arrivent à 0.</p> <p><b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Phase 2</b> : Lorsque le PNJ a été mis à l'agonie une première fois, il récupère la totalité de ses PS, PA et PE (s'il en a) et reprend le combat. Il ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois. Il faut maintenant utiliser le profil "Super incarnation Mecha Shogun tentaculaire (phase 2)".</p>					
<b>NODACHI CINÉTIQUE GÉANT</b>					
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
ARME DE CONTACT	18D6	18D6	Contact	20 PE pour Ignore armure ou Ignore CdF / Cadence 2 / Dispersion 2 / Deux mains / Pénétrant 10 / Perce armure 100 / Anti-véhicule / Destructeur / (Boost 6)	
<b>MECHA-MITRAILLEUSE</b>					
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
ARME À DISTANCE	7D6 + 10	9D6 + 20	Longue	Ultraviolence / Démoralisant / Meurtrier / Destructeur / Barrage 4 / Dispersion 6	
<b>CANON À PLASMA</b>					
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
ARME À DISTANCE	12D6 + 12	18D6 + 20	Moyenne	20 PE / Dispersion 9 / Fureur / Anti-Anathème / Dégâts continus 9 / Lumière 4	
<b>TENTACULES</b>					
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
ARME DE CONTACT	5D6 + 30	15D6	Moyenne	Il est partout / Parasitage 1 / Choc 1 / Soumission	
<b>CANON SOL INVICTUS</b>					
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
ARME DE CONTACT	3D6	Moyenne		Ignore CdF / Boost 8	
<b>POD ROQUETTE</b>					
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
ARME À DISTANCE	1D6 + 6	8D6 + 12	Longue	Démoralisant	
<b>POD MISSILE</b>					
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
ARME À DISTANCE	6D6 + 3	1D6 + 6	Longue	Artillerie	
<b>RAYON (SPÉCIAL)</b>					
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
ARME À DISTANCE	10D6 + 20	45D6	Lointaine	100 PE / Il est partout (bataille) / Ignore CdF / Choc 2	

# MECHA SHOGUN TENTACULAIRE (PHASE 2)

Profil complet pour la phase 2 du mecha shogun tentaculaire.

MECHA SHOGUN TENTACULAIRE (PHASE 2)					
Patron Colosse (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	20	20	40	10	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (20)	-	Majeur (1)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	RÉSILIENCE
	11	40	30	1000	180
	PA	CDF	PE	POINT FAIBLE	
	1000	30	1000	Technique	
<p><b>Actions multiples (7)</b> : Le PNJ possède 7 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative. Le PNJ ne peut pas utiliser deux fois la même arme ou module par tour.</p> <p><b>Autorité (majeur)</b> : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement.</p> <p><b>Mecha-Shogun</b> : La mecha-armure bénéficie des modules suivants : vol nv3, tourelle d'épaule équipée d'un canon Sol Invictus, 2 pods missiles, 2 pods roquettes, contre-mesures nv3, amplification de frappe nv3, Thunder security.</p> <p><b>Rayon</b> : Au prix de toutes ses actions de combat, le PNJ peut utiliser son rayon. Le rayon touche toutes les cibles dans toute la zone de bataille. Le rayon ne peut être utilisé qu'une fois par tour de bataille.</p> <p><b>Il est partout (tentacules et rayon)</b> : Les attaques du PNJ quand il utilise ses tentacules ou son rayon ciblent automatiquement tous les PJ impliqués dans le conflit (sauf ceux cachés ou invisibles), peu importe leur distance ou leur attitude.</p> <p><b>Invulnérabilité</b> : Pour faire le moindre dégât à la cible, un personnage doit d'abord faire baisser sa résilience à 0, même si l'attaque utilisée possède l'effet anti-véhicule. En effet, tant que le personnage ou le véhicule possède des points de résilience, l'invulnérabilité lui permet d'ignorer l'ensemble des dégâts même ceux possédant l'effet anti-véhicule.</p> <p><b>Titanesque</b> : Tous les dégâts infligés par le PNJ sont considérés comme ayant l'effet Briser la résilience.</p>					
<p><b>CAPACITÉS</b></p> <p><b>Drain de noyau d'énergie</b> : Lorsque le PNJ endommage le blindage d'une mecha armure, cette dernière perd 1 noyau d'énergie.</p> <p><b>Ceil du Corps</b> : L'œil du Corps ainsi que ses tentacules entourent le PNJ et lui donne de nouvelles capacités. Lorsque le PNJ est attaqué, l'attaquant doit choisir s'il veut blesser son blindage ou ses points de santé, sauf si l'attaque bénéficie de l'effet Dispersion X. Si les PS du PNJ arrivent à 0, il perd 2 actions de combat ainsi que ses tentacules et son rayon.</p> <p><b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p>					
<b>NODACHI CINÉTIQUE GÉANT</b>					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	18D6	18D6	Contact	20 PE pour Ignore armure ou Ignore CdF / Cadence 2 / Dispersion 2 / Deux mains / Pénétrant 10 / Perce armure 100 / Anti-véhicule / Destructeur / (Boost 6)	
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	7D6 + 10	9D6 + 20	Longue	Ultraviolence / Démoralisant / Meurtrier / Destructeur / Barrage 4 / Dispersion 6	
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	12D6 + 12	18D6 + 20	Moyenne	20 PE / Dispersion 9 / Fureur / Anti-Anathème / Dégâts continus 9 / Lumière 4	
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	5D6 + 30	15D6	Moyenne	Il est partout / Parasitage 1 / Choc 1 / Soumission	
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	3D6	Moyenne	Ignore CdF / Boost 8		
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	1D6 + 6	8D6 + 12	Longue	Démoralisant	
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	6D6 + 3	1D6 + 6	Lointaine	Artillerie	
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	10D6 + 20	45D6	Lointaine	100 PE / Il est partout / Ignore CdF / Choc 2	

# CABLE CITY

Cette bande extrêmement puissante représente un défi à elle seule. Elle peut être utilisée lors de MG3 lors d'un combat dans Cable city.

CABLE CITY					
Bande (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	20	1	20	1	1
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	-	Majeur (10)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	RÉSILIENCE	DÉBORDEMENT
	-	20	600	60	20
CAPACITÉS	BOUCLIER				
	20				
	<p><b>Indestructible (mineur) :</b> Seules les armes avec l'effet anti-véhicule peuvent infliger de la violence au PNJ. Les dégâts des armes avec l'effet anti-véhicule font aussi baisser ses PS.</p> <p><b>Terrain favorable :</b> Tant que le PNJ est présent dans une phase de conflit, les autres créatures de son Seigneur bénéficient d'un bonus de 5 en défense et 5 en réaction ainsi que d'une action de combat supplémentaire.</p> <p><b>Mécano :</b> Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ fait apparaître un Construct élit.</p> <p><b>Drain d'énergie :</b> Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'énergie plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'énergie par tranche complète de 6 points d'énergie perdus. Les points drainés ainsi peuvent être utilisés pour activer de puissantes armes, il est conseillé de noter leur total. Si une arme ou une capacité utilisant des points d'énergie est activée, ce sont les points issus du drain d'énergie qui sont ponctionnés en premier.</p> <p><b>Méthodique (mineur) :</b> Si la cible du PNJ est mobile, c'est-à-dire si elle a effectué une action de déplacement à ce tour, elle ne subit que la moitié du score de débordement.</p> <p><b>Destructeur :</b> Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Destructeur.</p> <p><b>Tueur du Seigneur :</b> Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p>				

# NOYAU CENTRAL DE DECIMUS (ÉLITE)

Profil élite plus puissant pour le noyau central de Decimus. Peut être utilisé lors de MG4.

NOYAU CENTRAL DE DECIMUS (ÉLITE)						
Patron (Héros)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	15	6	20	2	-	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (9)	-	Majeur (10)	Majeur (1)	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	RÉSILIENCE	PA	
	1	1	1	15	600	
	BOUCLIER	CDF				
	15	15				
CAPACITÉS	<p><b>Noyau central</b> : Le noyau central du super-ordinateur contenant Decimus ne se déplace pas. S'il est détruit, tout ce que Decimus contrôlait est libéré de son emprise. En contrepartie, le noyau reçoit la règle invulnérabilité et 10 points de résilience.</p> <p><b>Meneur d'hommes</b> : Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en défense et en réaction, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.</p> <p><b>Protégé</b> : Decimus contrôle des membres de l'Ordre de la Lumière Rédemptrice version élites qui restent près de lui et le protègent.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Contrôle</b> : À portée longue ou inférieure, le PNJ peut faire agir une méta-armure à sa guise (la faire se déplacer, tirer, combattre, etc.). Seule une réussite sur un test base Hargne ou Technique difficulté difficile (6) peut éviter à un personnage de se faire posséder. Activer cette capacité compte pour une action de n'importe quel type.</p> <p><b>Drain d'énergie</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'énergie plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'énergie par tranche complète de 6 points d'énergie perdus. Les points drainés ainsi peuvent être utilisés pour activer de puissantes armes, il est conseillé de noter leur total. Si une arme ou une capacité utilisant des points d'énergie est activée, ce sont les points issus du drain d'énergie qui sont ponctionnés en premier.</p> <p><b>À coup sûr (distance)</b> : Le PNJ, lorsqu'il attaque à distance, ne rate jamais sa cible. La réaction du personnage ciblé est systématiquement ramenée à 0 pour chacune de ses attaques.</p>					
	EXPLOSION D'ANATHÈME					
	ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
		7D6 + 10	9D6 + 10	Courte	Barrage 4 / Dispersion 6 / Destructeur	
	ARCS DE PUISSANCE TÉNÉBREUSE					
	ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
		9D6	1	Longue	Anathème / Ignore CdF	

# CRÉATURE DE GLACE (ÉLITE)

Ces Créatures de glace élite sont plus difficile à détruire et ont perdu leur hypersensibilité à la lumière.

CRÉATURE DE GLACE (ÉLITE)					
Hostile (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	12	12	8	8	4
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Mineur (3)	-	Majeur (3)	Mineur (3)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	12	4	5	100	10
CAPACITÉS	<p><b>Charge brutale :</b> Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.</p>				
	<p><b>Protéiforme (mineur) :</b> Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.</p>				
	<p><b>Loyauté sans faille :</b> Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.</p>				
ARME DE CONTACT	LAME DE GLACE				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	9D6 + 3	Contact	Meurtrier ou destructeur ou choc 1		

# REFLETS (ÉLITE)

Cette version élite des Reflets est plus puissante et aide à dissimuler ses alliés.

REFLETS (ÉLITE)					
Bande (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	4	7	6	15	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBORDEMENT	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	3	3	150	10	10
CAPACITÉS	<p><b>Copie parfaite</b> : Lorsqu'un PJ cherche à savoir si le PNJ est une créature de l'Anathème, il doit réussir un test base Perception ou Instinct difficulté difficile (6).</p> <p><b>Parole du seigneur</b> : Les PJ qui cherchent à attaquer le PNJ au contact subissent automatiquement l'effet de Dame exceptionnelle majeure (l'aspect de Dame exceptionnelle est considéré comme ayant un score 5).</p> <p><b>Dissimulé</b> : Lorsque le PNJ est en présence d'autres créatures de son Seigneur, il les dissimule et leur confère un bonus de 2 en défense et en réaction tant qu'il est présent à portée moyenne ou inférieure.</p>				

# YEUX INDISCRETS (ÉLITE)

Les Yeux indiscrets élite sont un soutien extrêmement fort pour les autres créatures de la Dame. Il n'est pas forcément possible de détruire les Yeux indiscrets avant leurs alliés, mais il est toutefois possible de simplement détruire toutes les surfaces en verre présente dans la scène de conflit.

