



**ALVARO
PETRUZZI**

INQUISITEUR

INQUIÉTANT

IMPAVIDE

Type : Patron (initié)

Tactique : Incroyable enquêteur, disposant de nombreuses ressources et de nombreux contacts, ce n'est cependant pas un combattant. En cas de grabuge, sa tactique reste d'appeler les secours et de se mettre à couvert.

ALVARO PETRUZZI

ASPECTS									
CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	6	6	12	12	12
VALEURS					DÉFENSE				
DÉRIVÉES					RÉACTION				
CAPACITÉS					3	6	6	40	PS
ARME DE CONTACT					Désespérant				
DISTANCE À					Dague : Dégâts : 3D6 + 9 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : Ignore armure / silencieux / assistance à l'attaque				
					Pistolet d'infiltration : ✓ Fléchettes choc : Dégâts : 3D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : Ignore armure / choc 2 / silencieux ✓ Fléchettes à neurotoxine : Dégâts : 4D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : Ignore armure / dégâts continus 3 / silencieux				



ANIA

LOYALE

DISCIPLINÉE

VALEUREUSE

Type : Alliée (initié)
Tactique : Ania est une soldat, une officier et une tireuse d'élite particulièrement efficace. Elle utilise son fusil anti-matériel pour cibler les ennemis pouvant infliger le plus de dégâts et change régulièrement de position pour rester à distance.

ANIA				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
	MASQUE			
ASPECTS	8	10	10	4
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Mineur (1)	Mineur (1)	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS
	PA			
6	6	6	2	50
PE	CDF			
20				
10				
CAPACITÉS	Accablant – Actions multiples (2) – Exosquelette de combat (nv2) – Meneur d'hommes – Loyauté sans faille			
	Dague : Dégâts : 3D6 + 9 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : Ignore armure / silencieux / assistance à l'attaque			
ARME DE CONTACT	Fusil anti-matériel : Dégâts : 5D6 + 6 – Violence : 2D6 – Portée : Lointaine – Effets : Destructeur / perce armure 60 / assistance à l'attaque / tir en sécurité / désignation / lourd / deux mains			
ARME À DISTANCE				



BILLY « VIRTUOSO » OTAL

BRILLANT

ÉNERGIQUE

ACHARNÉ

BILLY « VIRTUOSO » OTAL

ASPECTS					CHAIR				
8					10				
8					8				
12					12				
6					MASQUE				
ASPECTS EXCEPTIONNELS					DÉFENSE				
-					MAJEUR (6)				
-					MINEUR (1)				
-					MINEUR (2)				
-					-				
ASPECTS					INITIATIVE				
PA					PS				
12					5				
CDF					PE				
14					80				
Méta-armure (Wizard avec 5 modules rares et évolutions à 300 PG)									
CAPACITÉS					Paire de sabres brûlants : Dégâts : 5D6 + 6 – Violence : 3D6 – Portée : Contact - Effets : Orfèvrerie / lumière 4 / anti-Anathème / meurtrier / jumelé (ambidextrie)				
ARME DE CONTACT					Paire de pistolets mitrailleurs : Dégâts : 3D6 – Violence : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : Meurtrier / ultraviolence / jumelé (akimbo)				
ARME À DISTANCE									



BRONSON

CRUEL

DANGEREUX

IMPITOYABLE

Type : Allié (recrue) / patron (recrue)
Tactique : Bronson n'attaque que s'il est acculé, sinon il essaie de fuir. S'il doit cibler des ennemis des Neuf, il cherche à assassiner l'un d'eux discrètement, généralement celui avec le moins de score en *Chair* ou en *Bête* et souvent avec une mise en scène sordide...

BRONSON				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
ASPECTS	12	14	6	6
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Mineur (2)		-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE			
VALEURS DÉRIVÉES	RÉACTION			
VALEURS DÉRIVÉES	INITIATIVE			
VALEURS DÉRIVÉES	10	5	10	100
CAPACITÉS	Assassin – Actions multiples (1) – Serial killer			
ARME DE CONTACT	Dague : Dégâts : 3D6 + 12 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : Ignore armure / silencieux			
ARME À DISTANCE	Pistolet d'infiltration : ✓ Fléchettes choc : Dégâts : 3D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : Ignore armure / choc 2 / silencieux ✓ Fléchettes à neurotoxine : Dégâts : 4D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : Ignore armure / dégâts continus 3 / silencieux			



CESARE DI MARZIO

FOU

MÉGALOMANE

CHARISMATIQUE

Type : Allié (recrue) / patron (recrue)

Tactique : Particulièrement paranoïaque, le légat de la Légion est toujours entouré par des membres de confiance de son armée et ne sort jamais seul. Au combat, il tente de se mettre en sécurité, appelle à l'aide et utilise pour se défendre un revolver lourd offert en cadeau par le Knight en gage d'amitié. Il cible en priorité les ennemis les plus proches de lui.

CESARE DI MARZIO				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
VALEURS DÉRIVÉES	6	6	12	12
	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS
	3	6	5	80
CAPACITÉS	Autorité (mineur) – Désespérant – Meneur d'hommes			
ARME À DISTANCE	Revolver lourd (600 NE) : Dégâts : 6D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effets : Meurtier / perce armure 60 / pénétrant 10			
				PA 20



CICERO « CRISTO » CEVES

DRÔLE

AUDACIEUX

ADROIT

CICERO « CRISTO » CEVES

ASPECTS					CHAIR				
ASPECTS EXCEPTIONNELS					MINEUR (3)				
DÉFENSE					-				
INITIATIVE					Majeur (4)				
PS					-				
PA					Minieur (5)				
DÉFENSE					10				
DÉFENSE					6				
DÉFENSE					12				
DÉFENSE					6				
DÉFENSE					6				
DÉFENSE					70				
DÉFENSE					PE				
DÉFENSE					10				
DÉFENSE					60				
DÉFENSE					Méta-armure (Priest avec 4 modules standards ou avancés et évolutions à 200 PG) – Aisance				
DÉFENSE					Morgensstern : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Contact				
DÉFENSE					Shotgun automatique : Dégâts : 4D6 + 10 – Violence : 6D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : Dispersion 3 / démoralisant / ultraviolence / barrage 4 / lourd / deux mains				

Type : Allié – Le profil présenté est celui de la version « initié » du PNJ

Tactique : Cicero est un support exemplaire qui intervient uniquement lorsque c'est nécessaire et qui accepte d'être en retrait. Il n'use de ses armes et de sa puissance de feu que lorsque la situation l'exige et jubile dès qu'il peut détruire les engagances de l'Anathème.



DECIMUS

MANIPULATEUR

IMPLACABLE

AUTORITAIRE

Type : Patron (héros)

Tactique : Decimus prend le contrôle des corps de la douzaine de moines-soldats qui le protège et les utilise pour se battre. En parallèle, il tente d'investir les systèmes technologiques qui l'entourent, notamment les exosquelettes et méta-armures. Il cherche à tout prix à protéger son noyau, son seul point faible.

DECIMUS – LE NOYAU						
ASPECTS		CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	15	6	15	2	0	
	Majeur (5)	-	Majeur (7)	Majeur (1)	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE		RÉACTION		INITIATIVE	
	CDP		BOUCLEUR		RÉSILIENCE	
	1	1	1	10	400	PA
CAPACITÉS	10	10				
	Actions multiples (1) – Meneur d'hommes – Noyau central – Protégé					
ARMES À DISTANCE	Explosion d'Anathème : Dégâts : 5D6 + 10 – Violence : 6D6 + 10 – Portée : Courte – Effets : Barrage 4 / dispersion 6 / destructeur					
	Arcs de puissance ténébreuse : Dégâts : 6D6 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : Anathème / ignore Cdf					



DENIS DE
LA BARTHE

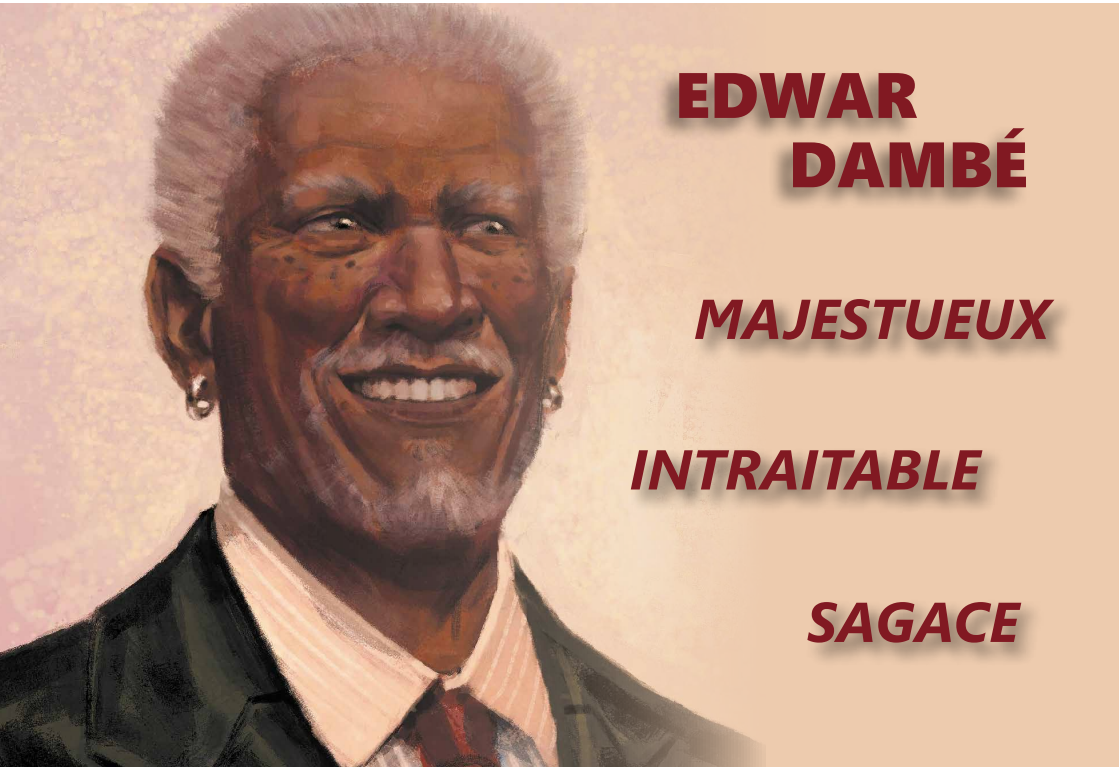
CROYANT

COURAGEUX

DE MAUVAISE FOI

Type : Allié (initié) / patron (initié)
Tactique : Le cardinal de la Barthe aime impressionner et effrayer ses ennemis. En cas de conflit, il charge en priorité les adversaires avec la plus faible valeur de Dame.

DENIS DE LA BARTHE						
ASPECTS		CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Minneur (2)	Minneur (2)	Minneur (2)	Minneur (2)	Minneur (2)	Minneur (2)
	6	5	10	11	6	
VALEURS DÉRIVÉES	5	6	3	80	40	
	PE					
	60					
CAPACITÉS	Actions multiples (1) – Autorité (mineur) – Désespérant – Exosquelette de combat (nvl avec module Banner) – Meneur d'hommes					
ARME DE CONTACT	Torche plasma : Dégâts : 6D6 – Violence : 4D6 – Portée : Contact – Effets : Perce armure 60 / fureur / lumière 4 / destructeur / défense 2 / deux mains					
ARME À DISTANCE	Shotgun automatique : Dégâts : 4D6 + 10 – Violence : 6D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : Dispersion 3 / démoralisant / ultraviolence / barrage 4 / lourd / deux mains					



