

# 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/](http://kng_magusgeek.com/). Le contenu des capacités standards est soumis aux droits d'auteur de ©Antre-Monde Editions.

Behemoth (élite)	2
Bestian (élite)	3
Faune (élite)	4
Faune de Hunter Blakeman (élite)	5
Gardien du labyrinthe	6
Gargouille du colisée (élite)	7
Hydre du colisée	8
Louve (élite)	9
Loup	10
Noctes (élite)	11
Fiona Intyre (élite)	12
Joni - Prince de la chasse (élite)	13
Monture de Joni	14
La chasse sauvage (élite)	15
Le Prédateur couronné (élite)	16
Le Prédateur couronné (élite) (phase 2)	17
Abomination (élite)	18
Embryon (élite)	19
Embryon biliaire	20
Flore de chair (élite)	21
Infestés (élite)	22
Monstre de chair (élite)	23
Aberration (élite)	24
Globule blanc de la prolifération	25
Super-Miliciens unités Némésis (élite)	26
Norah Stenway (élite)	27
Dorothy Pagan (élite)	28
Yojimbo noir (élite)	29

Samouraï noir (élite)	30
Noyau de la Prolifération	31
Morceau de noyau de la Prolifération	32
Fragment de la Prolifération	33
Fausse perfection	34
La perfection (élite)	35
La perfection (élite) (phase 2)	36
Le Rempart (élite)	37
Le Rempart (élite) (phase 2)	38
Construct (élite)	39
Machinistes (élite)	40
Mécaniste (élite)	41
Monstre-machine (élite)	42
Ville mouvante (élite)	43
Infrastructure Space X	44
Créature de glace (élite)	45
Reflets (élite)	46
Yeux indiscrets (élite)	47
Enfant du Masque (élite)	48
Esclave du masque (élite)	49
Masque vivant (élite)	50
Nuée du masque (élite)	51
Rejeton du masque (élite)	52
Séraphin (élite)	53
Herakles (élite)	54

# 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>				
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>Implacable</b> : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire.				
	<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	<b>GRIFFES ET CROCS</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	7D6 + 15	Contact	Meurtrier ou destructeur ou choc 1		
ARME À DISTANCE	<b>FLOT DE TÉNÈBRES</b>				
	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 élitaires supplémentaires, des effets ont été ajoutés sur leur arme. Le MJ peut changer les capacités élitaires 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	GRIFFES ET CROCS				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 17	Contact	Meurtrier ou destructeur ou choc 1 / Soumission		
ARME À DISTANCE	FLOT DE TÉNÈBRES				
	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	CRACHAT D'ACIDE				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME À DISTANCE	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	
POINT FAIBLE						
Sang Froid / Dextérité						
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>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>Résistance lumineuse :</b> Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.</p> <p><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.</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>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.</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>Module (saut nv2) :</b> Le PNJ bénéficie de l'équivalent d'un module de saut au niveau 2.</p>					
	ÉPÉE DE LA BÊTE					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
		9D6 + 25	Contact	Dispersion 2		
	HURLEMENT					
	ARME À DISTANCE	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.				
ARME DE CONTACT	<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.				
	<b>GRIFFES ET CROCS</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
ARME DE CONTACT	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	4	13	1	-	4
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	-	-
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
	10	12	8	6	18
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (6)	Majeur (6)	Mineur (4)	-	Majeur (4)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA
	10	8	30	90	90
	CDF	PE			
	30	120			
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>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>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>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>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.</p> <p><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.</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>				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	4D6 + 18	Contact	Ignore armure / Silencieux / Assistance à l'attaque		
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	7D6 + 18	Contact	En chaîne / Choc 4 / Meurtrier / Barrage 4 / Deux mains		
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	9D6 + 8	Longue	Ignore armure / Silencieux / Deux mains / Précision		
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	7D6 + 8	Longue	Ignore armure / Dégâts continus 6 / Ignore Cdf / Silencieux / Deux mains / Précision		
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 8	Longue	Ignore armure / Choc 4 / Silencieux / Deux mains / Précision		
ARME À DISTANCE	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 noir pour attaquer mentalement ses ennemis.