YEUX INDISCRETS (ÉLITE)					
Hostile (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	-	-	3	12	8
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	Majeur (5)	Mineur (3)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	7	6	7	1	10
CAPACITÉS	<p><b>Espion</b> : Le PNJ est en lien direct avec la Dame. Si un (ou plusieurs) PNJ avec cette capacité est présent dans une phase de conflit, et tant qu'il est présent à portée longue ou moins, il offre 3 réussites automatiques aux tests des autres créatures de la Dame. Le bonus ne peut être cumulé.</p> <p><b>Intangible</b> : Tant qu'il est intangible, le PNJ reste insensible à la violence ou aux dégâts des armes, sauf si ceux-ci bénéficient de l'effet anti-Anathème.</p> <p><b>Téléportation (verre)</b> : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté sur une surface en verre.</p> <p><b>Vision des abysses</b> : Tant que le PNJ est présent, les serviteurs de la Dame bénéficient de Machine exceptionnelle majeure au niveau 3.</p>				

# GARDE DE LA MATRICE

Les gardes de la Matrice sont des colosses de glace qui feront tout pour la protéger. Il est possible d'ajouter 2 ou plus gardes de la Matrice lors du combat contre cette dernière durant M12.

GARDE DE LA MATRICE					
Colosse (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	17	17	3	20	2
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (4)	-	Majeur (10)	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	8	1	1	400	20
CAPACITÉS	<b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Tremblement de terre</b> : Toutes les attaques du PNJ infligent automatiquement l'effet choc 1.				
	<b>Aura de froid</b> : Tous les adversaires au contact du PNJ subissent 3d6 de dégâts impossible à réduire. Cet effet ne peut être subit qu'une seule fois par tour.				
	<b>Module de phase nv2</b> : Le PNJ possède l'équivalent d'un module de phase nv2.				
	<b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.				
<b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.					
<b>POING DE GLACE</b>					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	8D6 + 21	Contact	Destructeur / Choc 1 / Dispersion 3		
<b>JET DE BLOC DE GLACE</b>					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	8D6 + 13	Moyenne	Destructeur / Choc 1 / Dispersion 3		

# GARDIENNE DU DÉDALE

Ce patron peut être utilisé à la fin du dédale de M11. La gardienne du dédale se téléporte pour attaquer ses ennemis par surprise.

GARDIENNE DU DÉDALE					
Patron (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	20	10	20	20	20
	Mineur (10)	-	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	RÉSILIENCE
	18	18	30	1000	200
	BOUCLIER	POINT FAIBLE			
	30	Discrétion			
CAPACITÉS	<b>Actions multiples (4) :</b> Le PNJ possède 4 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Aïssance (4) :</b> Le PNJ possède 4 actions de déplacement en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Froid mordant :</b> Tant que le PNJ est présent dans une phase de conflit, ses adversaires n'ont aucune défense et aucune réaction. Dépenser une action de déplacement permet d'ignorer cet effet pour un tour entier.				
	<b>Domination :</b> Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.				
	<b>Meneur d'hommes :</b> Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en défense et en réaction, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.				
	<b>Téléportation (glace) :</b> Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté sur de la glace.				
	<b>Intangible (majeur) :</b> Tant qu'il est intangible, le PNJ reste insensible à la violence ou aux dégâts des armes, sauf si ceux-ci bénéficient de l'effet anti-Anathème et lumière X. Tant qu'il est intangible, il ne peut cependant pas agir contre les personnages en méta-armures. L'intangibilité peut s'activer ou se désactiver une seule fois par tour en phase de conflit.				
	<b>Insaisissable (mineur) :</b> Tant que le PNJ possède de la résilience, il est insensible aux attaques qui nécessitent de dépasser sa défense (incompatible avec intouchable).				
	<b>Tueur du Seigneur :</b> Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).				
	<b>Protégé du Seigneur :</b> Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.				
<b>Serviteur du Seigneur :</b> Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.					
ARME DE CONTACT	<b>CARESSE GLACIALE</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	10D6	Contact	Ignore armure / Choc 2 / Assistance à l'attaque		
ARME À DISTANCE	<b>ÉPINES DE GLACE</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	10D6	Moyenne	Destructeur / Dispersion 3 / Silencieux / Assistance à l'attaque		
ARME À DISTANCE	<b>AURA DE MORT</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	8D6	Lointaine	Une fois par tour / Il est partout / Abysse / Ignore CdF / Ignore armure		

# PRODIGE (CHAIR) (ÉLITE)

Exemple de prodige éveillé tueur de Chair. Ces prodiges utilisent le décor pour fracasser leurs ennemis.

PRODIGE (CHAIR) (ÉLITE)					
Salopard (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	18	12	12	12	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (9)	-	-	Majeur (6)	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	6	6	6	300	15
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	<b>Déplacement</b>				
	<b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.				
	<b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.				
	<b>Modules</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent des modules grappin, adhérence nv2 et découpeur.				
	<b>Protéiforme (mineur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.				
	<b>Tueur d'éclat (Chair)</b> : Lorsqu'il affronte une créature de la Chair, le PNJ s'octroie 10 réussites automatiques à son attaque et 10d6 de dégâts supplémentaires, quelles que soient les techniques ou les armes utilisées.				
	<b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Chair et Dame.				
	<b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).				
<b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.					
<b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.					
ARME DE CONTACT	<b>ARME IMPROVISÉE</b>				
	<b>DÉGÂTS</b>	<b>PORTÉE</b>	<b>EFFETS</b>		
	15D6 + 13	Contact	Anti-véhicule / Dispersion 3		
ARME À DISTANCE	<b>ARME IMPROVISÉE</b>				
	<b>DÉGÂTS</b>	<b>PORTÉE</b>	<b>EFFETS</b>		
	15D6 + 13	Longue	Anti-véhicule / Dispersion 3		

# PRODIGE (BÊTE) (ÉLITE)

Exemple de prodige éveillé tueur de Bête. Ces prodiges aiment chasser leurs proies comme les autres créatures de la Bête.

PRODIGE (BÊTE) (ÉLITE)					
Salopard (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	12	18	12	12	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Majeur (9)	-	Majeur (6)	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	9	6	6	200	15
<b>POINT FAIBLE</b>					
<b>Hargne</b>					
<p><b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.</p> <p><b>Modules</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent des modules course nv3, saut nv3 et amplification de frappe nv3.</p> <p><b>Charge brutale</b> : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.</p> <p><b>Tueur d'éclat (Bête)</b> : Lorsqu'il affronte une créature de la Bête, le PNJ s'octroie 10 réussites automatiques à son attaque et 10d6 de dégâts supplémentaires, quelles que soient les techniques ou les armes utilisées.</p> <p><b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Bête et Dame.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p>					
<b>CROCS ET GRIFFES</b>					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME DE CONTACT	10D6 + 27	Contact	Choc 2 / Dispersion 3		

# PRODIGE (MACHINE) (ÉLITE)

Exemple de prodige éveillé tueur de Machine. Scientifiques et tireurs experts, ces prodiges se battent tout en restant le plus loin possible.

PRODIGE (MACHINE) (ÉLITE)					
Salopard (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	12	12	18	12	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Majeur (9)	Majeur (6)	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	6	18	6	200	15
<b>POINT FAIBLE</b>					
<b>Hargne</b>					
<p><b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.</p> <p><b>Modules</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent des modules interface sensitive RIGG, téléportation et blindage drone nv2.</p> <p><b>Contrôle</b> : À portée longue ou inférieure, le PNJ peut faire agir une méta-armure à sa guise (la faire se déplacer, tirer, combattre, etc.). Seule une réussite sur un test base Hargne ou Technique difficulté difficile (6) peut éviter à un personnage de se faire posséder. Activer cette capacité compte pour une action de n'importe quel type.</p> <p><b>Tueur d'éclat (Machine)</b> : Lorsqu'il affronte une créature de la Machine, le PNJ s'octroie 10 réussites automatiques à son attaque et 10d6 de dégâts supplémentaires, quelles que soient les techniques ou les armes utilisées.</p> <p><b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Machine et Dame.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p>					
<b>RAILGUN AMÉLIORÉ</b>					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
ARME À DISTANCE	7D6 + 23	1D6	Lointaine	Anti-véhicule / Artillerie / Assistance à l'attaque / Désignation / Ignore armure	

# PRODIGE (MASQUE) (ÉLITE)

Exemple de prodige éveillé tueur de Masque. Ces prodiges sont spécialisés dans les attaques surprises et les trahisons.

PRODIGE (MASQUE) (ÉLITE)					
Salopard (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	12	12	12	12	18
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	Majeur (6)	Majeur (9)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	15	6	30	200	15
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	<b>Perception</b>				
	<b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.				
	<b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.				
	<b>Modules</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent des modules déplacement silencieux nv2, camouflage optique, phase nv2.				
	<b>Assassin</b> : Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de Masque à ses dégâts, score de Masque exceptionnel inclus.				
	<b>Tueur d'éclat (Masque)</b> : Lorsqu'il affronte une créature de la Masque, le PNJ s'octroie 10 réussites automatiques à son attaque et 10d6 de dégâts supplémentaires, quelles que soient les techniques ou les armes utilisées.				
	<b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Masque et Dame.				
	<b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).				
<b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.					
<b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.					
ARME DE CONTACT	<b>DAGUE</b>				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	8D6 + 6	1D6	Contact	Silencieux / Assassin 2 / Assistance à l'attaque / Ignore armure	

# PRODIGE (ARBITRE) (ÉLITE)

Exemple de prodige éveillé tueur de l'Arbitre. Ces prodiges préfèrent éviter le combat et utilisent leurs capacités pour saper l'espoir de leurs ennemis.

PRODIGE (ARBITRE) (ÉLITE)					
Salopard (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	12	12	18	18	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Majeur (9)	Majeur (9)	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	6	18	6	200	15
	POINT FAIBLE				
	Savoir				
CAPACITÉS	<p><b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.</p> <p><b>Modules</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent des modules interface Babel, caméraman, désignation nv3.</p> <p><b>Contradiction</b> : Chaque échec que subit un PJ sur ses tests face au PNJ lui fait perdre systématiquement 1D6 points d'espoir.</p> <p><b>Domination</b> : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.</p> <p><b>Mémoire</b> : Le PNJ est capable de connaître le passé complet de tous les personnages qu'il rencontre et de savoir les fautes qu'ils ont commises. Chaque test base Parole, Aura ou Sang-froid raté face à lui engendre la perte d'1D6 points d'espoir.</p> <p><b>Tueur d'éclat (Arbitre)</b> : Lorsqu'il affronte une créature de la Arbitre, le PNJ s'octroie 10 réussites automatiques à son attaque et 10d6 de dégâts supplémentaires, quelles que soient les techniques ou les armes utilisées.</p> <p><b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Machine et Dame.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p>				

# PRODIGE (HOMME EN NOIR) (ÉLITE)

Exemple de prodige éveillé tueur de l'Homme en noir. Ces prodiges peuvent contrôler les humains grâce à leurs capacités. Ils se tiennent toujours au milieu de leur armée de marionnettes.