**EDWAR
DAMBÉ**

MAJESTUEUX

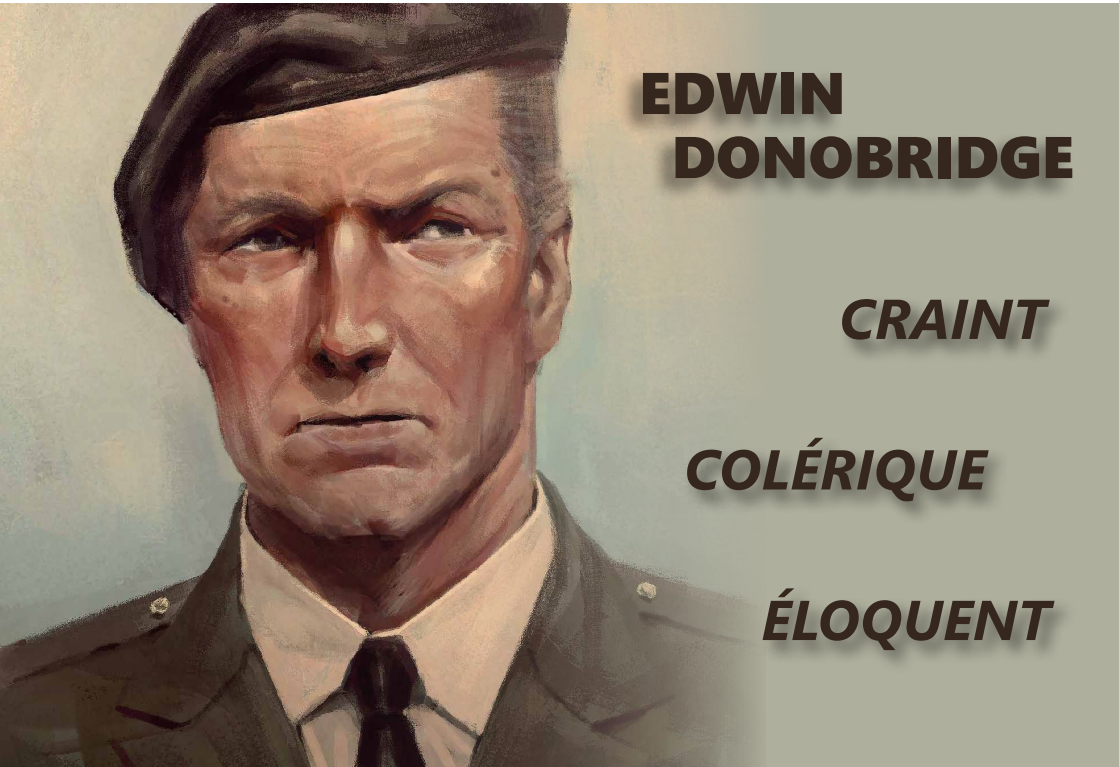
INTRAITABLE

SAGACE

Type : Allié (héros) / patron (héros)

Tactique : Edwar Dambé est un homme d'Etat et le dirigeant de la NAU. Ce n'est bien sûr pas un combattant, laissant le soin à ses gardes du corps ou aux agents du Monna-Molelo de le protéger.

EDWAR DAMBÉ				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
	4	6	8	10
				6
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE			
	INITIATIVE			
				PS
	2	2	3	30
CAPACITÉS	Autorité (majeur)			
ARME À DISTANCE	Pistolet de service : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effets : Silencieux			



EDWIN DONOBRIDGE

CRAINT

COLÉRIQUE

ÉLOQUENT

Type : Allié (initié) / patron (initié)

Tactique : En dehors de scènes particulières, Edwin Donobridge, ou tout chef de milice, reste en retrait derrière sa bande de miliciens, leur aboyant des ordres. Il ne fait que se défendre et attaque l'ennemi avec le plus de *Hargne* ou de *Bête* s'il se sent agressé.

EDWIN DONOBRIDGE				
ASPECTS				
CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
4	8	4	6	6
DÉFENSE				
RÉACTION				
INITIATIVE				
PA	PS	PA	PS	PA
4	3	4	40	10
CAPACITÉS				
Meneur d'hommes				
ARME DE CONTACT				
Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 4 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : Silencieux				
ARME À DISTANCE				
Shotgun escamotable : Dégâts : 2D6 + 10 – Violence : 2D6 – Portée : Moyenne – Effets : Meutrier / choc 1 / barrage 2 / deux mains				



EMILY
DRUMMOND

MINUTIEUSE

GÉNIALE

ACHARNÉE

Type : Alliée (initié)
Tactique : Emily et Sean restent constamment l'un avec l'autre. Ils effectuent des actions de sup-
port en utilisant le mode Mechanic (avec évolution à 200 PG) ou en utilisant des modules utilitaires.
S'ils doivent se battre, ils ciblent le même ennemi, généralement celui qui possède le plus haut
score de Bête.

EMILY DRUMMOND				
ASPECTS				
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Minneur (2)	-	Minneur (4)	Minneur (2)
	6	6	12	10
CHAIR BÊTE MACHINE DAME MASQUE				
ASPECTS				
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Minneur (2)	-	Minneur (4)	Minneur (2)
	6	6	12	10
CHAIR BÊTE MACHINE DAME MASQUE				
DÉFENSE				
RÉACTION				
INITIATIVE				
PS				
PA				
VALEURS				
DÉRIVÉES				
CDF				
PE				
10				
60				
Méta-armure (Priest avec 5 modules avancés et évolutions à 200 PG)				
Silencieux				
Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 12 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet :				
Fusil anti-matériel : Dégâts : 5D6 + 6 – Violence : 2D6 – Portée : Lointaine – Effets : Destructeur /				
perce armure 60 / assistance à l'attaque / tir en sécurité / désignation / lourd / deux mains				
ARME À DISTANCE				
ARME DE CONTACT				
CAPACITÉS				



**ETHAN
HENRY**

CONFIANT

MÉGALOMANE

ABSOLU

Type : Patron (initié)
Tactique : Ceci est le profil d'Ethan Henry lorsqu'il est la Perfection. Il préfère négocier plutôt que combattre. S'il est forcé de se battre, il attaque en priorité les personnages avec le plus faible score en Chair puis en Force.

ETHAN HENRY				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
ASPECTS	14	14	14	14
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (4)	Mineur (5)	Majeur (10)
BOUCLIER				
ASPECTS	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS
VALEURS DÉRIVÉES	15	12	30	400
POINTS FAIBLES				
Hargne / Sang-Froid				
CAPACITÉS	Actions multiples (3) – Don de la Chair – Immortel – Protéiforme (majeur) – Spores – Phase 2 : Affidé du Seigneur – Protégé du Seigneur – Serviteur du Seigneur – Tueur du Seigneur			
ARMÉE DE CONTACT	Armes de chair et d'os : Dégâts : 4D6 + 18 – Portée : Courte – Effets : Ignore Cdf ou ignore armure ou choc 2			
ARMÉE À DISTANCE	Grenade de spores : Dégâts : 10D6 – Portée : Longue – Effets : Ignore Cdf ou ignore armure ou choc 2			



FILIP SCHAEFFER

INSTABLE

GÉNIAL

NERVEUX

Type : Allié (initié) / patron (initié)

Tactique : Filip Schaeffer, s'il n'est pas un combattant émérite, a tout de même une passion malsaine pour tous les types d'armes. Il se déplace constamment avec un prototype de canon à concussion qu'il attend de pouvoir tester sur de véritables cibles. Il attaquera en priorité les créatures de type hostile avant de s'attaquer à celui qui a le moins de PS. Il ne se déplace jamais seul, et est toujours accompagné d'une bande d'agents de la Black Cell.

FILIP SCHAEFFER				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
ASPECTS	6	8	12	6
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Mineur (1)	Mineur (2)	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE			
CAPACITÉS	RÉACTION			
ARME À DISTANCE	4	6	4	40
Loyauté sans faille – Meneur d'hommes				
Canon à concussion : Dégâts : 7D6 – Violence : 7D6 – Portée : Moyenne – Effets : Oblitération / choc 1 / deux mains / lourd				



FIONA INTYRE

PRUDENTE

MENTEUSE

FOLLE

Type : Patron (recrue)
Tactique : Fiona Intyre se dissimule au sein de la horde qui l'accompagne puis attaque en utilisant des tactiques de *hit and run*. Une fois repérée, elle fuit un combat à l'issue incertaine pour frapper les PJ dans le dos.

FIONA INTYRE				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
	10	12	8	6
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Minneur (4)	Minneur (4)	Minneur (4)	-
DÉFENSE				
RÉACTION				
INITIATIVE				
PS				
PA				
VALEURS DÉRIVÉES				
CDF				
PE				
CAPACITÉS				
Actions multiples (1) – Anathème – Assassin – Autorité (mineur) – Bouclier de bois noir – Désespérant – Méta-armure Bard (avec évolution 200 PG, modules de course et vol nv1)				
Dague : Dégâts : 3D6 + 9 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : Ignore armure / silencieux / assistance à l'attaque				
Matraques électriques : Dégâts : 5D6 + 7 – Violence : 5D6 – Portée : Contact – Effets : En chaîne / choc 4 / meurtrier / barrage 4 / deux mains				
ARMES DE CONTACT				
ARME À DISTANCE				
Arbalète magnétique : Dégâts : 6D6 + 8 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : Ignore armure / silencieux / deux mains / précision				
Carreau barbelé : Dégâts : 6D6 + 8 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : Ignore armure / silencieux / deux mains / précision				
Carreau neurotoxine : Dégâts : 5D6 + 8 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : Ignore armure / dégâts continus 2D6 / ignore Cdf / silencieux / deux mains / précision				
Carreau choc : Dégâts : 4D6 + 8 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : Ignore armure / choc 4 / silencieux / deux mains / précision				
Carreau à nanomachines : Dégâts : 6D6 + 14 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : Destructeur / anti-véhicule / lumière 4 / silencieux / deux mains / précision				



FORTUNE

CHANCEUSE

MALICIEUSE

NON-VIOLENTE

Type : Patron (héros) / alliée (héros)

Tactique : Fortune abhorre la violence et refuse de tuer. Elle préfère toujours fuir en utilisant son formidable pouvoir. Si elle doit combattre ou si elle est aux côtés d'autres membres des Neuf, elle utilisera ses capacités pour affaiblir les ennemis (tous sans distinction) mais restera en retrait du combat. Ses hauts scores de *défense* et de *réaction* symbolisent sa chance infinie.

FORTUNE				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
	6	6	10	10
DÉFENSE	PS			
VALEURS DÉRIVÉES	INITIATIVE			
	15	15	30	20
CAPACITÉS	Maître du destin (maieur) – Destinée			
ARME DE CONTACT	Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : Silencieux			



GABRIEL

RECHERCHÉ

HÉROÏQUE

INDÉPENDANT

GABRIEL						
ASPECTS						
CHAIR		BÊTE		MACHINE	DAME	MASQUE
10	8	14	4	12		
ASPECTS EXCEPTIONNELS						
-	-	Mineur (2)	-	Mineur (2)		
DÉFENSE						
RÉACTION		INITIATIVE		PS	PA	
8	12	20	80	40		
VALEURS						
CDF						
PE						
10	20					
CAPACITÉS						
(Warrior avec 3 modules standards)						
À coup sûr (distance) – Sabotage – Actions multiples (1) – Tireur d'élite – Méta-armure						
ARME DE CONTACT						
Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 11 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : Silencieux						
ARMES À DISTANCE						
Railgun : Dégâts : 5D6 + 17 – Violence : 1D6 – Portée : Lointaine – Effets : Ignore armure / anti-véhicule						
Fusil anti-matériel : Dégâts : 5D6 + 13 – Violence : 2D6 – Portée : Lointaine – Effets : Destructeur / perce armure 40 / assistance à l'attaque / tir en sécurité / deux mains / lourd						

Type : Patron (initié) / allié (initié)
Tactique : Gabriel reste toujours à très longue distance de ses cibles. S'il est débusqué, il utilise les capacités de sa Warrior et cherche à échapper à ses ennemis. Approcher de Gabriel est difficile, car il mine ou piège les alentours de ses postes de tir. S'il doit combattre, il cible l'ennemi infligeant le plus de dégâts ou possédant le plus haut score en Bête puis en Hargne.



GIDEON « PROPHET » MACTAVISH

AMER

AMBIVALENT

FONCEUR

GIDEON « PROPHET » MACTAVISH											
ASPECTS		CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Mineur (2)	Mineur (2)	-	Majeur (3)						
	7	9	9	10	11						
VALEURS DÉRIVÉES	7	7	30	40	50						
	CDF					PE					
	12	70									
	Méta-armure (Rogue avec 4 modules standards ou avancés et évolutions à 200 Pg) – Autorité (mineur)										
CAPACITÉS	Dagues : Dégâts : 3D6 + 9 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : Ignore armure / silencieux / assistance à l'attaque / Le PNJ possède deux dagues avec l'effet jumelé (ambidextre).										
ARME DE CONTACT	Fusil anti-matériel : Dégâts : 5D6 + 6 – Violence : 2D6 – Portée : Lointaine – Effets : Destructeur / perce armure 60 / assistance à l'attaque / tir en sécurité / désignation / loud / deux mains / silencieux										
ARME À DISTANCE											

Type : Allié – Le profil présentée est celui de la version « initié » du PNJ

Tactique : Gideon est un tueur discret, maîtrisant sa méta-armure Rogue avec efficacité. Il est expert dans l'élimination de cible individuelle mais aussi dans les missions de reconnaissance. Fonctionnant en symbiose parfaite avec Cicero et Meredith, il est le fer de lance de sa coterie. Cette dernière est d'ailleurs spécialisée dans les missions d'observation en territoire ennemi.