JONI - PRINCE DE LA CHASSE (ÉLITE)						
Patron (Recrue)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
ASPECTS	10	20	8	12	6	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (3)	Majeur (5)	-	Majeur (6)	Majeur (6)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER	
VALEURS DÉRIVÉES	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>					
	ARME À DISTANCE	<b>COURONNE DU PRINCE DE LA CHASSE</b>				
		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
BOUCLIER	10	POINT FAIBLE	Endurance		
CAPACITÉS	<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
	12	21	10	12	14
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (6)	Majeur (15)	Majeur (9)	-	Majeur (9)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	19	14	30	450	15
POINT FAIBLE					
Sang Froid / Perception / Instinct					
<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>					
CROCS					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	6D6 + 36	Contact			
APPEL DE LA CHASSE					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	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
POINT FAIBLE					
<b>Sang Froid / Perception / Instinct</b>					
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>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>					
CROCS					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	6D6 + 42	Contact			
APPEL DE LA CHASSE					
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						
	<b>Dextérité</b>					
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	<b>ARME LOURDE</b>				
	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>				
	<b>ARME LOURDE</b>				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
ARME DE CONTACT	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
	18	5	1	1	4
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	-	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBORDEMENT	BOUCLIER
	2	-	600	9	10
CAPACITÉS	<p><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.</p> <p><b>Barrage 8</b> : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Barrage 8.</p> <p><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.</p>				

# 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 profil 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 utilisés 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 résistants.

GLOBULE BLANC DE LA PROLIFÉRATION					
Salopard (Initié)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	20	8	12	7	6
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	-	Majeur (10)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	4	16	3	200	12
CAPACITÉS	<b>POINT FAIBLE</b>				
	<b>Savoir</b>				
	<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.					
<b>NETTOYAGE</b>					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME À DISTANCE	6D6	Moyenne	Ignore armure ou Ignore CdF / Meurtrier, destructeur ou choc 1		
<b>DÉSINFECTION (SPÉCIAL)</b>					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME DE CONTACT	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
ASPECTS	15	8	8	4	8
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (4)	Mineur (2)	-	-	Majeur (4)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA
VALEURS DÉRIVÉES	8	4	30	60	60
<b>BOUCLIER</b>					
10					
<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>					
<b>MATRAQUES ÉLECTRIQUES</b>					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME DE CONTACT	7D6 + 8	Contact	En chaîne / Choc 4 / Meurtrier / Barrage 4		
<b>SHOTGUN AUTOMATIQUE</b>					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME DE CONTACT	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
	15	6	12	8	8
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (1)	Mineur (2)	Majeur (1)	-	Mineur (1)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	4	7	5	170	10
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>Loyauté sans faille</b> : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.</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>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 À DISTANCE	COUTEAU DE COMBAT				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	4D6 + 2	Contact	Silencieux		
ARME À DISTANCE	PISTOLET D'INFILTRATION (NEUROTOXINE)				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6	Moyenne	Ignore armure / Dégâts continus 3 / Silencieux		
ARME À DISTANCE	PISTOLET D'INFILTRATION (CHOC)				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	4D6	Moyenne	Ignore armure / Choc 2 / Silencieux		
ARME À DISTANCE	PISTOLET D'INFILTRATION (NANOMACHINES)				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 6	Moyenne	Destructeur / Silencieux		

# YOJIMBO NOIR (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 (ÉLITE)						
Hostile (Héros)						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	
	16	11	8	6	12	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (4)	Majeur (1)	Mineur (1)	-	Mineur (1)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	
	6	5	7	60	60	
VALEURS DÉRIVÉES	CDF	PE				
	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>					
	SABRE D'OBSDIENNE					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		7D6 + 12	Contact	Meurtrier / Destructeur		
	FUSIL DE PRÉCISION					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS			
	6D6 + 10	Lointaine	Tir en sécurité / Assistance à l'attaque / Désignation / Deux mains			
MITRAILLEUSE LOURDE						
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS			
	7D6 + 10	Moyenne	Perce armure 20 / Destructeur / Deux mains / Lourd			