PRODIGE (HOMME EN NOIR) (ÉLITE)					
Salopard (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	12	18	12	18	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Majeur (9)	-	Majeur (9)	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	9	6	6	200	15
POINT FAIBLE					
	<b>Savoir</b>				
CAPACITÉS	<p><b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.</p> <p><b>Renaissance</b> : Le PNJ peut se former aussi bien à partir d'un être vivant et désespéré que d'un cadavre humain. Si le PNJ est détruit, il se relève ou se réincarne dans un autre corps (mort ou vivant) à portée lointaine.</p> <p><b>Pheromones (humains)</b> : Le PNJ peut appeler à lui tous les humains présents dans un rayon de 50 mètres et les commander, même si elles ne sont pas sous ses ordres à l'origine. Les méta-armures protègent de cet effet.</p> <p><b>Domination</b> : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.</p> <p><b>Tueur d'éclat (Homme en noir)</b> : Lorsqu'il affronte une créature de l'Homme en noir, le PNJ s'octroie 10 réussites automatiques à son attaque et 10d6 de dégâts supplémentaires, quelles que soient les techniques ou les armes utilisées.</p> <p><b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Bête et Dame.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p>				

# PRODIGE (HORREUR) (ÉLITE)

Exemple de prodige éveillé tueur de l'Horreur. Les prodiges tueur de l'Horreur sont des êtres vicieux qui n'hésitent pas à créer des scènes horribles pour déstabiliser leurs adversaires.

PRODIGE (HORREUR) (ÉLITE)					
Salopard (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	12	12	12	18	18
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	Majeur (9)	Majeur (9)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	15	6	30	200	15
POINT FAIBLE					
Savoir					
CAPACITÉS	<p><b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.</p> <p><b>Abyesse</b> : Tous les dégâts infligés par le PNJ à un PJ sont retirés aux points d'espoir et non aux points de santé ou points d'armure.</p> <p><b>Terreur</b> : Chaque début de tour, les personnages doivent réussir un test base Hargne combo Sang-Froid difficulté difficile (6) pour pouvoir agir, sinon, ils restent pétrifiés.</p> <p><b>Tueur d'éclat (Horreur)</b> : Lorsqu'il affronte une créature de l'Horreur, le PNJ s'octroie 10 réussites automatiques à son attaque et 10d6 de dégâts supplémentaires, quelles que soient les techniques ou les armes utilisées.</p> <p><b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Masque et Dame.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p>				
	MURMURES DES ABYSSES				
	ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS	
		10D6	Longue	Abyesse / Ignore armure / Ignore CdF	

# LA MATRICE (ÉLITE)

Exemple de profil élite pour la Matrice. Plus solide et plus violente. Pour plus de simplicité, un autre profil a été créé pour la phase 2.

LA MATRICE (ÉLITE)					
Patron Colosse (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	20	16	18	20	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (7)	Majeur (10)	Majeur (10)	Mineur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	18	19	16	600	20
CAPACITÉS	<p><b>POINT FAIBLE</b></p> <p><b>Perception / Hargne</b></p> <p><b>Phéromones</b> : Le PNJ peut appeler à lui toutes ses créatures des ténèbres présentes dans un rayon de 10 kilomètres et les commander, même si elles ne sont pas sous ses ordres à l'origine.</p> <p><b>Domination</b> : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.</p> <p><b>Peur (3)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 3 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 3 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.</p> <p><b>Actions multiples (4)</b> : Le PNJ possède 4 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Phase 2</b> : Lorsque le PNJ a été mis à l'agonie une première fois, il récupère la totalité de ses PS. Il ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois. Il faut maintenant utiliser le profil "La Matrice (élite) (phase 2)".</p>				
ARME DE CONTACT	MANDIBULES				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	10D6 + 23	Contact	Dégâts continus 6 / Soumission		
ARME À DISTANCE	JET DE SOIE				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	12D6	Moyenne	Barrage 6 / Soumission		

# LA MATRICE (ÉLITE) (PHASE 2)

Profil complet pour la phase 2 de la Matrice (élite).

LA MATRICE (ÉLITE) (PHASE 2)					
Patron Colosse (Initié)					
ASPECTS	<i>CHAIR</i>	<i>BÊTE</i>	<i>MACHINE</i>	<i>DAME</i>	<i>MASQUE</i>
	20	16	18	40	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (7)	Majeur (10)	Majeur (20)	Mineur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	<i>DÉFENSE</i>	<i>RÉACTION</i>	<i>INITIATIVE</i>	<i>PS</i>	<i>BOUCLIER</i>
	18	19	16	700	20
CAPACITÉS	<i>POINT FAIBLE</i>				
	<b>Perception / Hargne</b>				
	<b>Phéromones</b> : Le PNJ peut appeler à lui toutes ses créatures des ténèbres présentes dans un rayon de 10 kilomètres et les commander, même si elles ne sont pas sous ses ordres à l'origine.				
	<b>Domination</b> : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.				
	<b>Peur (3)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 3 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 3 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.				
	<b>Actions multiples (4)</b> : Le PNJ possède 4 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.				
	<b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.				
	<b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).				
	<b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.				
<b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.					
ARME DE CONTACT	<b>MANDIBULES</b>				
	<i>DÉGÂTS</i>	<i>PORTÉE</i>	<i>EFFETS</i>		
	10D6 + 23	Contact	Dégâts continus 6 / Soumission		
ARME À DISTANCE	<b>JET DE SOIE</b>				
	<i>DÉGÂTS</i>	<i>PORTÉE</i>	<i>EFFETS</i>		
	12D6	Moyenne	Barrage 6 / Soumission		

# LA REINE (ÉLITE)

Profil élite pour la Reine. Beaucoup plus puissante et dévastatrice. Pour plus de simplicité, un autre profil a été créé pour la phase 2.

LA REINE (ÉLITE)					
Patron (Héros)					
ASPECTS	<i>CHAIR</i>	<i>BÊTE</i>	<i>MACHINE</i>	<i>DAME</i>	<i>MASQUE</i>
	20	16	20	20	16
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (7)	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	<i>DÉFENSE</i>	<i>RÉACTION</i>	<i>INITIATIVE</i>	<i>PS</i>	<i>BOUCLIER</i>
	18	20	30	1000	45
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	<b>Discrétion</b>				
	<p><b>Domination</b> : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.</p>				
	<p><b>Contradiction</b> : Chaque échec que subit un PJ sur ses tests face au PNJ lui fait perdre systématiquement 1D6 points d'espoir.</p>				
	<p><b>Isolement</b> : Une fois par tour et sans utiliser d'action, le PNJ peut isoler un personnage présent dans la scène dans des cubes de glace et de silence qui possèdent 100 PA. Les murs des cubes résistent jusqu'à leur destruction. Le PNJ possédant cette capacité peut attaquer au travers des murs. Les personnages isolés peuvent attaquer le mur ou activer des modules, mais pas se déplacer. Ils ne peuvent pas tirer au travers des murs, même avec des armes possédant l'effet artillerie.</p>				
	<p><b>Anathème</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.</p>				
	<p><b>Actions multiples (4)</b> : Le PNJ possède 4 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p>				
	<p><b>Morsure du givre</b> : Lorsque le PNJ touche un Chevalier au contact, une arme en main devient givre pendant un tour complet. Une arme givrée voit ses dégâts et sa violence divisés par 2. Une arme givrée n'applique aucun effet sur ses attaques.</p>				
	<p><b>Téléportation (glace et verre)</b> : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans de la glace ou du verre.</p>				
	<p><b>Aura de souffrance (majeur)</b> : Un PJ (ou un PNJ) réussissant une attaque sur le PNJ subit automatiquement 2D6 points de dégâts avec les effets ignore armure, Ignore CdF et Ignore égide.</p>				
<p><b>Phase 2</b> : Lorsque le PNJ a été mis à l'agonie une première fois, il récupère la totalité de ses PS et reprend le combat. Il ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois. Il faut maintenant utiliser le profil "La Reine (élite) (phase 2)".</p>					
<b>TOUCHÉ GLACIAL</b>					
ARME DE CONTACT	<i>DÉGÂTS</i>	<i>PORTÉE</i>	<i>EFFETS</i>		
	12D6 + 23	Contact	Dégâts continus 3 / Meurtrier / Ignore CdF / Morsure du givre / Anti-véhicule / Anathème		
ARME À DISTANCE	<b>LA VOIX</b>				
	<i>DÉGÂTS</i>	<i>PORTÉE</i>	<i>EFFETS</i>		
	12D6	Moyenne	Dispersion 3 / Ignore armure / Choc 2 / Anathème		

# LA REINE (ÉLITE) (PHASE 2)

Profil complet pour la phase 2 de la Reine (élite).

LA REINE (ÉLITE) (PHASE 2)					
Patron (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	20	16	20	40	16
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (7)	Majeur (10)	Majeur (20)	Majeur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	18	20	30	1000	45
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	<b>Discrétion</b>				
	<p><b>Domination</b> : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.</p> <p><b>Contradiction</b> : Chaque échec que subit un PJ sur ses tests face au PNJ lui fait perdre systématiquement 1D6 points d'espoir.</p> <p><b>Isolement</b> : Une fois par tour et sans utiliser d'action, le PNJ peut isoler un personnage présent dans la scène dans des cubes de glace et de silence qui possèdent 100 PA. Les murs des cubes résistent jusqu'à leur destruction. Le PNJ possédant cette capacité peut attaquer au travers des murs. Les personnages isolés peuvent attaquer le mur ou activer des modules, mais pas se déplacer. Ils ne peuvent pas tirer au travers des murs, même avec des armes possédant l'effet artillerie.</p> <p><b>Anathème</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.</p> <p><b>Actions multiples (4)</b> : Le PNJ possède 4 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Morsure du givre</b> : Lorsque le PNJ touche un Chevalier au contact, une arme en main devient givrée pendant un tour complet. Une arme givrée voit ses dégâts et sa violence divisés par 2. Une arme givrée n'applique aucun effet sur ses attaques.</p> <p><b>Téléportation (glace et verre)</b> : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans de la glace ou du verre.</p> <p><b>Aura de souffrance (majeur)</b> : Un PJ (ou un PNJ) réussissant une attaque sur le PNJ subit automatiquement 2D6 points de dégâts avec les effets ignore armure, Ignore CdF et Ignore égide.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p>				
ARME DE CONTACT	<b>TOUCHÉ GLACIAL</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	12D6 + 23	Contact	Dégâts continus 3 / Meurtrier / Ignore CdF / Morsure du givre / Anathème / Anti-véhicule		
ARME À DISTANCE	<b>LA VOIX</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	12D6	Moyenne	Dispersion 3 / Ignore armure / Choc 2		

# LA TENTATION (ÉLITE)

Profil élite pour la Tentation. Plus vicieuse. Pour plus de simplicité, un autre profil a été créé pour la phase 2.

LA TENTATION (ÉLITE)					
Patron (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	10	10	20	30	20
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Majeur (10)	Majeur (15)	Majeur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	15	20	30	800	10
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	<b>Discrétion</b>				
	<b>Tentation</b> : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut contrôler jusqu'à 3 cibles et les obliger à faire ce que le PNJ désire à leur prochain tour. Les cibles peuvent résister avec un jet base Hargne opposé à l'aspect Dame divisé par 2 du PNJ.				
	<b>Contradiction</b> : Chaque échec que subit un PJ sur ses tests face au PNJ lui fait perdre systématiquement 1D6 points d'espoir.				
	<b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Meneur d'hommes</b> : Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en défense et en réaction, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.				
	<b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.				
ARME À DISTANCE	<b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.				
	<b>Phase 2</b> : Lorsque le PNJ a été mis à l'agonie une première fois, il récupère la totalité de ses PS et reprend le combat. Il ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois. Il faut maintenant utiliser le profil "La Tentation (élite) (phase 2)".				
	<b>VISION DES ABYSSES</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	10D6 + 20	Moyenne	Anathème / Choc 4 / Ignore armure / Ignore CdF		

# LA TENTATION (ÉLITE) (PHASE 2)

Profil complet pour la phase 2 de la Tentation (élite).