GWENDOLYN AVER					ASPECTS
					CHAIR
					BÊTE
					MACHINE
					DAME
					MASQUE
ASPECTS	8	8	12	12	12
	Majeur (6)	-	-	-	-
ASPECTS EXCEPTIONNELS	DÉFENSE				
VALEURS	RÉACTION				
	INITIATIVE				
DÉRIVÉES	4	4	5	50	PS
CAPACITÉS	Autorité (majeur) – Ressources illimitées – Immortel				
ARME À DISTANCE	Une arme ne possédant pas les effets <i>deux mains</i> ou <i>lourd</i> au choix dans l'arsenal				

Type : Alliée (héros) / patron (héros)

Tactique : Comme la plupart des immortels, Gwendolyn ne se bat pas et tente de fuir en profitant de la couverture offerte par son service de sécurité composé de plusieurs dizaines d'agents.



GWENDOLYN
AVER

SÉRIEUSE

ENTHOUSIASTE

EMPATHIQUE



HAROLD « TULKAS » FENCH

GÉNIAL

PRÉVOYANT

EMPATHIQUE

Type : Allié (initié)

Tactique : Harold ne se bat pas et cherche à s'échapper ou à négocier sa vie avant toute chose. Menteur habile, il peut tenir tête à d'éventuels assaillants simplement en leur parlant. Prévoyant, il est fort probable qu'il ait dissimulé près de lui des pièges et des systèmes de défense automatisés pour sa propre sécurité et lui permettant de couvrir sa fuite.

HAROLD « TULKAS » FENCH

ASPECTS					CHAIR				
ASPECTS					BÊTE				
ASPECTS					MACHINE				
ASPECTS					DAME				
ASPECTS					MASQUE				
ASPECTS					4	4	16	8	12
ASPECTS					-	-	Minneur (4)	-	-
ASPECTS					DÉFENSE				
ASPECTS					INITIATIVE				
ASPECTS					PS				
ASPECTS					2	12	6	60	
ASPECTS					Actions multiples (1) – Sabotage – Prévoyant				
ASPECTS					Pistolet de service : Dégâts : 2D6+6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : Silencieux				



**HUNTER
BLAKEMAN**

MILITAIRE

BAGARREUR

ZÉLÉ

HUNTER BLAKEMAN						
ASPECTS		CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Minneur (3)	Minneur (4)	-	Minneur (4)	
	10	12	12	8	8	8
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	
	10	10	8	80	100	
	PE	CDF				
CAPACITÉS	Actions multiples (1) – Exosquelette de combat (nv3)					
	Bélier à piston : Dégâts : 6D6+12 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : Destructeur / lesté / choc 1 / assistance à l'attaque					
ARME DE CONTACT	Revolver lourd (600 NE) : Dégâts : 6D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effets : Meurtrier / perce armure 60 / pénétrant 10 / ignore CdF					
ARMES À DISTANCE	Shotgun automatique lourd : Dégâts : 6D6 + 12 – Violence : 6D6 + 12 – Portée : Moyenne – Effets : Dispersion 6 / fureur / démoralisant / si Hunter porte son exosquelette					

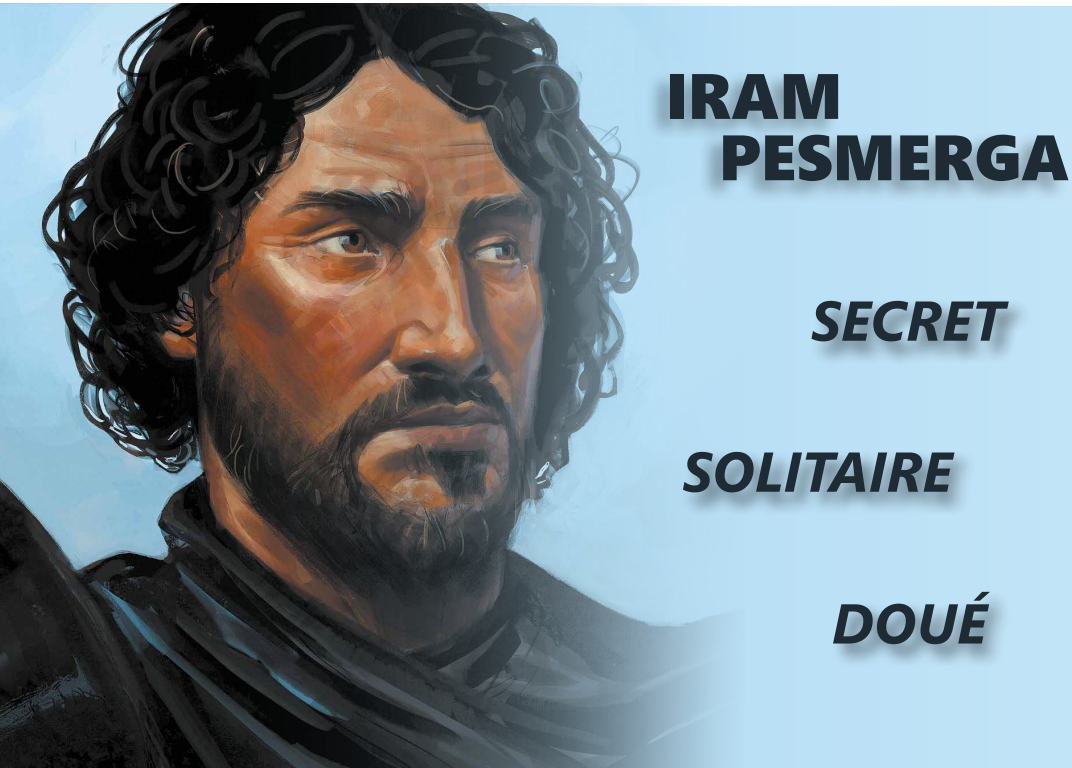
Type : Patron (recrue)

Tactique : Hunter commande ses soldats avec poigne et ils le suivent comme un seul homme. Véritable alpha d'une meute de loup, il s'attaque au faible et cible toujours l'ennemi avec le moins de PS ou tout simplement celui qui est le plus proche.

IRAM PESMERGA					
ASPECTS		CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
MASQUE		8	14	8	4
ASPECTS EXCEPTIONNELS		-	Minneur (3)	-	Minneur (3)
DÉFENSE		INITIATIVE			
PS		PS			
PA		PA			
VALEURS DÉRIVÉES		CDF	PE		
12		8	9	40	50
CAPACITÉS		10	70		
Actions multiples (1) – Méta-armure (Rogue avec 2 modules avancés, 2 modules rares et évolutions à 300 PG) – Pod missile nvl					
Épée cinétique : Dégâts : 6D6 + 10 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Énergie : 1 pour une frappe ignore armure – Effet : Ignore armure					
Targe amovible : Pliée : Dégâts : 6 – Violence : 2 – Portée : Contact – Effets : Défense 2 / main libre (la targe pliée n'occupe aucune main) Dépliée : Dégâts : 6 – Violence : 2 – Portée : Contact – Effets : Défense 3 / réaction 3 / choc 1 / jumele (ambidextre)					
ARMES DE CONTACT					

Type : Patron (initié) / allié (initié)

Tactique : Pesmerga profite de sa méta-armure Rogue pour se glisser derrière ses ennemis et abatre ceux possédant le moins de PS puis de PA. Si un ennemi a trop de répondant, il fuit et tente de se dissimuler pour attaquer de nouveau depuis une position sûre.



IRAM PESMERGA

SECRET

SOLITAIRE

DOUÉ

IWATA KANEDA							
ASPECTS		CHAIR		BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (6)	Majeur (6)	Mineur (4)	Mineur (6)	Majeur (6)	14	14
VALEURS DÉRIVÉES	15	15	30	60	150		
	CDF		PE		POINTS FAIBLES		
	20	150	Technique / Sang-Froid				
CAPACITÉS	Actions multiples (2) – Autorité (majeur) – Amateratsu – Immortel						
	Nodachi du shogun : Dégâts : 4D6 + 18 (+ 1D6 par 1 d'énergie dépensé avec un maximum de 10D6) – Violence : 4D6 (+ 1D6 par 1 d'énergie dépensé avec un maximum de 10D6) – Portée : Contact – Effets : Ignore armure / anti-véhicule / fureur / assistance à l'attaque						
ARME DE CONTACT							

Type : Allié (héros) / patron (héros)

Tactique : iwata Kaneda ne combat que dans sa méta-armure. Il est toujours entouré d'une garde prétorienne composée de samouraïs et chacun le protégera jusqu'à sa mort. Le shogun préfère se défendre plutôt que d'attaquer directement ses ennemis. Il laisse ses hommes faire le travail. En cas de besoin, il attaque l'ennemi avec le plus haut score de Dame puis d'Aura.

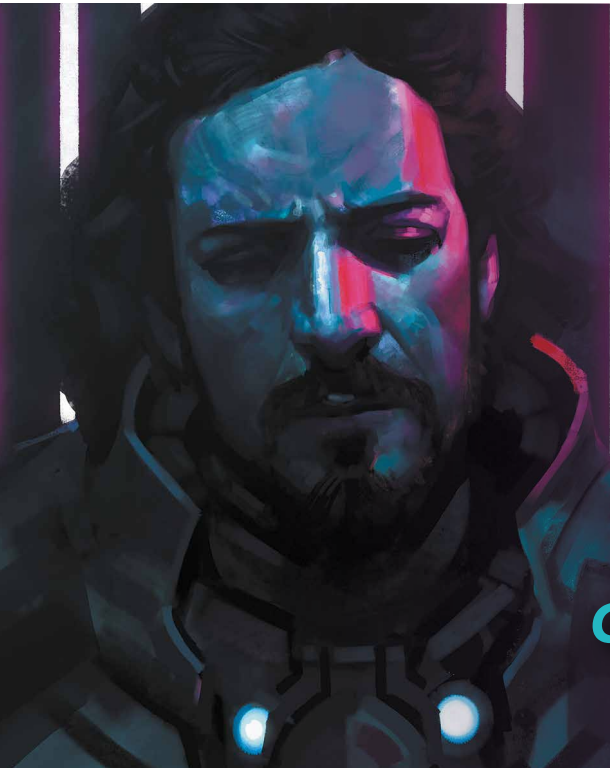
IWATA
KANEDA

AUGUSTE

DIGNE

STOÏQUE





JACOB « DRUSS » KOCKENGEN

GÉNÉREUX

IMPAVIDE

CHARISMATIQUE

Type : Allié (héros)

Tactique : Jacob est un chevalier en méta-armure Priest, généreux et sans peur, qui peut être ren-
contré par les PJ lors de n'importe quelle bataille. C'est un allié talentueux, qui cible en priorité les en-
nemis possédant le plus de points de santé.

JACOB « DRUSS » KOCKENGEN						
CHAIR		BÊTE		MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	8	10	12	10	6	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Mineur (2)	Majeur (5)	Mineur (2)	-	
DÉFENSE						
RÉACTION		INITIATIVE				
PS		PA				
VALEURS	8	11	3	60	80	
DÉRIVÉES						
CDF		PE				
CAPACITÉS						
Méta-armure (Priest avec 5 modules rares et évolutions à 300 PG)						
ARME DE CONTACT						
Masse magnétique : Dégâts : 8D6 + 6 – Violence : 6D6 – Portée : Contact – Effets : Ignore Cdf / choc 2 / dispersion 3 / lesté / lumière 2 / lourd / deux mains						
ARME À DISTANCE						
Revolver lourd (600 NE) : Dégâts : 6D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effets : Meurtier / perce armure 60 / pénétrant 10						



JANIS SIGURSON

SAGACE

RAYONNANTE

INACCESSIBLE

Type : Patron (héros)

Tactique : Janis Sigurson est en fait une des apparences préférées de la Rumeur. Elle utilise donc le profil de l'incarnation. La Rumeur ne cherche pas à combattre, elle préfère leurrer ses opposants et gagner du temps pour en faire des désespérés. Si elle doit combattre, elle utilisera son puissant cri pour déstabiliser ses ennemis et fuir le plus loin possible. Elle ciblera en priorité les ennemis avec un haut score en *Bête* puis en *Hargne*.