# SAMOURAÏ NOIR (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 (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	Discretion			
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'abysses 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		
	ARME À DISTANCE	<b>PROJECTION DE SANG</b>				
		<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	
ASPECTS	35	14	14	20	14	
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (15)	Majeur (10)	-	Majeur (7)	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER	
VALEURS DÉRIVÉES	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>					
	<b>MEMBRES MULTIPLES</b>					
	ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
		4D6 + 24	Contact	Dispersion 6 / Destructeur / Ignore CdF, ignore armure ou choc 2		
	ARME À DISTANCE	PROJECTION DE SANG				
		DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	ARME À DISTANCE	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
	POINT FAIBLE				
<b>Savoir / Dextérité</b>					
<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.					
<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.					
<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".					
<b>Module (saut nv1) :</b> Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module saut au niveau 1.					
<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.					
CAPACITÉS	<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.				
<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.					
<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>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>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>ENGLOUTISSEMENT</b>					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 20	Contact	Ignore CdF / Soumission		
<b>PROJECTION DE BILE ACIDE</b>					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 10	Longue	Dégâts continus 6 / Destructeur		
<b>INVASION (SPÉCIAL)</b>					
ARME DE CONTACT	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.					
ARME DE CONTACT	<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 DE CHAIR ET D'OS</b>					
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET			
4D6 + 12	Courte	Meurtrier, destructeur ou choc 1				
ARME À DISTANCE	<b>GRENADE DE SPORES</b>					
	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
CAPACITÉS	POINT FAIBLE				
	Hargne				
	<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>					
ARME DE CONTACT	ARMES DE CHAIR ET D'OS				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	6D6 + 18	Courte	Ignore CdF ou Ignore armure ou choc 2		
ARME À DISTANCE	GRENADE DE SPORES				
	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					
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>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>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>					
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	<b>BRANCHE DE CHAIR</b>				
		DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
13D6 + 21		Contact				
ARME À DISTANCE	<b>DENTS ET ONGLES</b>					
	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	
	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>					
	ARME DE CONTACT	BRANCHE DE CHAIR				
		DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
		13D6 + 21	Contact			
	ARME À DISTANCE	DENTS ET ONGLES				
		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
ASPECTS	12	10	18	2	2
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (12)	-	Majeur (7)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PA	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	5	16	1	320	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>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>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
ASPECTS	10	10	18	4	8
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBORDEMENT	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	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
POINT FAIBLE					
<b>Force / Instinct</b>					
CAPACITÉS	<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>				
<b>ARME BLANCHE</b>					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
ARME DE CONTACT	4D6	Contact	Ignore CdF		
<b>MITRAILLEUSE LOURDE</b>					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME À DISTANCE	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>					
CAPACITÉS	<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>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>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.					

# 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
	20	20	30	1	1
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	-	Majeur (15)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	RÉSILIENCE	PA	BOUCLIER
	10	30	20	500	15
	CDF	POINT FAIBLE			
	15	Technique / Savoir / Perception			
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. La violence des armes avec l'effet anti-véhicule font aussi baisser ses PA.				
	<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>Sensibilité IEM</b> : L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement parasitage 4.				
	<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.				
	<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>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.				
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>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>IMPULSION ÉLECTRIQUE</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	8D6 + 10	Longue	Ignore CdF / Drain d'énergie		
ARME À DISTANCE	<b>RÉACTEUR DE FUSÉE SPATIALE</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	15D6 + 10	Lointaine	50PE / Démoralisant / Ultraviolette / Fureur		

# 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>				
	<b>LAME DE GLACE</b>				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
ARME DE CONTACT	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>				

# 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		
ARME DE CONTACT	9D6	Contact	Meurtrier, destructeur ou choc 1		
ARME À DISTANCE	<b>ÉCLATS D'ABYSSE</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
ARME À DISTANCE	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)					
Patron (Initié)					
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
POINT FAIBLE					
<b>Perception / Instinct</b>					
<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>					
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 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>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 élités 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	<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>Résistant</b> : Peu importe sa taille, le PNJ est considéré comme un colosse.</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>Armes multiples (1 à 3 standards)</b> : Le PNJ peut être doté de 3 armes jusqu'à standards de l'arsenal.</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>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>BÉLIER À PISTON</b>					
	ARME DE CONTACT	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			

# 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>		
6D6		Moyenne	Ignore CdF / Dispersion 3			

# 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
ASPECTS	12	6	18	2	2
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (9)	-	Majeur (4)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA
VALEURS DÉRIVÉES	3	13	1	150	30
VALEURS DÉRIVÉES	CDF	POINT FAIBLE			
VALEURS DÉRIVÉES	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	<b>SHOTGUN AUTOMATIQUE LOURD</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME À DISTANCE	9D6 + 12	Moyenne	Dispersion 6 / Fureur / Deux mains / Lourd		
ARME À DISTANCE	<b>RAILGUN</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME À DISTANCE	7D6 + 16	Lointaine	Ignore armure / Anti-véhicule		
ARME À DISTANCE	<b>LANCE-FLAMMES</b>				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME À DISTANCE	6D6	Moyenne	Dégâts continus 6 / Dispersion 6 / Lumière 2 / Fureur / Ultraviolence		