LA TENTATION (ÉLITE) (PHASE 2)						
Patron (Héros)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	10	10	20	40	20	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Majeur (10)	Majeur (20)	Majeur (10)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER	
	15	20	30	1000	10	
POINT FAIBLE						
<b>Discrétion</b>						
CAPACITÉS	<p><b>Tentation</b> : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut contrôler jusqu'à 3 cibles et les obliger à faire ce que le PNJ désire à leur prochain tour. Les cibles peuvent résister avec un jet base Hargne opposé à l'aspect Dame divisé par 2 du PNJ.</p> <p><b>Contradiction</b> : Chaque échec que subit un PJ sur ses tests face au PNJ lui fait perdre systématiquement 1D6 points d'espoir.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Meneur d'hommes</b> : Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en défense et en réaction, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p>					
	VISION DES ABYSSES					
	ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		10D6 + 20	Moyenne	Anathème / Choc 4 / Ignore armure / Ignore CdF		

# ENFANT DU MASQUE (ÉLITE)

Ce profil montre un exemple d'enfant du Masque élite. Le MJ peut changer les capacités élites pour en faire un profil très différent. L'effet Ignore Armure a été retiré de l'attaque pour avoir un profil moins violent contre des PJ qui ont moins de 500PG.

ENFANT DU MASQUE (ÉLITE)					
Hostile (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	6	14	8	8	20
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Majeur (4)	-	Majeur (6)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	13	8	30	80	15
CAPACITÉS	<b>Protéiforme (mineur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.				
	<b>Union</b> : Deux PNJ possédant le même nom peuvent s'unir, fusionner et disparaître pour former une entité plus puissante, possédant le même nom et le même type que celles d'origine. Les aspects de la nouvelle entité ainsi créée sont augmentés de 2, ses dégâts sont augmentés de 3D6 à 5D6 (au choix du MJ) et ses points de santé sont doublés. Par contre, sa défense et sa réaction sont divisées par 2. Une entité déjà issue d'une union peut s'unir à d'autres entités du même nom pour devenir encore plus forte.				
	<b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.				
ARME DE CONTACT	<b>LAME D'ABYSSE</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	9D6	Contact	Meurtrier, destructeur ou choc 1		
ARME À DISTANCE	<b>ÉCLATS D'ABYSSE</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	6D6 + 6	Longue	Meurtrier, destructeur ou choc 1		

# ESCLAVE DU MASQUE (ÉLITE)

Ce profil montre un exemple d'esclave du Masque élite. La capacité Anathème peut être remplacée par une autre capacité pour faire un profil différent. Cette bande est plus violente et peut directement endommager l'espoir des PJ.

ESCLAVE DU MASQUE (ÉLITE)					
Bande (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	4	6	8	5	15
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBORDEMENT	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	3	4	450	9	10
CAPACITÉS	<p><b>Désespérant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p> <p><b>Dissimulé</b> : Lorsque le PNJ est en présence d'autres créatures de son Seigneur, il les dissimule et leur confère un bonus de 2 en défense et en réaction tant qu'il est présent à portée moyenne ou inférieure.</p> <p><b>Anathème</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.</p>				

# MASQUE VIVANT (ÉLITE)

Ce profil montre un exemple de Masque vivant élite. Il est possible de l'utiliser lors de M3 ou M4 en tant que Patron, quand les PJ combattent des créatures du Masque au Vatican. Il reste caché dans les ombres et se téléporte pour attaquer ses adversaires par surprise. Faites attention, si votre groupe n'a pas de module de vision alternative, il se peut qu'ils ne puissent jamais repérer le Masque vivant. Il est dans ce cas conseillé de remplacer la capacité Téléportation (ombre) par une autre capacité.

MASQUE VIVANT (ÉLITE)					
Salopard (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	12	16	12	12	24
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Majeur (8)	Majeur (7)	-	Majeur (15)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	23	13	30	300	12
CAPACITÉS	POINT FAIBLE				
CAPACITÉS	<b>Perception / Instinct</b>				
CAPACITÉS	<p><b>Anathème</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.</p> <p><b>Actions multiples (3)</b> : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Assassin</b> : Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de Masque à ses dégâts, score de Masque exceptionnel inclus.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Téléportation (ombre)</b> : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans les ombres. Pour éviter une attaque surprise, il faut réussir un jet base Perception opposé au Masque divisé par deux du PNJ ou utiliser un module de vue alternative.</p>				
ARME DE CONTACT	LAME D'ÉLÉMENT ALPHA				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME DE CONTACT	1D6 + 24	Contact	Ignore CdF ou Ignore Armure / Anathème		

# NUÉE DU MASQUE (ÉLITE)

Ce profil montre un exemple de nuée du Masque élite. Le MJ peut remplacer l'effet Ignore CdF par un autre effet pour mitiger la puissance de la bande.

NUÉE DU MASQUE (ÉLITE)					
Bande (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	2	4	10	8	15
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	-	Majeur (7)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBORDEMENT	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	9	5	450	12	10
CAPACITÉS	<p><b>Domination</b> : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.</p> <p><b>Anathème</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.</p> <p><b>Ignore CdF</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Ignore CdF.</p>				

# REJETON DU MASQUE (ÉLITE)

Ce profil montre un exemple de rejeton du Masque élite. Les armes sont déjà choisies et incluses dans le profil. Le MJ peut changer les capacités élitaires ou les armes utilisées pour en faire un profil très différent.

REJETON DU MASQUE (ÉLITE)					
Salopard (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	8	12	8	8	20
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Majeur (6)	Mineur (4)	-	Majeur (6)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	12	8	30	120	15
CAPACITÉS	<b>Intangible</b> : Tant qu'il est intangible, le PNJ reste insensible à la violence ou aux dégâts des armes, sauf si ceux-ci bénéficient de l'effet anti-Anathème. Tant qu'il est intangible, il ne peut cependant pas agir contre les personnages en méta-armures. L'intangibilité peut s'activer ou se désactiver une seule fois par tour en phase de conflit.				
	<b>Résistant</b> : Peu importe sa taille, le PNJ est considéré comme un colosse.				
	<b>Protéiforme (mineur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.				
	<b>Armes multiples (1 à 3 standards)</b> : Le PNJ peut être doté de 3 armes jusqu'à standards de l'arsenal.				
	<b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.				
ARME DE CONTACT	<b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.				
	<b>BÉLIER À PISTON</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
9D6 + 26	Contact	Destructeur / Choc 1 / Assistance à l'attaque			
ARME À DISTANCE	<b>MITRAILLEUSE LOURDE</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	7D6 + 10	Moyenne	Perce armure 20 / Destructeur / Lourd		

# FAVORI DU MASQUE (ÉLITE)

Profil élite et plus puissant pour les favoris du Masque. Peut être utilisé durant M15 et M16.

FAVORI DU MASQUE (ÉLITE)						
Salopard (Héros)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	8	10	14	10	24	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (4)	Majeur (6)	Majeur (6)	Mineur (4)	Majeur (6)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER	
	11	13	30	200	30	
CAPACITÉS	<p><b>Anathème</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Téléportation (Ombre)</b> : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans l'ombre.</p> <p><b>Aura de souffrance</b> : Un PJ (ou un PNJ) réussissant une attaque sur le PNJ subit automatiquement 2D6 points de dégâts avec les effets ignore armure et ignore CdF.</p> <p><b>Intouchable</b> : Le PNJ est insensible aux attaques qui nécessitent de dépasser sa réaction (incompatible avec insaisissable).</p> <p><b>Faille vivante</b> : En phase de conflit, à chaque début de tour, le favori du Masque peut gratuitement faire apparaître un enfant du Masque à portée contact. Tous les quatre tours, il peut faire apparaître en plus un rejeton du Masque à portée contact.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p>					
	VAGUE D'ÉNERGIE ALPHA					
	ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
		7D6 + 4	1D6	Longue	Anathème / Ignore CdF ou Ignore armure / Dispersion 2 / Meurtrier / Parasitage 1	

# LE MUR (ÉLITE)

Exemple de profil élite pour le Mur, l'incarnation du Masque.

LE MUR (ÉLITE)					
Patron (Recrue)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	10	10	20	20	30
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (15)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	30	30	30	750	30
CAPACITÉS	<p><b>Contradiction</b> : Chaque échec que subit un PJ sur ses tests face au PNJ lui fait perdre systématiquement 1D6 points d'espoir.</p> <p><b>Pour une nuit</b> : Le PNJ peut, grâce à un marché passé avec un personnage (PNJ ou PJ), posséder son corps durant une nuit et en faire ce qu'il souhaite. Le personnage ainsi possédé ne se souvient pas de la nuit.</p> <p><b>Double face</b> : Le PNJ, lorsqu'il possède un personnage et face à des systèmes de détection ou d'enregistrement, n'est visible que lorsqu'il est de dos, mais complètement invisible de face.</p> <p><b>Téléportation (murs)</b> : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans les murs.</p> <p><b>Intouchable</b> : Le PNJ est insensible aux attaques qui nécessitent de dépasser sa réaction (incompatible avec insaisissable).</p> <p><b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p>				

# L'OMBRE (ÉLITE)

Profil élite de l'Ombre, l'incarnation du Masque. Ce profil n'est à utiliser que pendant M15 et non durant M0. Pour plus de simplicité, un autre profil a été créé pour la phase 2.

L'OMBRE (ÉLITE)					
Patron (Héros)					
ASPECTS	<i>CHAIR</i>	<i>BÊTE</i>	<i>MACHINE</i>	<i>DAME</i>	<i>MASQUE</i>
	16	20	20	16	20
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (7)	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (7)	Majeur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	<i>DÉFENSE</i>	<i>RÉACTION</i>	<i>INITIATIVE</i>	<i>PS</i>	<i>BOUCLIER</i>
	20	20	30	750	45
CAPACITÉS	<i>POINT FAIBLE</i>				
	<b>Perception</b>				
	<b>Téléportation (ombre)</b> : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans l'ombre.				
	<b>Peur (3)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 3 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 3 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.				
	<b>Anathème</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.				
	<b>Actions multiples (4)</b> : Le PNJ possède 4 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Assassin</b> : Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de Masque à ses dégâts, score de Masque exceptionnel inclus.				
	<b>À coup sûr (contact)</b> : Le PNJ, lorsqu'il attaque au contact, ne rate jamais sa cible. La défense du personnage ciblé est systématiquement ramenée à 0 pour chacune de ses attaques.				
	<b>Invisibilité</b> : Le PNJ bénéficie de la même capacité que la méta-armure Rogue, sous les mêmes conditions.				
	<b>Phase 2</b> : Lorsque le PNJ a été mis à l'agonie une première fois, il récupère la totalité de ses Ps et reprend le combat. Il faut maintenant utiliser le profil "L'Ombre (élite) (phase 2)".				
ARME DE CONTACT	<b>LAME D'ABYSSE</b>				
	<i>DÉGÂTS</i>	<i>PORTÉE</i>	<i>EFFET</i>		
	6D6 + 30	Contact	Ignore armure		
ARME À DISTANCE	<b>ÉCLATS D'OMBRE</b>				
	<i>DÉGÂTS</i>	<i>PORTÉE</i>	<i>EFFET</i>		
	9D6 + 10	Moyenne	Ignore CdF		

# L'OMBRE (ÉLITE) (PHASE 2)

Profil combat de la phase 2 de L'Ombre (élite).