JANIS SIGURSON

ASPECTS				
CHAIR				
14	14	18	20	20
ASPECTS EXCEPTIONNELS				
-	-	Mineur (5)	Majeur (10)	Majeur (10)
DÉFENSE				
RÉACTION				
17	14	30	300	30
VALEURS DÉRIVÉES				
POINT FAIBLE				
Endurance				
CAPACITÉS				
Actions multiples (2) – Anathème – Autre visage – Copie parfaite – Doubles Phase 2 : Elu du Seigneur – Accablant – Aura de souffrance – Intouchable				
À DISTANCE				
Arme Cri : Dégâts : 4D6 – Violence : 8D6 – Portée : Moyenne – Effets : Ignore armure / ignore Cdf / choc 2 (l'effet s'applique automatiquement) / dispersion 6				



JAY ACQUILA

AUTORITAIRE

RETORS

COLÉRIQUE

JAY ACQUILA				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
	8	10	8	10
	Minneur (2)	Minneur (3)	-	Minneur (1)
ASPECTS EXCEPTIONNELS				
	Minneur (2)	Minneur (3)	-	Minneur (1)
DÉFENSE				
RÉACTION				
INITIATIVE				
PS				
PA				
VALEURS DÉRIVÉES				
CDF				
10				
CAPACITÉS				
Autorité (majeur) – Exosquelette de combat (nv3) – Meneur d'hommes – Loyauté sans faille				
Épée cinétique : Dégâts : 6D6 + 7 – Violence : 3D6 – Énergie : 1 – Portée : Contact – Effets : Ignore armure				
CONTACT				
Pistolet mitrailleur : Dégâts : 3D6 – Violence : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : Meurtier / ultraviolence				
DISTANCE À				

Type : Allié (initié) / patron (initié)
Tactique : Jay Acquila est un ancien militaire bien entraîné. Souvent entouré d'agents et d'Akalis, il les dirige d'une main de maître tout en se jetant lui-même dans la bataille. Il attaque en priorité la cible avec le plus haut score de Bête puis de Hargne.



JONI
PRINCE DE
LA CHASSE

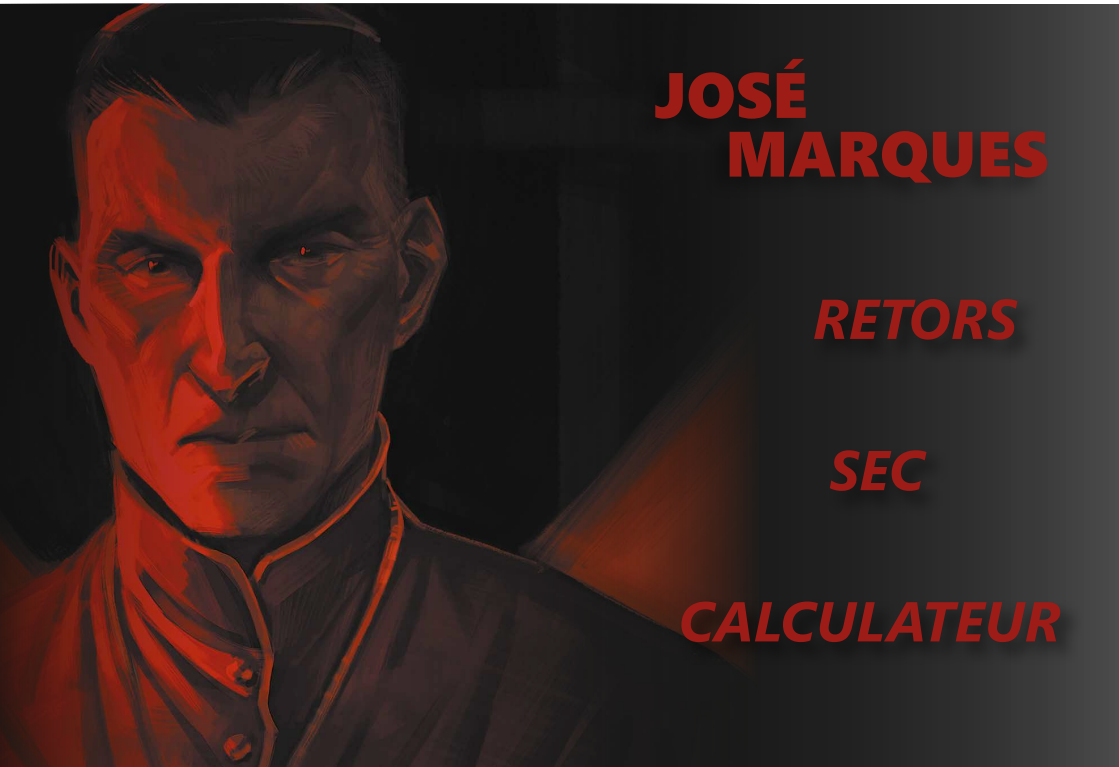
LUNATIQUE

FROID

MANIPULATEUR

JONI – PRINCE DE LA CHASSE				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
ASPECTS	10	12	6	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (3)	Majeur (4)	-	Mineur (4)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE			
VALEURS DÉRIVÉES	10	3	3	80
CAPACITÉS	Actions multiples (courage du Prince) – Autorité (mineur) – Charge brutale			
ARME DE CONTACT	Arme lourde du faune : Dégâts : 6D6 + 10 – Violence : 6D6 – Portée : Contact – Effets : Dispersion 3			
ARME À DISTANCE	Couronne du prince de la Chasse : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : Dispersion 3 / anathème de la Chasse : Le PJ 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. Si les points d'espoir d'une cible de l'effet tombent à 0, elle rejoint la Chasse sauvage.			

Type : Patron (recrue)
Tactique : Joni ne cherche pas à combattre. S'il est menacé, son faune tente de repousser ses ennemis, puis de rompre le combat, laissant la Chasse sauvage régler la menace. Son profil prend en compte la présence du faune noir qu'il chevauche.



JOSÉ MARQUES

RETORS

SEC

CALCULATEUR

Type : Patron (recrue) / allié (recrue)
Tactique : José Marques ne combat pas et est protégé par des membres de l'Ordre. Il sera exfiltré à la moindre attaque ou au moindre coup de feu et les soldats de l'Ordre protégeront sa retraite.

JOSE MARQUES				
ASPECTS				
CHAIR	3	6	10	10
DAME				
MASQUE	8			
VALEURS DÉRIVÉES				
DÉFENSE	RÉACTION			
INITIATIVE				
PS				
Meneur d'hommes				
3	5	4	20	
CAPACITÉS				



LA SAGE

HONORABLE

ÉCLAIRÉE

POSÉE

Type : Patron (héros) / alliée (héros)

Tactique : La Sage reste toujours en retrait des combats, donnant ses ordres de loin via un communicateur. Si elle est dans une phase de conflit où le Fou est présent, elle donnera sa vie pour le protéger et attaquera l'ennemi lui ayant infligé le plus de dégâts.

LA SAGE						
ASPECTS		CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS		8	8	14	12	12
		-	-	Majeur (6)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	PE	4	13	7	30	20
	CDF					
CAPACITÉS	Actions multiples (1) – Exosquelette de combat (nv3) – Meneur d'hommes – Planificatrice					
	Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 10 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : Silencieux					
ARME DE CONTACT	Revolver lourd (600 NE) : Dégâts : 6D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effets : Meurtier / perce armure 60 / pénétrant 10					
ARME À DISTANCE						



LE FOU

FASCINANT

ORACULAIRE

UBIQUITAIRE

LE FOU				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
ASPECTS	8	6	16	14
EXCEPTIONNELS	-	-	Majeur (10)	Majeur (10)
VALEURS	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS
DÉRIVÉES	1	1	1	100
CAPACITÉS	Tarot – Peur (1) – Maître du destin (mineur) – Immortel – Sphère de force			

Type : Patron (héros) / allié (héros)

Tactique : Le Fou ne sort presque jamais de la bulle dans laquelle il vit. S'il en sort, et si des coins de pièces sont présents, le MJ doit générer automatiquement 1D6 serpents. Le Fou ne combat pas, et fuit dès que possible.



LOKI

ANARCHISTE

ROUBLARD

NARQUOIS

LOKI				
CHAIR				
BÊTE				
MACHINE				
DAME				
MASQUE				
ASPECTS	6	6	10	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Minneur (3)	Minneur (3)
VALEURS DÉRIVÉES	9	9	30	80
CAPACITÉS	Téléportation (portée courte) – Copie parfaite – Assassin – Actions multiples (1) – Autorité (majeur) – Domination			
ARME DE CONTACT	Dague : Dégâts : 3D6 + 6 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : Ignore armure / silencieux / assistance à l'attaque			
ARME À DISTANCE	Revolver lourd (600 NE) : Dégâts : 6D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effets : Meurtier / perce armure 60 / pénétrant 10 / ignore Cdf / silencieux			

Type : Patron (initié)
Tactique : Loki attaque rarement de face, il préfère se téléporter dans le dos de ses victimes afin de les assassiner. Il s'attaque rarement à l'ennemi qui a le moins d'Endurance ou de Chair.

MAGDALENA BERTHOLD					
ASPECTS					
CHAIR		BÊTE		DAME	MASQUE
10	10	14	15	14	
ASPECTS EXCEPTIONNELS					
-	Minneur (3)	Minneur (5)	Majeur (3)	Minneur (1)	
DÉFENSE					
RÉACTION					
INITIATIVE					
5	8	8	150	30	
VALEURS DÉRIVÉES					
PE					
CDF					
30	10				
CAPACITÉS					
Desespérant – Actions multiples (2) – Exosquelette de combat (nv2) – Surhomme – Nè dans la lumière					
ARME DE CONTACT					
Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 10 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : Silencieux					
Pistolet de service : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : Silencieux					
Fusil de précision : Dégâts : 4D6 + 13 – Violence : 1D6 – Portée : Lointaine – Effets : Tir en sécurité / désignation / assistance à l'attaque / deux mains – Balles anti-char : Destructeur / perce armure 40 / chargeur 6 – Balles tueuses : Silencieux / assassin 2 / meurtrier					
ARMES À DISTANCE					

Type : Salopard (héros)
 Tactique : Elle privilégie les attaques à distance et discrètes depuis des positions surveillées avec un fusil de sniper. Elle n'hésite pas à avoir recours à des explosifs. Elle est en général utilisée par la Reine pour couvrir d'autres prodiges importants comme Nathaniel Longfellow ou Nolene Hong.

MAGDALENA
BERTHOLD

MAGNÉTIQUE

FATALE

PROFESSIONNELLE

MARIA LASSERRE				
ASPECTS	CHAIR			
	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	10	14	10	14
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Minneur (2)	Minneur (2)	Majeur (5)	Minneur (2)
VALEURS	DÉFENSE			
DÉRIVÉES	RÉACTION			
	INITIATIVE			
CAPACITÉS	7	9	9	200
	20			
ARME DE CONTACT	Désespérant – Aura de lumière (Maria dispose d'un score d'égide)			
	Colonne de lumière : Dégâts : 6D6 + 6 – Violence : 5D6 – Portée : Contact – Effets : Lumière 6 / ténébricide / anti-Anathème / oblitération (sur les créatures de l'Anathème) / dispersion 6			
ARME À DISTANCE	Faisceau de lumière : Dégâts : 3D6 + 6 – Violence : 2D6 – Portée : Contact – Effets : Lumière 6 / ténébricide / anti-Anathème / ignore Cdf			

Type : Patron (héros)
Tactique : Avant la mission 13 de *La Geste de la fin des temps*, Maria a le profil d'une notable com-mun (en inversant les scores de *Dame* et de *Machine*), mais une fois qu'elle a absorbé le fragment d'Éther de Noë, elle dispose du profil qui suit. En termes de tactique, elle attaque toujours la cible possédant le plus haut score de *Masque*.