L'OMBRE (ÉLITE) (PHASE 2)					
Patron (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	16	20	20	16	40
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (7)	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (7)	Majeur (20)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	30	20	30	1000	45
CAPACITÉS	POINT FAIBLE				
	Perception				
	Téléportation (ombre) : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans l'ombre.				
	Peur (3) : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 3 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 3 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.				
	Anathème : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.				
	Actions multiples (4) : Le PNJ possède 4 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	Assassin : Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de Masque à ses dégâts, score de Masque exceptionnel inclus.				
	À coup sûr (contact) : Le PNJ, lorsqu'il attaque au contact, ne rate jamais sa cible. La défense du personnage ciblé est systématiquement ramenée à 0 pour chacune de ses attaques.				
	Invisibilité : Le PNJ bénéficie de la même capacité que la méta-armure Rogue, sous les mêmes conditions.				
	Affidé du Seigneur : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.				
Protégé du Seigneur : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.					
Serviteur du Seigneur : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.					
Tueur du Seigneur : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).					
Élu du Seigneur : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.					
LAME D'ABYSSE					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	9D6 + 30	Contact	Ignore armure		
ARME À DISTANCE	ÉCLATS D'OMBRE				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	12D6 + 10	Moyenne	Ignore CdF		

# L'ARCHIVISTE (ÉLITE)

Exemple de profil élite pour l'Archiviste, le Triarche de l'Arbitre. Peut être utilisé lors de M14 ou M17.

L'ARCHIVISTE (ÉLITE)					
Patron (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	14	16	20	20	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	18	20	30	450	15
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	<b>Discrétion</b>				
	<b>Mémoire</b> : Le PNJ est capable de connaître le passé complet de tous les personnages qu'il rencontre et de savoir les fautes qu'ils ont commises. Chaque test base Parole, Aura ou Sang-froid raté face à lui engendre la perte d'1D6 points d'espoir.				
	<b>Coopération</b> : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur défense et à leur réaction et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà.				
	<b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Dame et Machine.				
ARME DE CONTACT	<b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.				
	<b>Aura de terreur</b> : Un PJ (ou un PNJ) réussissant une attaque sur le PNJ perd automatiquement 1D6 d'espoir.				
	<b>CIMETERRE</b>				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME DE CONTACT	4D6 + 26	Contact	Ignore CdF / Cadence 2		

# L'ÉMISSAIRE (ÉLITE)

Exemple de profil élite pour l'Émissaire, le Triarche de l'Arbitre. Peut être utilisé lors de M14 ou M17.

L'ÉMISSAIRE (ÉLITE)					
Patron (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	16	17	27	27	14
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (7)	-	Majeur (10)	Majeur (10)	Mineur (5)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	21	33	12	450	15
CAPACITÉS	<p><b>POINT FAIBLE</b></p> <p><b>Déplacement</b></p> <p><b>Monture</b> : Le destrier du PNJ lui permet de bénéficier de 5 points supplémentaires dans l'aspect Bête ainsi que 10 points en défense et en réaction (déjà inclus dans le profil). Pour le mettre à terre, il faut réussir un test base Déplacement contre son aspect Chair divisé par 2 et avoir au moins un overdrive de niveau 3 en Force.</p> <p><b>Coopération</b> : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur défense et à leur réaction et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà.</p> <p><b>Module (course nv2)</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module course nv2.</p> <p><b>Intangible</b> : Tant qu'il est intangible, le PNJ reste insensible à la violence ou aux dégâts des armes, sauf si ceux-ci bénéficient de l'effet anti-Anathème. Tant qu'il est intangible, il ne peut cependant pas agir contre les personnages en méta-armures. L'intangibilité peut s'activer ou se désactiver une seule fois par tour en phase de conflit.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Dame et Machine.</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p>				
ARME À DISTANCE	<p><b>ARC</b></p>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 6	Longue	Ignore armure / Ignore CdF		

# L'INVESTIGATEUR (ÉLITE)

Exemple de profil élite pour l'Investigateur, le Triarche de l'Arbitre. Peut être utilisé lors de M14 ou M17.

L'INVESTIGATEUR (ÉLITE)					
Patron (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	16	12	27	27	14
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (7)	-	Majeur (15)	Majeur (15)	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	6	28	7	600	15
CAPACITÉS	POINT FAIBLE				
	<b>Aura</b>				
	<p><b>Presque humain</b> : Le PNJ se souvient encore d'une partie de son passé et garde des attitudes humaines. Il est donc plus facile pour lui de communiquer avec les PJ et de bénéficier de leur sympathie.</p> <p><b>Coopération</b> : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur défense et à leur réaction et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà.</p> <p><b>Actions multiples (5)</b> : Le PNJ possède 5 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Dame et Machine.</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Aura de souffrance</b> : Un PJ (ou un PNJ) réussissant une attaque sur le PNJ subit automatiquement 2D6 points de dégâts avec les effets ignore armure et ignore CdF.</p> <p><b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.</p>				
ARME DE CONTACT	POINGS				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	1D6 + 15	Contact	Choc 1 / Soumission / Ignore égide		
ARME À DISTANCE	COLTS				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	1D6 + 6	Longue	Ignore armure / Ignore CdF / Ignore égide		

# L'OBSERVATEUR (ÉLITE)

Exemple de profil élite pour l'Observateur, le Triarche de l'Arbitre. Peut être utilisé lors de M14 ou M17.

L'OBSERVATEUR (ÉLITE)					
Patron (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	12	16	20	20	18
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Majeur (10)	Majeur (10)	-	Majeur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	18	20	30	600	15
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
CAPACITÉS	<b>Hargne</b>				
CAPACITÉS	<p><b>Conscience</b> : Le PNJ sait tout ce qui se passe autour de lui dans un rayon de 2 kilomètres. Il est impossible de le prendre par surprise, aucune discussion n'est secrète et il est très complexe de lui mentir.</p> <p><b>Coopération</b> : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur défense et à leur réaction et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà.</p> <p><b>Actions multiples (3)</b> : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>À coup sûr (distance)</b> : Le PNJ, lorsqu'il attaque à distance, ne rate jamais sa cible. La réaction du personnage ciblé est systématiquement ramenée à 0 pour chacune de ses attaques.</p> <p><b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Dame et Machine.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p>				
ARME DE CONTACT	<b>RAPIÈRE</b>				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME DE CONTACT	1D6 + 26	Contact	Ignore armure / Assistance à l'attaque		
ARME À DISTANCE	<b>ARQUEBUSE</b>				
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME À DISTANCE	4D6 + 6	Moyenne	Ignore armure / Ignore CdF / Assistance à l'attaque		

# LA GARDIENNE (ÉLITE)

Exemple de profil élite pour la Gardienne, le Triarche de l'Arbitre. Peut être utilisé lors de M14 ou M17.

LA GARDIENNE (ÉLITE)					
Patron (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	16	16	18	20	18
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (7)	Majeur (10)	-	-	Majeur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	18	9	30	800	15
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	<b>Perception</b>				
	<p><b>À revers</b> : Une fois par phase de conflit, le PNJ peut prendre les personnages à revers, en apparaissant simplement dans leur dos à chacune de ses attaques. Leur défense et leur réaction sont alors divisées par 2 et les dégâts du PNJ sont augmentés de 3D6 pendant tout le tour.</p>				
	<p><b>Coopération</b> : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur défense et à leur réaction et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà.</p>				
	<p><b>Actions multiples (3)</b> : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p>				
	<p><b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Dame et Machine.</p>				
ARME DE CONTACT	<b>Affidé du Seigneur</b> : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.				
	<b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.				
	<b>HACHE</b>				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME DE CONTACT	4D6 + 26	Contact	Ignore armure / En chaîne / Dispersion 2		

# LA PAROLE (ÉLITE)

Exemple de profil élite pour la Parole, le Triarche de l'Arbitre. Peut être utilisé lors de M14 ou M17.

LA PAROLE (ÉLITE)					
Patron (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	12	16	20	20	18
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Majeur (7)	Majeur (10)	Majeur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	18	17	30	600	15
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
CAPACITÉS	<b>Parole</b>				
CAPACITÉS	<p><b>Sentence</b> : Si le PNJ prononce une sentence à l'encontre d'un personnage, celui-ci sera poursuivi par les triarches tant qu'il ne sera pas mort ou qu'il ne l'aura pas convaincu de changer d'avis.</p> <p><b>Coopération</b> : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur défense et à leur réaction et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà.</p> <p><b>Domination</b> : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Dame et Machine.</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Aura de souffrance</b> : Un PJ (ou un PNJ) réussissant une attaque sur le PNJ subit automatiquement 2D6 points de dégâts avec les effets ignore armure et ignore CdF.</p>				
ARME DE CONTACT	<b>ÉPÉE</b>				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME DE CONTACT	4D6	Courte	Ignore armure / Ignore CdF		

# LE BOURREAU (ÉLITE)

Exemple de profil élite pour le Bourreau, le Triarche de l'Arbitre. Peut être utilisé lors de M14 ou M17.

LE BOURREAU (ÉLITE)					
Patron (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	18	18	20	18	14
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (7)	-	Majeur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	19	17	30	600	15
CAPACITÉS	<p><b>POINT FAIBLE</b></p> <p><b>Sang-froid</b></p> <p><b>Duel</b> : Une fois par phase de conflit, le PNJ peut créer un cercle d'énergie indestructible autour de lui et d'un PJ. Aucun PJ ou PNJ à l'extérieur du cercle ne peut plus agir en son sein, laissant le PNJ et son adversaire dans un face à face mortel. Seul un test base Endurance difficulté très difficile (9) permet à quiconque de mettre fin au duel, sinon, il s'arrête dès que l'un des combattants tombe à 0 point de santé.</p> <p><b>Coopération</b> : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur défense et à leur réaction et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà.</p> <p><b>Actions multiples (3)</b> : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>À coup sûr (contact)</b> : Le PNJ, lorsqu'il attaque au contact, ne rate jamais sa cible. La défense du personnage ciblé est systématiquement ramenée à 0 pour chacune de ses attaques.</p> <p><b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Dame et Machine.</p> <p><b>Tueur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p>				
ARME DE CONTACT	KATANA				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	3D6 + 28	Contact	Ignore CdF		

# LE PROTECTEUR (ÉLITE)

Exemple de profil élite pour le Protecteur, le Triarche de l'Arbitre. Peut être utilisé lors de M14 ou M17.

LE PROTECTEUR (ÉLITE)											
Patron (Initié)											
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE						
	18	18	20	18	14						
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (7)	Majeur (10)						
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER						
	19	20	30	750	15						
CAPACITÉS	<p><b>POINT FAIBLE</b></p> <p><b>Savoir</b></p> <p><b>Talon d'Achille</b> : Lorsqu'il attaque un personnage, le PNJ touche systématiquement, de plus il inflige des dégâts à sa valeur la plus basse à choisir entre les points d'armure, d'énergie ou d'espoir.</p> <p><b>Coopération</b> : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur défense et à leur réaction et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà.</p> <p><b>Actions multiples (3)</b> : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Dame et Machine.</p> <p><b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p>										
ARME DE CONTACT	<p><b>LANCE</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>DÉGÂTS</th> <th>PORTÉE</th> <th>EFFETS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4D6 + 28</td> <td>Contact</td> <td>Barrage 2 / Ignore CdF</td> </tr> </tbody> </table>					DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS	4D6 + 28	Contact	Barrage 2 / Ignore CdF
DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS									
4D6 + 28	Contact	Barrage 2 / Ignore CdF									

# LE TRAQUEUR (ÉLITE)

Exemple de profil élite pour le Traqueur, le Triarche de l'Arbitre. Peut être utilisé lors de M14 ou M17.

LE TRAQUEUR (ÉLITE)					
Patron (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	14	16	27	18	18
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Majeur (10)	Majeur (15)	-	Majeur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	18	28	30	600	15
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	<i>Instinct</i>				
	<p><b>À coup sûr (distance)</b> : Le PNJ, lorsqu'il attaque à distance, ne rate jamais sa cible. La réaction du personnage ciblé est systématiquement ramenée à 0 pour chacune de ses attaques.</p>				
	<p><b>Coopération</b> : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur défense et à leur réaction et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà.</p>				
	<p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p>				
	<p><b>Assassin</b> : Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de Masque à ses dégâts, score de Masque exceptionnel inclus.</p>				
	<p><b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Dame et Machine.</p>				
ARME DE CONTACT	<b>TOMAHAWK</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	3D6 + 26	Contact	Ignore armure		
	<b>FUSIL</b>				
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	3D6 + 6	Lointaine	Ignore armure / Ignore CdF		

# LE ROI (ÉLITE)

Ce profil représente la Triarche créé par l'Arbitre à partir d'Arthur. Ce profil peut être utilisé lors de M14 ou M17. Les attributs spécifiques du Roi sont son armure et sa claymore qu'il porte à deux mains.

LE ROI (ÉLITE)					
Patron (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	14	14	20	20	14
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (7)	Majeur (7)	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (7)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	14	20	30	600	15
CAPACITÉS	<b>Commandant</b> : Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés, leur procure à tous une action de combat supplémentaire. Cette action doit être jouée à leur initiative.				
	<b>Coopération</b> : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur défense et à leur réaction et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà.				
	<b>Actions multiples (3)</b> : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Hybridation</b> : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Dame et Machine.				
	<b>Protégé du Seigneur</b> : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.				
ARME DE CONTACT	<b>Souvenir d'Arthur</b> : Si le PNJ est détruit, les PJ doivent réussir un test base Hargne combo Sang-froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 9d6 points d'espoir.				
	CLAYMORE				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
4D6 + 21	Contact	Ignore CdF / Anti-véhicule / Dispersion 3			

# L'HOMME EN NOIR

Ce profil peut être utilisé en remplacement de l'Homme en noir du bestiaire pour proposer un vrai combat, dans le cas où les PJ décident de le détruire pendant IM7. Pour plus de simplicité, un autre profil a été créé pour la phase 2.

L'HOMME EN NOIR					
Patron (Héros)					
ASPECTS	<i>CHAIR</i>	<i>BÊTE</i>	<i>MACHINE</i>	<i>DAME</i>	<i>MASQUE</i>
	20	40	20	40	20
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (20)	Majeur (10)	Majeur (20)	Majeur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	<i>DÉFENSE</i>	<i>RÉACTION</i>	<i>INITIATIVE</i>	<i>PS</i>	<i>RÉSILIENCE</i>
	30	20	30	1000	500
	<i>DÉBORDEMENT</i>	<i>BOUCLIER</i>	<i>POINT FAIBLE</i>		
	20	30	<i>Le coeur d'éther</i>		
CAPACITÉS	<p><b>Immatériel</b> : Le PNJ est intangible et donc insensible aux dégâts. Pour lui infliger des dommages, les effets lumière X ou anti-Anathème doivent être utilisés en même temps que l'exposition à de l'élément alpha brut (les personnages présents subissent une perte d'1D6 points d'espoir par tour en présence d'élément alpha brut).</p> <p><b>Éclat abyssal</b> : En tant qu'éclat abyssal, le PNJ utilise la règle "Se confronter au Seigneur". De plus, l'aspect de l'éclat peut monter jusqu'à 60 et son aspect exceptionnel peut atteindre 30.</p> <p><b>Titanesque</b> : Le PNJ est insensible aux dégâts tant qu'il possède de la résilience.</p> <p><b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème. Ces effets sont nécessaires pour infliger des dégâts au PNJ, mais il n'en subit pas les effets.</p> <p><b>Coeur d'éther</b> : Il est possible de repérer le coeur d'éther du PNJ grâce à un jet base Perception difficulté 20. Une fois le coeur d'éther repéré, ce dernier peut être attaqué directement. Tous les dégâts infligés au coeur d'éther sont doublés. Chaque fois que le coeur d'éther subit des dégâts, tous les adversaires du PNJ subissent 6d6 de dégâts impossible à réduire. Le coeur d'éther est considéré comme ayant 30 d'égide au lieu de 30 de bouclier d'anathème.</p> <p><b>Brume des abysses</b> : Le PNJ est formé d'une brume des abysses qui lui procure un débordement de 20 comme le ferait une bande. Le débordement est appliqué à l'initiative du PNJ.</p> <p><b>Je suis légion</b> : Quand le PNJ apparaît, il tue tous les humains autour de lui pour les transformer en une bande de costumes. Les lames et les chevaliers sont immunisés à cette capacité.</p> <p><b>Actions multiples (1)</b> : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Phase 2</b> : Lorsque le PNJ a été mis à l'agonie une première fois, il récupère la totalité de sa résilience et de ses PS et reprend le combat. Il faut maintenant utiliser le profil "L'Homme en noir (phase 2)".</p>				
	<b>NÉCROSE</b>				
	ARME À DISTANCE	<i>DÉGÂTS</i>	<i>PORTÉE</i>	<i>EFFETS</i>	
		10D6 + 30	Lointaine	Ignore CdF / Il est partout / Meurtrier / Anathème	
	ARME À DISTANCE	<b>COLONNE DE LUMIÈRE</b>			
		<i>DÉGÂTS</i>	<i>PORTÉE</i>	<i>EFFETS</i>	
		10D6 + 60	Lointaine	Ignore égide / Dispersion 3 / Destructeur / Choc 2	

# L'HOMME EN NOIR (PHASE 2)

Profil complet pour la phase 2 de l'Homme en noir.

L'HOMME EN NOIR (PHASE 2)						
Patron (Héros)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	20	40	20	40	20	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (20)	Majeur (10)	Majeur (20)	Majeur (10)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	RÉSILIENCE	
	30	20	30	1000	500	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉBORDEMENT	BOUCLIER	POINT FAIBLE			
	20	30	<i>Le coeur d'éther</i>			
CAPACITÉS	<p><b>Immatériel</b> : Le PNJ est intangible et donc insensible aux dégâts. Pour lui infliger des dommages, les effets lumière X ou anti-Anathème doivent être utilisés en même temps que l'exposition à de l'élément alpha brut (les personnages présents subissent une perte d'1D6 points d'espoir par tour en présence d'élément alpha brut).</p> <p><b>Éclat abyssal</b> : En tant qu'éclat abyssal, le PNJ utilise la règle "Se confronter au Seigneur". De plus, l'aspect de l'éclat peut monter jusqu'à 60 et son aspect exceptionnel peut atteindre 30.</p> <p><b>Titanesque</b> : Le PNJ est insensible aux dégâts tant qu'il possède de la résilience. Seule la violence des armes peut faire descendre la résilience du PNJ. La violence des armes n'est pas divisée par 10.</p> <p><b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème. Ces effets sont nécessaires pour infliger des dégâts au PNJ, mais il n'en subit pas les effets.</p> <p><b>Coeur d'éther</b> : Il est possible de repérer le coeur d'éther du PNJ grâce à un jet base Perception difficulté 20. Une fois le coeur d'éther repéré, ce dernier peut être attaqué directement. Tous les dégâts infligés au coeur d'éther sont doublés. Chaque fois que le coeur d'éther subit des dégâts, tous les adversaires du PNJ subissent 6d6 de dégâts impossible à réduire.</p> <p><b>Brume des abysses</b> : Le PNJ est formé d'une brume des abysses qui lui procure un débordement de 20 comme le ferait une bande. Le débordement est appliqué à l'initiative du PNJ.</p> <p><b>Je suis légion</b> : Quand le PNJ apparaît, il tue tous les humains autour de lui pour les transformer en une bande de costumes. Les lames et les chevaliers sont immunisés à cette capacité.</p> <p><b>Actions multiples (1)</b> : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Prescience</b> : Le PNJ attaque toujours de sorte à toucher le point faible de son ennemi. Il peut toujours infliger le maximum de dégâts avec ses armes.</p>					
	NÉCROSE					
	ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		90	Lointaine	Ignore CdF / Il est partout / Meurtrier / Anathème		
	COLONNE DE LUMIÈRE					
	ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		120	Lointaine	Ignore égide / Dispersion 3 / Destructeur		

# LA RUMEUR (ÉLITE)

Voici un exemple de profil élite pour la Rumeur. Pour plus de simplicité, un autre profil a été créé pour la phase 2.

LA RUMEUR (ÉLITE)						
Patron (Héros)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	14	14	18	30	30	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Majeur (7)	Majeur (15)	Majeur (15)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER	
	22	16	30	450	45	
POINT FAIBLE						
Endurance						
CAPACITÉS	<p><b>Copie parfaite</b> : Lorsqu'un PJ cherche à savoir si le PNJ est une créature de l'Anathème, il doit réussir un test base Perception ou Instinct difficulté difficile (6).</p> <p><b>Autre visage</b> : Le PNJ peut changer d'identité à tout moment à condition de prendre l'apparence et le visage d'une personne déjà existante. Il peut même le faire en phase de conflit, au prix d'une action de déplacement.</p> <p><b>Doubles</b> : Une fois par tour, le PNJ peut créer 1D6 doubles de lui qui peuvent tous agir indépendamment, mais dont les aspects, les valeurs dérivées et les dégâts sont divisés par deux. Les doubles n'ont pas d'action et jouent en même temps que le PNJ. Les dégâts des doubles se cumulent aux dégâts du PNJ.</p> <p><b>Abysse</b> : Tous les dégâts infligés par le PNJ à un PJ sont retirés aux points d'espoir et non aux points de santé ou points d'armure.</p> <p><b>Domination</b> : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.</p> <p><b>Il est partout</b> : Les attaques du PNJ ciblent automatiquement tous les PJ impliqués dans le conflit (sauf ceux cachés ou invisibles), peu importe leur distance ou leur attitude.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect Dame ou Masque égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans les aspects Dame et Masque. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Phase 2</b> : Lorsque le PNJ a été mis à l'agonie une première fois, il récupère la totalité de ses PS, PA et PE (s'il en a) et reprend le combat. Il ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois. Il faut maintenant utiliser le profil "La Rumeur (élite) (phase 2)".</p>					
	CRI					
	ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
		6D6	12D6	Moyenne	Ignore armure / Ignore CdF / Choc 2 (automatique) / Il est partout	

# LA RUMEUR (ÉLITE) (PHASE 2)

Profil complet pour la phase 2 de la Rumeur (élite).