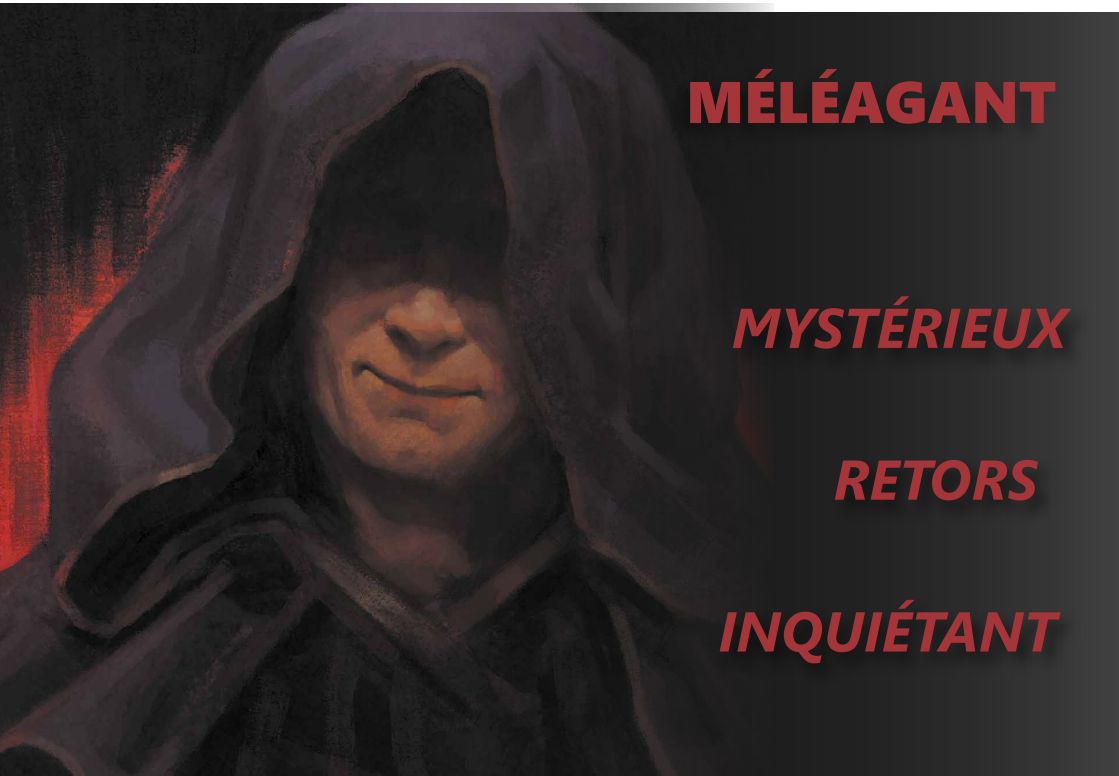


MARIA
LASSERRE

PASSIONNÉE

VIOLENTE

EFFICACE



MÉLÉAGANT

MYSTÉRIEUX

RETORS

INQUIÉTANT

MÉLÉAGANT				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
ASPECTS	10	8	10	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Minneur (2)	Minneur (4)
ASPECTS	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS
VALEURS DÉRIVÉES	4	7	30	100
POINTS FAIBLES				
CAPACITÉS	Hargne / Aura / Dextérité			
CAPACITÉS	Actions multiples (1) – Résistance lumineuse – Téléportation (obscurité) – Accablant – Aura de souffrance – Contradiction – Domination			
ARME À DISTANCE	Voix du désespoir : Dégâts : 3D6 + 6 – Violence : 3D6 – Portée : Longue – Effets : Anathème / dispersion 3 / ignore Cdf			

Type : Patron (recrue)
Tactique : Méléagant ne se bat pas. S'il est attaqué, il disparaît en une brume évanescence pour réapparître plus tard dans l'obscurité. Si les PJ arrivent à le contraindre à se battre en réussissant par exemple à l'exposer à une puissante lumière, il agit avec le profil suivant et cible en priorité les ennemis avec le plus haut score de Hargne ou de Bête.



MEREDITH « SNOW » COLE

SOBRE

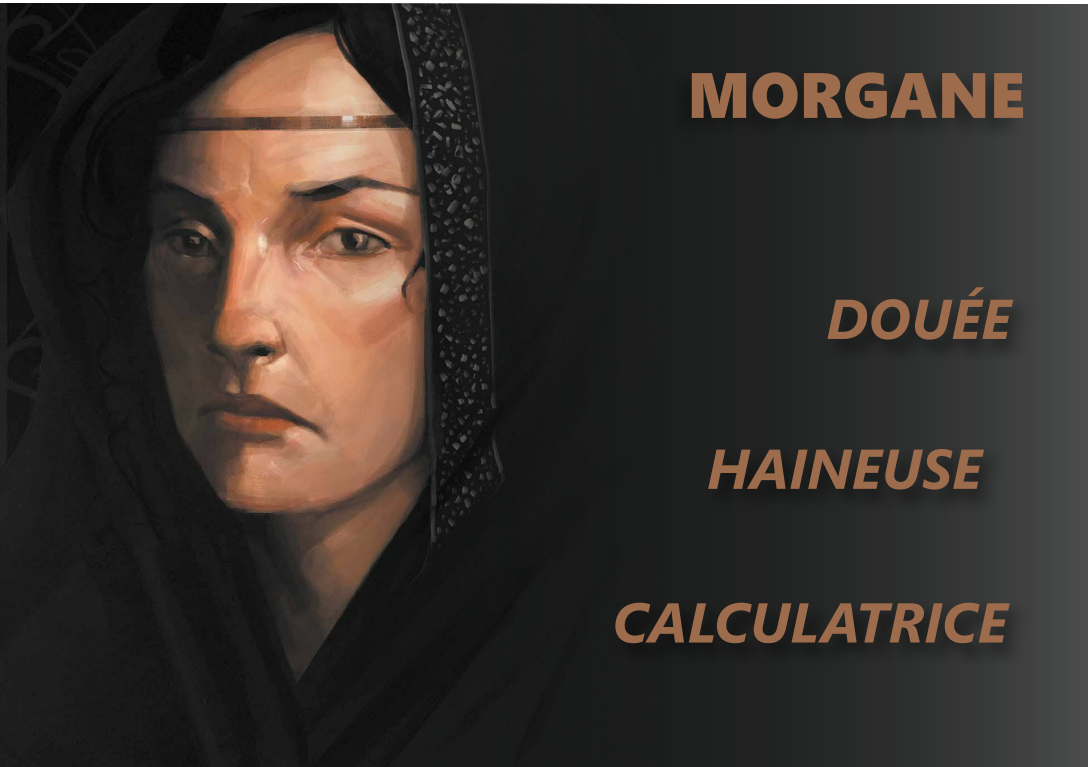
EMPATHIQUE

CHARISMATIQUE

Type : Alliée – Le profil présentée est celui de la version initié du PNJ

Tactique : En combat auprès de sa coterie, Meredith crée illusions, diversions et pièges permettant à ses alliés de se déplacer et d'éliminer les cibles sans se faire repérer. Seule, elle n'engage le combat que si c'est absolument nécessaire et tente dans ce cas de rester dissimulée sous ses simulacres.

MEREDITH « SNOW » COLE									
CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
ASPECTS		6	6	10	11	12			
ASPECTS EXCEPTIONNELS		-	-	Mineur (2)	Mineur (2)	Majeur (4)			
DÉFENSE		RÉACTION		INITIATIVE		PS	PA		
VALEURS		7	7	30	40	40			
DÉRIVÉES		CDF		PE					
		12	80						
CAPACITÉS		Méta-armure (Bard avec 4 modules standards ou avancés et évolutions à 200 PG)							
ARMES DE CONTACT		Matraques électriques : Dégâts : 5D6 – Violence : 5D6 – Portée : Contact – Effets : En chaîne / choc 4 / meurtrier / barrage 4 / deux mains							
ARME À DISTANCE		Pistolet d'infiltration : ✓ Fléchettes choc : Dégâts : 3D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : Ignore armure / choc 2 / silencieux ✓ Fléchettes à neurotoxine : Dégâts : 4D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : Ignore armure / dégâts continus 3 / silencieux ✓ Fléchettes à nanomachines : Dégâts : 4D6+6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : Destructeur / silencieux							



MORGANE

DOUÉE

HAINIEUSE

CALCULATRICE

Type : Patron (héros)
Tactique : Morgane cherche avant tout à montrer les bienfaits des ténèbres et préfère user de manipulation mentale plutôt que d'actions physiques. Si elle est acculée, elle use de ses puissants chants corrompus et cible en priorité les ennemis avec le plus haut score de *Hargne* ou de *Bête*.

MORGANE				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
	12	10	12	14
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Majeur (6)	Majeur (6)
				Majeur (7)
DÉFENSE				
RÉACTION				
INITIATIVE				
PS				
BOUCLIER				
POINTS FAIBLES				
VALEURS DÉRIVÉES				
12				
12				
30				
200				
12				
CAPACITÉS				
Phase 2 : Accablant – Affidé du Seigneur – Aura de souffrance – Téléportation (obscurité) – Actions multiples (2) – Résistance lumineuse – Aura de souffrance – Contradiction – Domination – Serviteur du Seigneur				
Cantique de souffrance : Dégâts : 4D6 + 6 – Violence : 6D6 – Portée : Longue – Effets : Dispersion 6 / ignore armure				
Chant du désespoir : Dégâts : 3D6 + 6 – Violence : 3D6 – Portée : Longue – Effets : Anathème / dispersion 6 / ignore Cdf				
Mélodie froide : Dégâts : 4D6 + 6 – Violence : 6D6 – Portée : Longue – Effets : Destructeur / dispersion 6 / ignore Cdf				
ARMES À DISTANCE				



MONSIEUR PENDULUM

RAFFINÉ

ÉLÉGANT

POLI

Type : Allié (héros)

Tactique : Monsieur Pendulum ne combat jamais. S'il est menacé, il préfère se rendre directement ou se dissimuler derrière ses protecteurs. S'il en a besoin, il peut appeler à la rescousse une bande de miliciens, voire une coterie du Knight.

MONSIEUR PENDULUM				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
ASPECTS	3	8	10	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	Minneur (1)
VALEURS DÉRIVÉES	4	5	4	30
CAPACITÉS	Surhomme – Lumière – Désespérant			



NAOMI

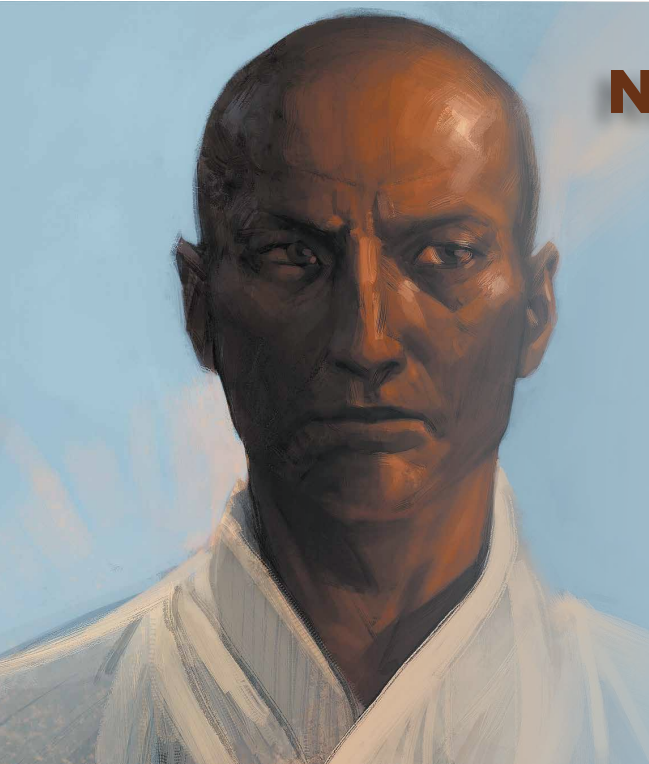
SAUVAGE

FAROUCHE

JUSTE

NAOMI						
ASPECTS		CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Minneur (5)	-	-	-	Minneur (3)
	DÉFENSE					
RÉACTION						
INITIATIVE						
PS						
VALEURS DÉRIVÉES	10	10	10	60		
CAPACITÉS	Sombre marcheur – Bête humaine					
ARME DE CONTACT	Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 5 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : Silencieux					

Type : Alliée (recrue)
Tactique : Naomi ne combat que si Vraess est en danger et, dans ce cas, elle se jette dans la bataille avec féroce, attaquant l'ennemi qui essaye de blesser Vraess.



NARAMBATOR

SPIRITUEL

SAGE

LACONIQUE

Type : Allié (initié)
Tactique : Narambator connaît par cœur le combat au contact et n'a pas peur de se battre même s'il peut y rechigner lorsque la cause ne lui semble pas juste. Lorsqu'il doit affronter des ennemis, il s'attaque en priorité au plus fort physiquement ou à celui qui maîtrise au mieux le combat pour l'éliminer rapidement afin d'intimider les autres.

NARAMBATOR				
ASPECTS				
ASPECTS EXCEPTIONNELS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
	8	12	8	8
ASPECTS	Majeur (4)	Majeur (4)	-	-
	10	4	30	100
VALEURS DÉRIVÉES	Accablant – Actions multiples (2) – À coup sûr (contact) – Intouchable – Présence			
	Frappe de ki : Dégâts : 4D6 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : <i>Ignore CdF / choc 1 dispersion 3</i> Défuge de coups : Dégâts : 6D6 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : <i>En chaîne / ignore armure / choc 1</i>			
ARMES DE CONTACT				



NATHANIEL LONGFELLOW

SYMPATHIQUE

DÉSABUSÉ

TALENTUEUX

NATHANIEL LONGFELLOW				
ASPECTS				
CHAIR				
BÊTE				
MACHINE				
DAME				
MASQUE				
ASPECTS EXCEPTIONNELS				
Mineur (2)	Mineur (2)	Mineur (2)	Majeur (4)	Mineur (4)
12	12	12	12	12
VALEURS DÉRIVÉES				
8	8	10	150	40
PE	CDF	BOUCLEUR		
60	10	10		
CAPACITÉS				
Actions multiples (2) – Autorité (mineur) – Désespérant – Exosquelette de combat (nv2) – Surhomme – Nè dans la lumière – Tueur d'éclat (Homme en noir)				
ARME DE CONTACT				
Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 12 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : Silencieux				
ARME À DISTANCE				
Pistolet d'infiltration : ✓ Fléchettes choc : Dégâts : 3D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : Ignore ✓ Fléchettes à neurotoxine : Dégâts : 4D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : Ignore armure / choc 2 / silencieux Ignore armure / dégâts continus 3 / silencieux				

Type : Salopard (héros)
Tactique : Autant que possible, Nathaniel évite le combat et préfère diriger des troupes à distance. S'il doit vraiment se battre, il va privilégier les tactiques lui permettant de donner l'alerte, ramener à lui des alliés ou paralyser ses adversaires le temps de fuir.