LA RUMEUR (ÉLITE) (PHASE 2)					
Patron (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	14	14	18	40	40
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Majeur (7)	Majeur (20)	Majeur (20)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	27	16	30	450	45
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	<b>Endurance</b>				
	<p><b>Copie parfaite</b> : Lorsqu'un PJ cherche à savoir si le PNJ est une créature de l'Anathème, il doit réussir un test base Perception ou Instinct difficulté difficile (6).</p> <p><b>Autre visage</b> : Le PNJ peut changer d'identité à tout moment à condition de prendre l'apparence et le visage d'une personne déjà existante. Il peut même le faire en phase de conflit, au prix d'une action de déplacement.</p> <p><b>Doubles</b> : Une fois par tour, le PNJ peut créer 1D6 doubles de lui qui peuvent tous agir indépendamment, mais dont les aspects, les valeurs dérivées et les dégâts sont divisés par deux. Les doubles n'ont pas d'action et jouent en même temps que le PNJ. Les dégâts des doubles se cumulent aux dégâts du PNJ.</p> <p><b>Abysse</b> : Tous les dégâts infligés par le PNJ à un PJ sont retirés aux points d'espoir et non aux points de santé ou points d'armure.</p> <p><b>Domination</b> : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.</p> <p><b>Il est partout</b> : Les attaques du PNJ ciblent automatiquement tous les PJ impliqués dans le conflit (sauf ceux cachés ou invisibles), peu importe leur distance ou leur attitude.</p> <p><b>Serviteur du Seigneur</b> : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect Dame ou Masque égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p> <p><b>Élu du Seigneur</b> : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans les aspects Dame et Masque. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p><b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.</p> <p><b>Aura de souffrance</b> : Un PJ (ou un PNJ) réussissant une attaque sur le PNJ subit automatiquement 2D6 points de dégâts avec les effets ignore armure et ignore CdF.</p> <p><b>Intouchable</b> : Le PNJ est insensible aux attaques qui nécessitent de dépasser sa réaction (incompatible avec insaisissable).</p>				
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	6D6	12D6	Moyenne	Ignore armure / Ignore CdF / Choc 2 (automatique) / Il est partout	

# VIPÈRES

Les Vipères sont des anciens serviteurs du Serpent qui peuvent être utilisés pendant M14. Cette bande a la particularité de pouvoir surprendre des adversaires peu vigilant.

VIPÈRES					
Bande (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	8	15	15	8	8
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Majeur (10)	Majeur (10)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBORDEMENT	BOUCLIER
	7	17	500	20	15
CAPACITÉS	<p><b>Protéiforme (majeur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : ignore CdF, ignore armure ou choc 2.</p> <p><b>Adaptation</b> : Le MJ doit choisir aléatoirement l'un des effets d'arme suivant : anti-anathème, anti-véhicule, ignore armure, meurtrier, destructeur, dispersion X. Si les dégâts infligés au PNJ ne bénéficient pas de l'effet choisit par le MJ, les dégâts sont tout simplement ignorés. Les IA des Chevaliers sont capable de deviner l'effet requis. Lorsque des dégâts avec le bon effet sont subits, l'adaptation change et un nouvel effet est choisit aléatoirement.</p> <p><b>Course nv2</b> : Le PNJ bénéficie d'un équivalent du module course nv2.</p> <p><b>Embuscade</b> : Le PNJ commence toujours le combat en embuscade et inflige son débordement une fois au tout début du combat, ce qui augmente donc son score débordement. Le PNJ joue ensuite à son initiative normalement.</p>				

# AMPHISBÈNE

Les amphisbènes sont des anciens serviteurs du Serpent. Ils ressemblent à un serpent mais dont les 2 extrémités sont chacune une tête de serpent. Ils peuvent être utilisés pendant M14.

AMPHISBÈNE					
Hostile (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	7	18	7	7	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Majeur (9)	-	-	Majeur (4)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	13	3	30	100	15
CAPACITÉS	<b>Actions multiples (1)</b> : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.				
	<b>Adaptation</b> : Le MJ doit choisir aléatoirement l'un des effets d'arme suivant : anti-anathème, anti-véhicule, ignore armure, meurtrier, destructeur, dispersion X. Si les dégâts infligés au PNJ ne bénéficient pas de l'effet choisit par le MJ, les dégâts sont tout simplement ignorés. Les IA des Chevaliers sont capable de deviner l'effet requis. Lorsque des dégâts avec le bon effet sont subits, l'adaptation change et un nouvel effet est choisit aléatoirement.				
	<b>Protéiforme (majeur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : ignore CdF, ignore armure ou choc 2.				
	<b>Module de saut nv3</b> : Le PNJ bénéficie d'un équivalent du module de saut nv3.				
	<b>Module de phase nv2</b> : Le PNJ bénéficie d'un équivalent du module de phase nv2.				
ARME DE CONTACT	DOUBLE MORSURE				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	4D6 + 27	Contact	Ignore CdF, ignore armure ou choc 2		

# VOUIVRE

Les vouivres sont des anciens serviteurs du Serpent pouvant être utilisés pendant M14. Leur capacité de vol et d'invisibilité en font des prédateurs hors pair.

VOUIVRE						
Salopard (Héros)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	12	20	10	12	12	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (7)	Majeur (7)	Majeur (7)	-	Majeur (5)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER	
	15	12	30	300	15	
CAPACITÉS	<p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Protéiforme (majeur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : ignore CdF, ignore armure ou choc 2.</p> <p><b>Vol</b> : Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée longue par tour (une vitesse égale à 3 si on la compare à celle des véhicules).</p> <p><b>Adaptation</b> : Le MJ doit choisir aléatoirement l'un des effets d'arme suivant : anti-anathème, anti-véhicule, ignore armure, meurtrier, destructeur, dispersion X. Si les dégâts infligés au PNJ ne bénéficient pas de l'effet choisit par le MJ, les dégâts sont tout simplement ignorés. Les IA des Chevaliers sont capable de deviner l'effet requis. Lorsque des dégâts avec le bon effet sont subits, l'adaptation change et un nouvel effet est choisit aléatoirement.</p> <p><b>Invisibilité</b> : Le PNJ bénéficie de la même capacité que la méta-armure Rogue, sous les mêmes conditions.</p>					
	GUEULE DE SERPENT					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	6D6 + 27	Contact	Ignore CdF ou ignore armure ou choc 2			

# BASILIC

Un basilic est un gigantesque ancien serviteur du Serpent. Peut être utilisé lors de M14. Très rapide grâce à sa téléportation, il représentera un défi de taille même à des Chevaliers de la table ronde.

BASILIC						
Colosse (Héros)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	8	20	8	11	20	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Majeur (10)	Majeur (2)	Majeur (2)	Majeur (10)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER	
	20	4	30	700	20	
CAPACITÉS	<p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Aisance (6)</b> : Le PNJ possède 6 actions de déplacement en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Adaptation</b> : Le MJ doit choisir aléatoirement l'un des effets d'arme suivant : anti-anathème, anti-véhicule, ignore armure, meurtrier, destructeur, dispersion X. Si les dégâts infligés au PNJ ne bénéficient pas de l'effet choisit par le MJ, les dégâts sont tout simplement ignorés. Les IA des Chevaliers sont capable de deviner l'effet requis. Lorsque des dégâts avec le bon effet sont subits, l'adaptation change et un nouvel effet est choisit aléatoirement.</p> <p><b>Abysses (Regard pétrifiant)</b> : Tous les dégâts infligés avec le Regard pétrifiant à un PJ sont retirés aux points d'espoir et non aux points de santé ou points d'armure.</p> <p><b>Protéiforme (majeur)</b> : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : ignore CdF, ignore armure ou choc 2.</p> <p><b>Téléportation (champs de vision)</b> : Au prix d'une action de déplacement, le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans son champs de vision.</p>					
	GUEULE DE SERPENT					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
		8D6 + 30	Contact	Ignore CdF, ignore armure ou choc 2		
	REGARD PÉTRIFIANT					
	ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		8D6	Moyenne	Choc 6 / Ignore armure / Ignore CdF / Abysses		

# SERPENT (ÉLITE)

Exemple de profil élite pour les serviteurs de l'Ophidien. Plus puissant et plus solide.

SERPENT (ÉLITE)					
Salopard (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	20	16	16	16	16
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (9)	Majeur (9)	-	Majeur (9)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	17	17	30	450	30
CAPACITÉS	<p><b>POINT FAIBLE</b></p> <p><i>Sang-froid</i></p> <p><b>Téléportation (coin)</b> : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans les coins.</p> <p><b>Vol</b> : Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée longue par tour (une vitesse égale à 3 si on la compare à celle des véhicules).</p> <p><b>Abysal</b> : Le PNJ est insensible à tous les types de dégâts sauf ceux avec l'effet anti-Anathème et lumière X.</p> <p><b>Immortel</b> : Le PNJ peut dépenser une action de déplacement pour récupérer de 10 à 100 points de santé (au choix du MJ). Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour en phase de conflit.</p> <p><b>Anathème</b> : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.</p> <p><b>Actions multiples (5)</b> : Le PNJ possède 5 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Tailles diverses</b> : Certains PNJ de ce type peuvent être considérés comme des colosses, au choix du MJ lorsqu'il les inclut à sa mission.</p> <p><b>Anti-véhicule</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Anti-véhicule.</p> <p><b>Implacable</b> : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire.</p> <p><b>Dévorant</b> : Lorsque ce PNJ attaque un PJ au contact et le rate, alors l'arme en main du PJ (ou une des armes en main au choix du MJ) est détruite. Après la première destruction lors d'une phase de conflit, le PJ subissant l'effet peut choisir de ne pas se défendre et de recevoir automatiquement les dégâts sans que son arme soit détruite. Cette capacité ne fonctionne pas sur les armes de prestige et les armes possédant l'amélioration élément alpha. Une arme détruite est récupérée après la mission en cours. Pour symboliser cette perte, le PJ ayant perdu son arme peut subir un malus de 5 PG à son total gagné à la fin de la mission.</p>				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	9D6 + 25	Contact	Ignore armure / Anti-véhicule		
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	9D6 + 16	Moyenne	Ignore CdF / Meurtrier / Dégâts continus 3 / Anti-véhicule		

# SÉRAPHIN (ÉLITE)

Ce profil de Séraphin élite en font des adversaires beaucoup plus coriaces et violents.

SÉRAPHIN (ÉLITE)						
Patron (Recrue)						
ASPECTS	<i>CHAIR</i>	<i>BÊTE</i>	<i>MACHINE</i>	<i>DAME</i>	<i>MASQUE</i>	
	12	20	8	4	6	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (6)	-	Majeur (6)	-	Majeur (6)	
VALEURS DÉRIVÉES	<i>DÉFENSE</i>	<i>RÉACTION</i>	<i>INITIATIVE</i>	<i>PS</i>	<i>RÉSILIENCE</i>	
	14	11	30	150	10	
	<i>BOUCLIER</i>	<i>POINT FAIBLE</i>				
	14	Hargne				
CAPACITÉS	<p><b>Né dans la lumière</b> : Tous les dégâts infligés par le PNJ à un PJ sont retirés aux points d'espoir et non aux points de santé ou points d'armure.</p> <p><b>Vitesse de la lumière</b> : Le PNJ reçoit un bonus à sa réaction et son initiative. Lorsqu'il se déplace, il peut le faire en volant ou en se téléportant à portée moyenne.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.</p> <p><b>Aura de souffrance</b> : Un PJ (ou un PNJ) réussissant une attaque sur le PNJ subit automatiquement 2D6 points de dégâts avec les effets ignore armure et ignore CdF.</p> <p><b>Puissance de l'éther</b> : Contre les créatures de l'Anathème, les Méta-Armures et tout ce qui provient des ténèbres, le PNJ inflige toujours 3d6 points de dégâts supplémentaires. Chacune de ses attaques possède en outre les effets Anti-Anathème et Lumière 6. Enfin, le score d'égide ne s'applique pas face aux attaques du PNJ.</p> <p><b>Intouchable (mineur)</b> : Tant que le PNJ possède de la résilience, il est insensible aux attaques qui nécessitent de dépasser sa réaction.</p>					
	<b>ARME DE LUMIÈRE</b>					
	ARME DE CONTACT	<i>DÉGÂTS</i>	<i>PORTÉE</i>	<i>EFFET</i>		
		6D6	Contact	Ignore CdF		
	ARME À DISTANCE	<b>VAGUE DE LUMIÈRE</b>				
		<i>DÉGÂTS</i>	<i>PORTÉE</i>	<i>EFFETS</i>		
		7D6	Moyenne	Ignore CdF / Dispersion 3		

# CHIENS DU VIDE (ÉLITE)

Version élite et améliorée des chiens du Vide représentant une bande. Ils peuvent être utilisés durant M15.

CHIENS DU VIDE (ÉLITE)					
Bande (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	8	18	10	1	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBORDEMENT	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	9	5	600	12	10
CAPACITÉS	<b>Résistant au présent</b> : Le PNJ subit toujours la moitié des dégâts ou de la violence infligés, sauf conditions indiquées dans un scénario et en fonction des actions des PJ.				
	<b>Dévoreur</b> : Le PNJ ignore les scores d'égide et de bouclier, sauf conditions indiquées dans un scénario et en fonction des actions des PJ.				
	<b>Gueule du vide</b> : Lorsque le PNJ inflige des dégâts ou du débordement à un personnage, ceux-ci sont aussi infligés sur les points d'armure, les points d'énergie, les points d'espoir et les points de santé. Toutes ces valeurs sont réduites simultanément, sans prise en compte du score d'égide.				
	<b>Oubli</b> : Plutôt que de subir le débordement, les dégâts et les effets, un PJ peut toujours décider de sacrifier un souvenir. Au choix du PJ, ce dernier perd 1 point dans sa caractéristique la plus haute, une capacité héroïque ou une relation.				
	<b>Ignore CdF</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Ignore CdF.				
<b>Barrage 8</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Barrage 8.					

# MOLOSSE DU VIDE (ÉLITE)

Version élite et améliorée des chiens du Vide représentant un salopard. Ils peuvent être utilisés durant M15.

MOLOSSE DU VIDE (ÉLITE)						
Salopard (Héros)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	12	20	8	4	6	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (6)	Majeur (9)	Majeur (6)	-	Mineur (4)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER	
	14	10	7	150	15	
CAPACITÉS	<p><b>Résistant au présent</b> : Le PNJ subit toujours la moitié des dégâts ou de la violence infligés, sauf conditions indiquées dans un scénario et en fonction des actions des PJ.</p> <p><b>Dévoreur</b> : Le PNJ ignore les scores d'égide et de bouclier, sauf conditions indiquées dans un scénario et en fonction des actions des PJ.</p> <p><b>Gueule du vide</b> : Lorsque le PNJ inflige des dégâts ou du débordement à un personnage, ceux-ci sont aussi infligés sur les points d'armure, les points d'énergie, les points d'espoir et les points de santé. Toutes ces valeurs sont réduites simultanément, sans prise en compte du score d'égide.</p> <p><b>Oubli</b> : Plutôt que de subir le débordement, les dégâts et les effets, un PJ peut toujours décider de sacrifier un souvenir. Au choix du PJ, ce dernier perd 1 point dans sa caractéristique la plus haute, une capacité héroïque ou une relation.</p> <p><b>Dévorant</b> : Lorsque ce PNJ attaque un PJ au contact et le rate, alors l'arme en main du PJ (ou une des armes en main au choix du MJ) est détruite. Après la première destruction lors d'une phase de conflit, le PJ subissant l'effet peut choisir de ne pas se défendre et de recevoir automatiquement les dégâts sans que son arme soit détruite. Cette capacité ne fonctionne pas sur les armes de prestige et les armes possédant l'amélioration élément alpha. Une arme détruite est récupérée après la mission en cours. Pour symboliser cette perte, le PJ ayant perdu son arme peut subir un malus de 5 PG à son total gagné à la fin de la mission.</p> <p><b>Module (phase)</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent d'un module de phase.</p> <p><b>Perturbateur</b> : Chaque fois que PNJ touche une méta-armure, cette dernière voit l'un de ses modules se désactiver pour toute la durée de la phase de conflit. Le module cesse simplement de fonctionner. Il peut être réparé grâce à un jet base Technique (12).</p>					
	GUEULE DU VIDE					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
		7D6 + 29	1D6	Contact	Ignore CdF / Choc 4	

# CERBÈRE DU VIDE

Le Cerbère est un molosse du Vide en beaucoup plus grand et possédant 3 gueules. Il peut être utilisé pour le profil du gardien de la tour du Faucon durant M15.

CERBÈRE DU VIDE						
Colosse (Héros)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	17	20	12	9	10	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (8)	-	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER	
	10	14	5	800	30	
CAPACITÉS	<p><b>Actions multiples (gueules) :</b> Le PNJ possède autant d'actions de combat que de gueule, c'est à dire 3. Ces actions sont à effectuer à son initiative. Chaque gueule ne peut attaquer qu'une fois par tour.</p> <p><b>Résistant au présent :</b> Le PNJ subit toujours la moitié des dégâts ou de la violence infligés, sauf conditions indiquées dans un scénario et en fonction des actions des PJ.</p> <p><b>Dévoreur :</b> Le PNJ ignore les scores d'égide et de bouclier, sauf conditions indiquées dans un scénario et en fonction des actions des PJ.</p> <p><b>Gueule du vide :</b> Lorsque le PNJ inflige des dégâts ou du débordement à un personnage, ceux-ci sont aussi infligés sur les points d'armure, les points d'énergie, les points d'espoir et les points de santé. Toutes ces valeurs sont réduites simultanément, sans prise en compte du score d'égide.</p> <p><b>Oubli :</b> Plutôt que de subir le débordement, les dégâts et les effets, un PJ peut toujours décider de sacrifier un souvenir. Au choix du PJ, ce dernier perd 1 point dans sa caractéristique la plus haute, une capacité héroïque ou une relation.</p> <p><b>Dévorant :</b> Lorsque ce PNJ attaque un PJ au contact et le rate, alors l'arme en main du PJ (ou une des armes en main au choix du MJ) est détruite. Après la première destruction lors d'une phase de conflit, le PJ subissant l'effet peut choisir de ne pas se défendre et de recevoir automatiquement les dégâts sans que son arme soit détruite. Cette capacité ne fonctionne pas sur les armes de prestige et les armes possédant l'amélioration élément alpha. Une arme détruite est récupérée après la mission en cours. Pour symboliser cette perte, le PJ ayant perdu son arme peut subir un malus de 5 PG à son total gagné à la fin de la mission.</p>					
	GUEULE GAUCHE					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		10D6 + 30	Contact	Ignore CdF / Choc 6		
	GUEULE CENTRALE					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	10D6 + 30	Contact	Ignore CdF / Soumission			
GUEULE DROITE						
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS			
	10D6 + 30	Contact	Ignore CdF / Barrage 8			

# PLATEFORME DE COMBAT U-SIGMA

La plateforme de combat U-Sigma est un gigantesque bâtiment volant utilisé pour déployer des unités U-Sigma en flot continu sur le champs de bataille. Ce patron peut être utilisé durant M10-2.

PLATEFORME DE COMBAT U-SIGMA					
Patron Colosse (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	20	5	30	5	5
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	-	Majeur (15)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PA	CDF
	10	30	2	800	20
	PE	100			
CAPACITÉS	<p><b>Il est partout (volée de missiles)</b> : Les attaques du PNJ avec sa volée de missiles ciblent automatiquement tous les PJ impliqués dans le conflit (sauf ceux cachés ou invisibles), peu importe leur distance ou leur attitude.</p> <p><b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p><b>Implacable</b> : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire.</p> <p><b>Indestructible</b> : Seules les armes avec l'effet anti-véhicule peuvent infliger des dégâts au PNJ. La violence des armes avec l'effet anti-véhicule font aussi baisser ses PA.</p> <p><b>Réparation</b> : Une fois par tour et à son initiative, le PNJ peut réparer les PA de toutes les créatures alliés d'un même type (à choisir entre hostile, salopard ou colosse).</p> <p><b>Déploiement</b> : Au prix de 100 PE, le PNJ peut déployer une bande Hornet élite, 8 Ants élite, 4 Constructs ou 1 Mantis.</p> <p><b>Recharge</b> : Au début de son tour, le PNJ gagne 25 PE.</p> <p><b>Résistance lumineuse</b> : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.</p> <p><b>Autorité (majeur)</b> : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement.</p> <p><b>Vol</b> : Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée courte par tour (une vitesse égale à 1 si on la compare à celle des véhicules).</p>				
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	15D6	Lointaine	Il est partout / Destructeur / Pénétrant 12 / Anti-véhicule / Ultra violence / Fureur		
ARME À DISTANCE	CANON PHANTER				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	15D6 + 30	Lointaine	Choc 2 / Destructeur / Dispersion 9 / Anti-véhicule		

# HERAKLES (ÉLITE)

Ces Herakles élite sont plus puissant et peuvent déclencher une auto destruction via leur capacité Kamikaze. Ce profil peut être utilisé à n'importe quel moment ou la Black Cell intervient.

HERAKLES (ÉLITE)					
Salopard (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	12	6	18	2	2
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (9)	-	Majeur (4)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA
	3	13	1	150	30
VALEURS DÉRIVÉES	CDF	POINT FAIBLE			
	15	Savoir			
CAPACITÉS	<b>Actions multiples (2)</b> : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	<b>Peur (1)</b> : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 1 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 1 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.				
	<b>Accablant</b> : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.				
	<b>Kamikaze</b> : Lorsqu'il a atteint sa cible, le PNJ peut exploser, infligeant ainsi 8D6 + 15 points de dégâts dispersion 6 à portée courte autour de lui.				
ARME À DISTANCE	SHOTGUN AUTOMATIQUE LOURD				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	9D6 + 12	Moyenne	Dispersion 6 / Fureur / Deux mains / Lourd		
ARME À DISTANCE	RAILGUN				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	7D6 + 16	Lointaine	Ignore armure / Anti-véhicule		
ARME À DISTANCE	LANCE-FLAMMES				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6	Moyenne	Dégâts continus 6 / Dispersion 6 / Lumière 2 / Fureur / Ultraviolence		

# MEMBRE DE L'ORDRE DE LA LUMIÈRE RÉDEMPTRICE (ÉLITE)

Exemple de profil élite pour les membres de l'ordre de la lumière rédemptrice. Ce profil est à utiliser pendant le combat contre Decimus lors de MG4.

MEMBRE DE L'ORDRE DE LA LUMIÈRE RÉDEMPTRICE (ÉLITE)					
Hostile (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	8	15	10	4	4
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Majeur (1)	Mineur (1)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA
VALEURS DÉRIVÉES	7	6	2	50	30
VALEURS DÉRIVÉES	CDF	PE			
VALEURS DÉRIVÉES	15	30			
CAPACITÉS	<b>Exosquelette de combat (2)</b> : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course 2. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés.				
	<b>Loyauté sans faille</b> : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.				
	<b>Actions multiples (1)</b> : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.				
	<b>Grenade intelligente</b> : Le PNJ possède une grenade intelligente.				
<b>TORCHE PLASMA</b>					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
ARME DE CONTACT	6D6 + 19	4D6	Contact	Perce armure 60 / Fureur / Lumière 4 / Destructeur / Deux mains	
<b>SHOTGUN AUTOMATIQUE LOURD</b>					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
ARME À DISTANCE	9D6 + 12	9D6 + 12	Moyenne	Dispersion 6 / Fureur / Démoralisant / Lourd	
<b>LANCE-FLAMMES</b>					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
ARME À DISTANCE	6D6	12D6 + 12	Moyenne	Dégâts continus 6 / Démoralisant / Dispersion 6 / Fureur / Barrage 5 / Lumière 2	