NORAH STENWAY

ENVOÛTANTE

BRILLANTE

ACCORTE

Type : Patron (initié)

Tactique : Norah pense avant tout à son objectif, devenir reine de son propre royaume. Elle cherche donc à sauver sa vie en dominant ses cibles ou en appelant à elle des créatures de la Chair pour l'aider à combattre ou fuir. Si elle doit attaquer, elle cible l'ennemi possédant le score le plus faible dans l'aspect *Chair* ou celui qui est le plus menaçant.

NORAH STENWAY				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
ASPECTS	12	12	12	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Minneur (2)	Minneur (2)	Minneur (2)	Minneur (2)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS
VALEURS DÉRIVÉES	8	8	6	100
CAPACITÉS	Copie parfaite – Domination – Équipement (3 armes ou modules avancés) – Fille à maman – Immortel – Implacable			
ARME DE CONTACT	Au choix du MJ dans l'arsenal			
ARME À DISTANCE	Au choix du MJ dans l'arsenal			



ODIN

INTRAITABLE

PUISSANT

RADIEUX

Type : Allié (héros) / patron (héros)
Tactique : Odin est un combattant sûr de lui et méprisant ses ennemis. Au combat, il avance entouré de ses « enfants » ou de berserker en tirant des salves d'éclairs depuis sa lance jusqu'à l'ennemi ayant le plus haut score d'Aura ou de Dame.

ODIN				
ASPECTS				
CHAIR				
12	12	12	12	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS				
Mineur (4)	Mineur (4)	Mineur (4)	Mineur (4)	Mineur (4)
DÉFENSE				
RÉACTION				
INITIATIVE				
PS				
PA				
VALEURS DÉRIVÉES				
CDF				
10	10	10	10	40
CAPACITÉS				
Exosquelette de combat (nv3) – Actions multiples (2) – Surhomme – Autorité (mineur) – Meneur d'hommes – Equipement (4 rare) – A coup sûr (contact/distance)				
ARME DE CONTACT ET A DISTANCE				
Gungnir, la lance d'Odin : Dégâts : 6D6 + 10 – Violence : 6D6 – Portée : Contact ou longue – Effets : Choc 1 / ignore armure (contact) / dispersion 6 (distance) / peut être utilisée au contact ou à distance pour lancer des salves d'éclairs				



NATHAN « NATE » JOHANSON

GENIAL

AVISÉ

AGUERRI

Type : Allié (recrue)

Tactique : Nathan Johanson n'aime pas tant se battre que tester ses nouvelles armes. Cela n'empêche qu'il est particulièrement doué lorsqu'il s'agit d'utiliser une arme à feu. En règle générale, il tire en priorité sur les créatures ayant le plus de points de santé.

NATHAN « NATE » JOHANSON							
ASPECTS		BÊTE		MACHINE	DAME	MASQUE	
6	6	6	12	8	10		
ASPECTS EXCEPTIONNELS		Minneur (1)	Majeur (7)	Minneur (1)	Minneur (4)		
DÉFENSE		RÉACTION		INITIATIVE		PS	PA
3	9	7	28	80			
VALEURS DÉRIVÉES		CDF					PE
13	70						
CAPACITÉS		Méta-armure (Priest avec 5 modules rares et évolutions à 300 PG)					
ARME DE CONTACT		Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 11 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effets : Orfèvre / silencieux					
ARMES À DISTANCE		Fusil anti-matériel : Dégâts : 5D6 + 15 – Violence : 2D6 – Portée : Lointaine – Effets : Destructeur / perce armure 40 / précision / assistance à l'attaque / tir en sécurité / désignation / lourd / deux mains Revolver lourd : 600 NE : Dégâts : 6D6 + 10 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effets : Meutrier / perce armure 40 / pénétrant 10 T-800 : Dégâts : 6D6 + 20 – Violence : 2D6 – Portée : Moyenne – Effets : Ignore armure / anti-véhicule / ignore Cdf					



PIETRA ABADE

INSPIRÉE

FERVENTE

AUTORITAIRE

PIETRA ABADE				
ASPECTS				
CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
8	10	10	8	8
ASPECTS EXCEPTIONNELS				
-	Mineur (2)	Mineur (2)	-	-
DÉFENSE				
RÉACTION		INITIATIVE		
9	8	4	60	30
VALEURS DÉRIVÉES				
CDF				
10				
CAPACITÉS				
Actions multiples (1) – Autorité (mineur) – Exosquelette de combat (nv2) – Mineur d'hommes – Charge brutale				
ARMES DE CONTACT				
Pavols : Dégâts : 6 – Violence : 2 – Portée : Contact (bonus de défense et de réaction inclus dans le profil) Hache à réaction : Dégâts : 6D6 + 13 – Violence : 4D6 – Portée : Contact – Effets : Ignore Cdf / en chaîne / assistance à l'attaque				

Type : Patron (initié) / allié (initié)
Tactique : Menant ses hommes d'une main de fer dans un gant de fer, Pietra est toujours en première ligne et appuyée d'une douzaine (si ce n'est plus) de moines guerriers de l'Ordre. Si elle doit combattre, elle attaquera toujours le PJ ou le PNJ ayant le plus haut score de *Masque*.



RONIN

HONORABLE

TACTICIEN

IMPLACABLE

Type : Patron (initié) / allié (initié)

Tactique : Ronin ne cherche à combattre que les membres du Nodachi. Par contre, s'il est attaqué, il riposte avec violence en utilisant les modules de sa méta-armure de samourai et ses grenades tout en cherchant à fuir. S'il est acculé, il combat furieusement, mais ne cherche pas à tuer (sauf les membres du Nodachi), attaquant les ennemis avec le plus haut score de Bête puis de Hargne.

RONIN				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
	12	12	14	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (3)	Mineur (5)	Mineur (4)	-
	PA	PS	INITIATIVE	PA
VALEURS DÉRIVÉES	15	12	10	80
	CDF	PE	POINTS FAIBLES	
CAPACITÉS	15	80	Technique / Dextérité	
	Actions multiples (2) – Équipement (6 rare) – Sensibilité IEM			
ARME DE CONTACT	Épée cinétique : Dégâts : 6D6 + 11 – Violence : 3D6 – Énergie : 1 pour une frappe ignore armure – Portée : Contact – Effets : Ignore armure / orféverie			
	Railgun : Dégâts : 5D6 + 17 – Violence : 1D6 – Portée : Lointaine – Effets : Ignore armure / anti-vehicule			
ARMES À DISTANCE	Grenades intelligentes (x5)			



SAMUEL NIAKATÉ

INTELLIGENT

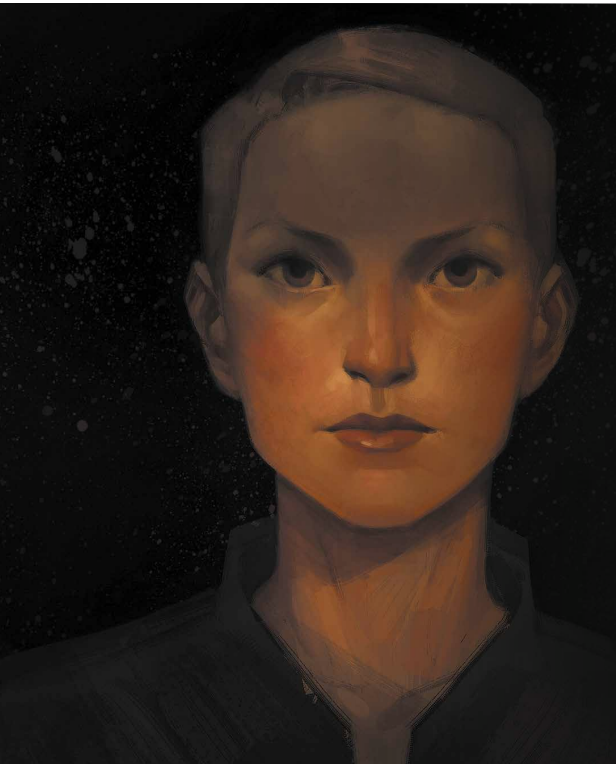
SUBTIL

IDÉALISTE

Type : Allié (recrue)

Tactique : Samuel est un génie, peureux et détestant le combat. Il est presque toujours protégé par une demi-douzaine de robots d'U-Sigma qui attaquent la moindre personne se montrant hostile envers lui.

JAMES NIAKATÉ				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
ASPECTS	4	6	12	8
EXCEPTIONNELS	-	-	Mineur (2)	-
VALEURS	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS
DÉRIVÉS	3	6	3	30
CAPACITÉS	Surhomme – Désespérant			



SATOMI NISHINO

ADROITE

CURIEUSE

CONCISE

Type : Alliée (initié)

Tactique : Comme chaque yojimbo, Satomi adopte des techniques propres aux ennemis face à elle et s'adapte. Elle tire sur les ennemis ayant le plus haut score de *défense* ou attaque au contact ceux ayant le plus haut score en *réaction*.

SATOMI NISHINO				
ASPECTS				
ASPECTS EXCEPTIONNELS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
	11	11	8	6
ASPECTS	Minneur (3)	Majeur (1)	Minneur (3)	-
	Minneur (2)		Minneur (2)	
DÉFENSE				
RÉACTION				
INITIATIVE				
PS				
PA				
VALEURS				
DÉRIVÉES	7	5	5	40
	CDF	PE		
CAPACITÉS				
Méta-armure (6 avancés) – Désespérant – Charge brutale				
ARME DE CONTACT				
Sabre brûlant : Dégâts : 5D6 + 6 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Effets : Orfèvrerie / lumière 4 / anti-Anathème / meurtrier				
ARME À DISTANCE				
Fusil de précision : Dégâts : 4D6 + 13 – Violence : 1D6 – Portée : Lointaine – Effets : Tir en sécurité / désignation / assistance à l'attaque / deux mains				



SAUL ARENTINO

SOLAIRE

EMPATHIQUE

DOUTE DE LUI

SAUL ARENTINO				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	Mineur (2)
ASPECTS DÉRIVÉS	4	3	3	60
CAPACITÉS	Autorité (maître) – Désespérant – Meneur d'hommes			
ARME DE CONTACT	Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 11 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effets : Orfèvre / silencieux			
ARME À DISTANCE	Fusil d'assaut : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 3D6 + 9 – Portée : Longue – Effets : Ultraviolence / barrage (2) / deux mains			

Type : Allié (initié)
Tactique : Saul est un bon tacticien et un leader charismatique, mais préfère coordonner les efforts de ses troupes, plutôt que de s'impliquer directement dans les combats. S'il y est obligé, il utilise un fusil d'assaut et cible l'ennemi avec le plus haut score de Dame.



SEAN O'DONNELL

GÉNÉREUX

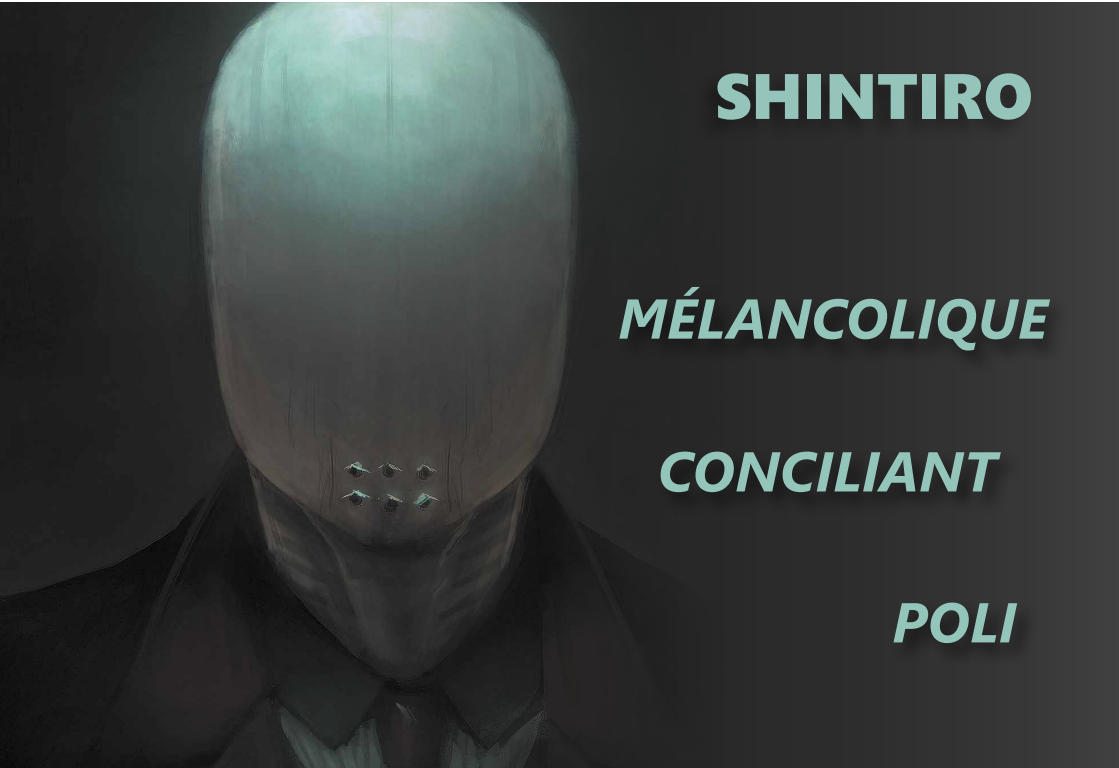
INSPIRÉ

PRUDENT

Type : Allié (initié)

Tactique : Emily et Sean restent constamment l'un avec l'autre. Ils effectuent des actions de support en utilisant le mode Mechanic (avec évolution à 200 PG) ou en utilisant des modules utilitaires. S'ils doivent se battre, ils ciblent le même ennemi, généralement celui qui possède le plus haut score de Bête.

SEAN O'DONNELL						
ASPECTS		CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Minneur (2)	Minneur (2)	Minneur (4)	-	-	6
	6	10	8	6	6	
VALEURS DÉRIVÉES	7	8	3	40	70	
	DÉFENSE			RÉACTION	INITIATIVE	PS
CAPACITÉS	10	60				
	Méta-armure (Priest avec 5 modules avancés et évolutions à 200 PG)					
ARME DE CONTACT	Paire de cestes répulsifs : Dégâts : 5D6 + 5 – Violence : 2D6 – Portée : Contact – Énergie : 1 - Effets : Défense 2 / choc 2 / jumelé (akimbo)					
ARME À DISTANCE	Pistolet de service : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : Silencieux					



SHINTIRO

MÉLANCOLIQUE

CONCILIANT

POLI

Type : Allié (héros)

Tactique : Shintiro déteste se battre mais est programmé pour se défendre si besoin à l'aide des modules dissimulés dans son corps. Il attaque en priorité l'ennemi possédant l'arme ou l'équipement infligeant le plus de dégâts.

SHINTIRO							
ASPECTS		CHAIR		BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (5)	-	Majeur (6)	Mineur (5)	-		
	DÉFENSE		RÉACTION		INITIATIVE		
VALEURS DÉRIVÉES	5	15	5	300	100	PA	PE
CAPACITÉS	Actions multiples (1) – Prévoyant – Sensibilité IEM						
ARME DE CONTACT	Lame de bras : Dégâts : 4D6 + 8 – Violence : 2D6 – Portée : Contact – Effets : Destructeur / perce armure 40						
ARME À DISTANCE	Canon de bras : Dégâts : 5D6 + 3 – Violence : 3D6 + 3 – Portée : Moyenne – Effets : Dispersion 3 / ignore Cdf						



SID « TAKATA » MAYOR

CLAIRVOYANT

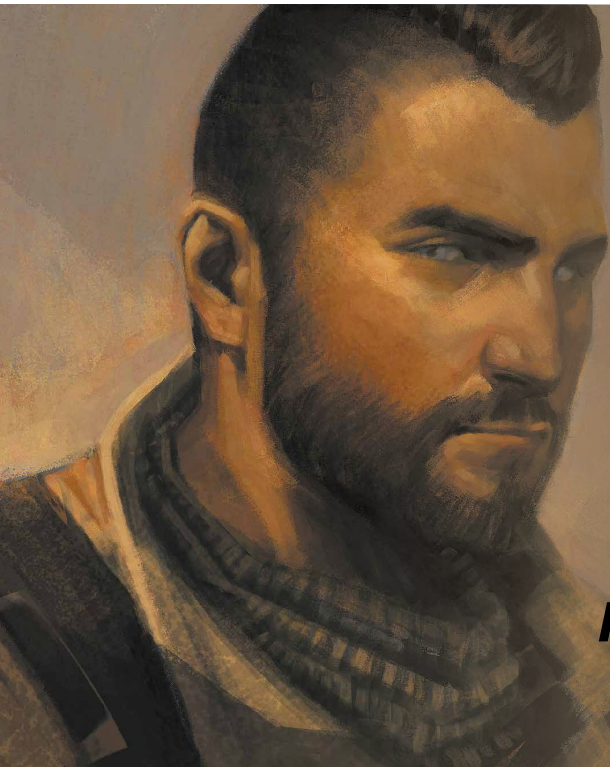
FOUGUEUX

ASTUCIEUX

SID « TAKATA » MAYOR

Type : Allié (héros)
Tactique : Sid est un chevalier vétéran en méta-armure Paladin, clairvoyant et fougueux, qui peut être rencontré par les PJ lors de n'importe quelle bataille. C'est un allié efficace, qui cible en priorité les ennemis possédant le plus haut score de *Dame* ou de *Masque*.

SID « TAKATA » MAYOR						
ASPECTS		BÊTE		MACHINE	DAME	MASQUE
10	10	10	10	6	6	6
ASPECTS EXCEPTIONNELS		Minneur (4)	Minneur (4)	Minneur (4)	-	-
DÉFENSE		INITIATIVE				
9	9	3	80	120		
VALEURS DÉRIVÉES		CDF	PE			
10	100					
CAPACITÉS						
Méta-armure (Paladin avec 5 modules rares et évolutions à 300 PG)						
ARME DE CONTACT		Sabre brûlant : Dégâts : 5D6 + 6 – Violence : 3D6 – Portée : Contact - Effets : Orfèvre / lumière 4 / anti-Anathème / meurtrier				
ARMES À DISTANCE		Paire de shotguns automatiques lourds : Dégâts : 6D6 + 12 – Violence : 6D6 + 12 – Portée : Moyenne – Effets : Dispersion 6 / fureur / démoralisant / lourd / deux mains Lance-flammes : Dégâts : 4D6 – Violence : 8D6 + 12 – Portée : Moyenne – Effets : Dégâts continus 6 / démoralisant / dispersion 6 / fureur / barrage 5 / lumière 2 / lourd / deux mains				



THOMAS O'TOOLE

SEREIN

FÉROCE

IMPERTURBABLE

Type : Patron (héros) / allié (héros)

Tactique : Thomas frappe toujours le plus rapidement et le plus fortement possible. Sa force et sa résistance surhumaines, qui lui ont été offertes par le Fou, lui permettent de vaincre presque n'importe quel ennemi. Thomas se sert des objets du décor pour se battre. Il attaque toujours l'ennemi avec le plus haut score de Combat, de Tir, de Bête ou de Machine.

THOMAS O'TOOLE				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
ASPECTS	16	16	6	4
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (5)	Majeur (5)	Majeur (4)	-
VALEURS DÉRIVÉES	13	8	30	400
CAPACITÉS	Actions multiples (2) – Résistant – Surhomme			
ARME DE CONTACT	Arme de contact improvisée : Dégâts : 5D6 à 10D6 – Violence : 5D6 à 9D6 – Portée : Contact – Effets : Choc 2 ou dispersion 3 / destructeur ou meurtrier			
ARME À DISTANCE	Arme de tir improvisée : Dégâts : 5D6 à 10D6 – Violence : 5D6 à 9D6 – Portée : Contact – Effets : Choc 2 ou dispersion 3 / destructeur ou meurtrier			



THOR

BRUTAL

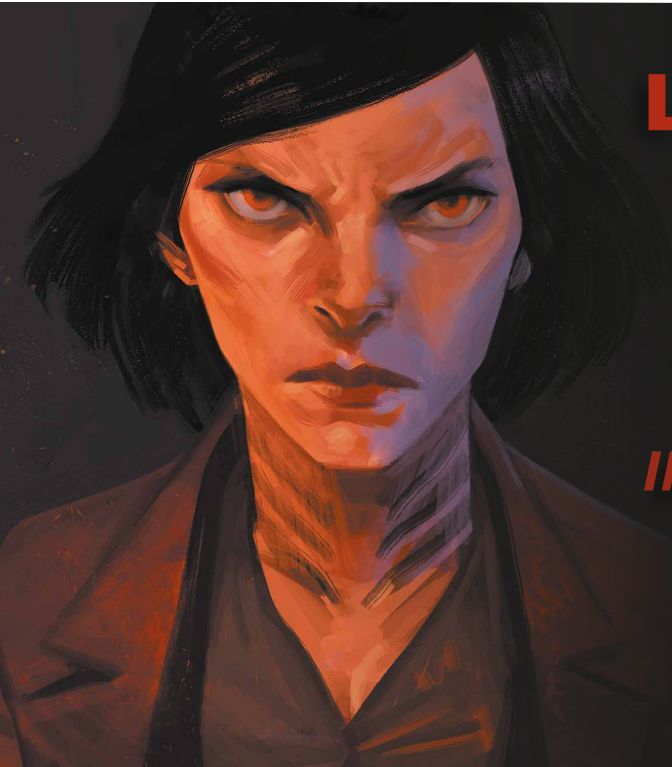
PRÉTENTIEUX

PRÉSOMPTUEUX

Type : Allié (héros) / patron (héros)
Tactique : Thor est un combattant brutal, orgueilleux et très violent. Au combat, il se rue sur ses ennemis, frappant à tout va avec Mjöllnir son marteau de guerre et tirant des salves d'éclairs sur l'ennemi ayant le plus haut score d'*Aura* ou de *Dame*.

THOR

ASPECTS					ASPECTS EXCEPTIONNELS					VALEURS DÉRIVÉES					CAPACITÉS					ARME AU CONTACT OU A DISTANCE																																												
CHAIR					BÊTE					MACHINE					DAME					MASQUE					Mineur (4)					Mineur (3)					Mineur (3)					Mineur (3)																								
12					10					4					10					10					10					10					100					40					15					40					Exosquelette de combat (nv3) – Actions multiples (1) – Surhomme – Autorité (mineur) – Mineur d'hommes – Equipement (3 rare)					Mjöllnir : Dégâts : 5D6 + 10 – Violence : 6D6 – Portée : Contact ou moyenne – Effets : Choc 2 / ignore Cdf (contact) / dispersion 3 (distance) / peut être utilisée au contact ou à distance pour lancer des salves d'éclairs				



LES TWINS

EFFICACES

INQUIÉTANTES

MUTIQUES

Type : Patrons (héros) / alliées (héros)

Tactique : Les Twins s'approchent rapidement de leur cible en attaquant avec leurs arbalètes. Elles cherchent toujours des angles d'approche où l'on ne peut pas leur tirer dessus. Une fois arrivées au corps à corps, elles attaquent l'ennemi avec le moins de PA ou de PS ou celui ayant le score le plus haut d'Aura. Maniant à deux une énorme épée sonique, elles se coordonnent pour attaquer et constituent à elles deux un seul ennemi.

LES TWINS				
ASPECTS				
CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
12	16	6	6	16
ASPECTS EXCEPTIONNELS				
-	Mineur (2)	-	-	Mineur (4)
DÉFENSE				
RÉACTION				
INITIATIVE				
PS	PA			
VALEURS DÉRIVÉES				
10	20	18	120	20
CDF	PE	POINTS FAIBLES		
10	60	Aura / Parole		
CAPACITÉS				
Exosquelette de combat (nv3) – Actions multiples (1) – Assassin – Combat en duo – Jumelles				
ARME DE CONTACT				
Épée sonique : Dégâts : 4D6 + 6 (+1D6 par 1 d'énergie dépensé avec un maximum de 10D6) – Violence : 4D6 (+1D6 par 1 d'énergie dépensé avec un maximum de 10D6) – Portée : Contact – Énergie : 1 pour activer tous les effets – Effets : Ignore armure / anti-vehicule / fureur				
ARMES À DISTANCE				
Arbalète magnétique (x2) : Carreau neurotoxine : Dégâts : 5D6 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : Ignore armure / dégâts continus 9 Carreau choc : Dégâts : 4D6 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : Ignore armure / choc 4				



VIVIANE FROST

MÉLANCOLIQUE

ALTRUISTE

RESPONSABLE

VIVIANE FROST – LA TENTATION				
ASPECTS		CHAIR		
ASPECTS EXCEPTIONNELS		BÊTE		
		MACHINE		
		DAME		
		MASQUE		
10	10	18	20	18
-	-	Majeur (10)	Majeur (10)	Mineur (10)
DÉFENSE		INITIATIVE		
PS				
15	19	12	500	
POINT FAIBLE				
Discretion				
Domination – Contradiction				
CAPACITÉS				

Type : Patron (recrue)

Tactique : Viviane Frost est une des apparences de la Tentation. Elle ne se bat jamais et évite à tout prix qu'un combat s'engage près d'elle. Elle cherche plutôt à convaincre et à discuter avec le personnage ayant le plus haut aspect de *Dame* ou de *Machine* et préfère fuir plutôt que combattre.



VRAESS

MYSTÉRIEUX

LACONIQUE

IMPLACABLE

Type : Allié (héros)

Tactique : S'il le peut, Vraess fuit les combats et ne tue qu'en dernier recours. S'il le doit, il attaquera depuis une position sûre, dans le dos d'un ennemi avec le plus haut score de *Masque* (voire de *Discretion*).

VRAESS					
CHAIR		BÊTE		MACHINE	
DAME		MASQUE			
ASPECTS		13	6	10	6
ASPECTS EXCEPTIONNELS		Majeur (2)	Mineur (2)	Mineur (4)	-
		Majeur (6)			
VALEURS DÉRIVÉES		12	9	30	60
CDF		PE			
		12	70		
CAPACITÉS		Sombre marcheur – Méta-armure (Rogue avec 4 modules rares) – Assassin – Autorité (mineur)			
ARME DE CONTACT		Epée cinétique : Dégâts : 6D6 + 2 – Violence : 3D6 – Énergie : 1 pour une trappe ignore armure – Portée : Contact – Effets : Assistance à l'attaque / ignore armure / orfèvrerie			
ARMES À DISTANCE		Fusil anti-matériel : Dégâts : 5D6 + 10 – Violence : 2D6 – Portée : Lointaine – Effets : Destructeur / perce armure 40 / assistance à l'attaque / tir en sécurité / désignation / lourd / deux mains Arbalète magnétique : ✓ Carreau neurotoxine : Dégâts : 5D6 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : ignore armure / dégâts continus 9 ✓ Carreau choc : Dégâts : 4D6 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : ignore armure / choc 4			



**WILLIAM
« PEN »
HARLYN**

MENEUR

FLEGMATIQUE

HABILE

Type : Allié (héros)
Tactique : William est un chevalier respecté en méta-armure Rogue, habile et flegmatique, qui peut être rencontré par les PJ lors de n'importe quelle bataille. C'est un allié puissant, qui cible en priorité les ennemis possédant le plus haut score de *Chair* ou de *Bête*.

WILLIAM « PEN » HARLYN						
ASPECTS		CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	Minneur (4)	-	Minneur (2)	Majeur (5)	
	DÉFENSE					
VALEURS DÉRIVÉES	9	4	30	30	50	
	CDF					
CAPACITÉS	12	70				
	Méta-armure (Rogue avec 5 modules rares évolutions à 300 PG)					
ARMES DE CONTACT	Paire d'épées cinétiques : Dégâts : 6D6 + 6 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Effets : Ignore armure / assistance à l'attaque / jumelé (akimbo)					
	Paire de pistolets mitrailleurs : Dégâts : 3D6 – Violence : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : Meurtrier / ultraviolence / jumelé (akimbo)					
ARMES À DISTANCE						



YIN

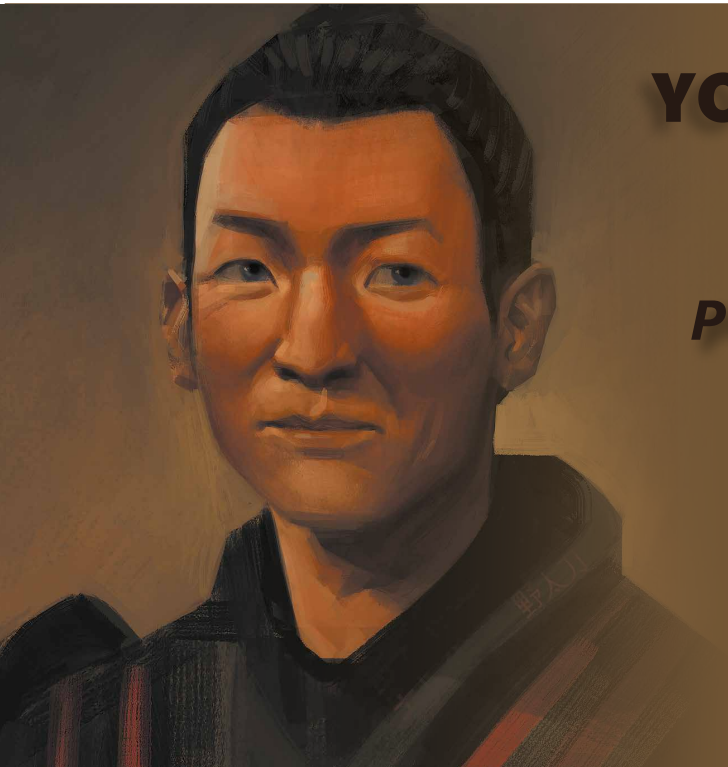
LACONIQUE

PUISSANTE

ATTENDRISSANTE

Type : Alliée (héros) / patron (héros)
Tactique : Le profil ci-présent est à utiliser comme suit. Au début de la campagne, le MJ doit utiliser Yin sans ses aspects exceptionnels, sans son bouclier et sans ses capacités. Dès l'arc de la Dame, le MJ peut utiliser son profil complet (et calculer ses valeurs de *défense*, de *réaction* et d'*initiative*). Au combat, Yin préfère fuir et se cacher. Ce n'est qu'à partir de l'arc du Masque qu'elle pourra se battre. Dans ce cas, elle cible l'ennemi avec le score de *Masque* le plus élevé et tente de le tuer en créant une faille de ténébres.

YIN					
ASPECTS		CHAIR		BÊTE	
ASPECTS EXCEPTIONNELS		Majeur (9)	Majeur (9)	Majeur (9)	Majeur (9)
ASPECTS		4	8	10	10
VALEURS DÉRIVÉS		DÉFENSE		INITIATIVE	
CAPACITÉS		4	5	5	40
ARME		Faille de défense : Dégâts : 9D6 + 9 – Violence : 9D6 – Portée : Longue – Effets : Ignore armure ou ignore Cdf			



YOSHIRO SAÏKI

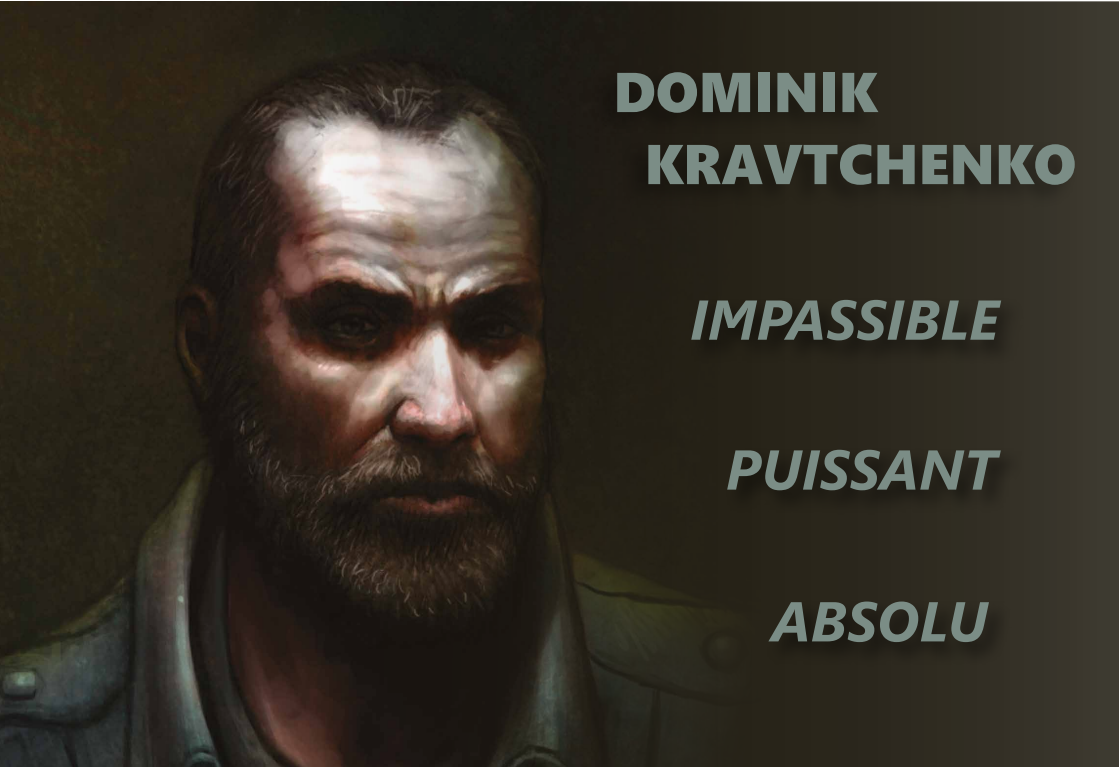
POLI

FIER

SAGE

YOSHIRO SAÏKI						
ASPECTS		CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Minneur (3)	Minneur (3)	Majeur (5)	-	Minneur (3)	
	8	6	14	10	8	
VALEURS DÉRIVÉES	CDF	PE	POINTS FAIBLES			
	12	10	8	80	80	
CAPACITÉS	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE			
	15	80	Hargne / Discretion			
ARME DE CONTACT	Méta-armure (4 rare) – Meneur d'hommes – Désespérant – Actions multiples (1) – Charge brutale – Loyauté sans faille					
	Sabre brûlant : Dégâts : 5D6 + 6 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Effets : Orfèvre / lumière 4 / anti-Anathème / meurtrier					
ARME À DISTANCE	Revolver lourd (600 NE) : Dégâts : 6D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effets : Meurtrier / perce armure 60 / pénétrant 10					

Type : Allié (initié) / patron (initié)
Tactique : Bien qu'il soit un samouraï, Yoshiro se bat peu. Il préfère faire appel à ses yojimbo et ses méta-soldats si le besoin s'en fait sentir et les diriger à distance. S'il ne peut éviter le combat, il s'attaque à l'adversaire disposant du score de *Technique* ou de *Savoir* le moins élevé.



DOMINIK KRAVTCHENKO

IMPASSIBLE

PUISSANT

ABSOLU

Type : Allié (héros) / patron (héros)

Tactique : Dominik Kravtchenko est un dur à cuire et n'a pas besoin d'armes pour faire extrêmement mal. En combat, il cible les ennemis avec le plus faible score en *Chair* puis en *Endurance*. Son pouvoir, Maison-Dieu, peut être utilisé au contact ou à distance. Modifiant la nature même de la réalité, cette étrange capacité laisse de profondes séquelles à celui qui la subit sans en mourir.

DOMINIK KRAVTCHENKO						
ASPECTS		CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Minneur (5)	16	14	12	10	12
	Minneur (3)	-	-	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	10	6	10	150	10
	POINT FAIBLE					
CAPACITÉS	Déplacement					
	Surhomme – Immortel – Haine de l'Anathème – Maison-Dieu – Action multiples (1) – Meneur d'hommes – Autorité (mineur)					
ARME DE CONTACT	Maison-Dieu : Dégâts : 6D6 + 16 – Violence : 6D6 + 16 – Portée : Contact – Effets : Ignore armure ou destructeur / dégâts continus 3 / anti-Anathème / anti-véhicule					



JINZÔ KAÏDAN

IDÉALISTE

HABILE

DIGNE

JINZÔ KAÏDAN				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME
	8	12	4	8
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Minneur (2)	Majeur (6)	-	Minneur (3)
	-	-	-	-
DÉFENSE				
INITIATIVE				
PS				
PA				
VALEURS				
CDP				
PE				
12				
80				
CAPACITÉS				
ARMES DE CONTACT	Méta-armure (4 rare) – Modules : Attaque portée nv1, phase nv1, pod missile nv1, vision alternative (thermique) – Mineur d'hommes			
	Katana cinétique : Dégâts : 6D6 + 3 – Violence : 5D6 + 6 – Portée : Contact – Contact – Énergie : 1 pour une frappe ignore armure – Effet : Ignore armure			
ARME À DISTANCE	Wakizashî cinétique : Dégâts : 4D6 + 12 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effet : Ignore armure			
	Shotgun automatique : Dégâts : 4D6 + 10 – Violence : 6D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : Dispersion 3 / démoralisant / ultravolence / barrage 4 / lourd / deux mains			

Type : Allié (héros) / salopard (héros)
Tactique : Jinzô est un spécialiste des arts martiaux, capable de gérer plusieurs ennemis à la fois. Il attaquera généralement au corps à corps l'ennemi avec le plus de Force ou de Chair.