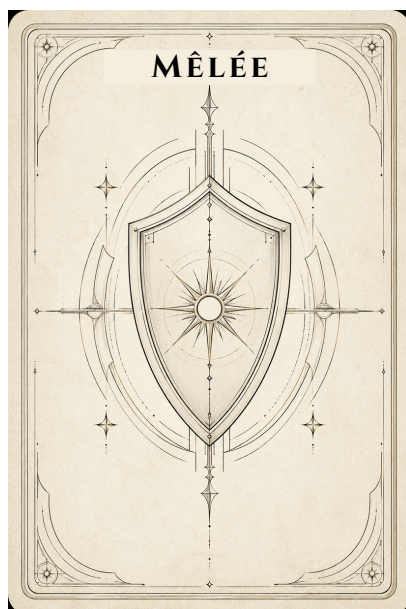
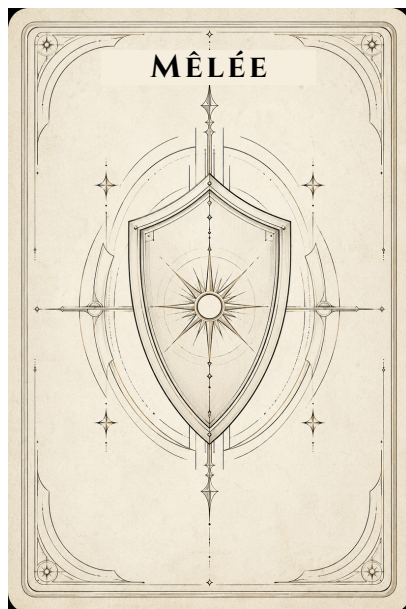
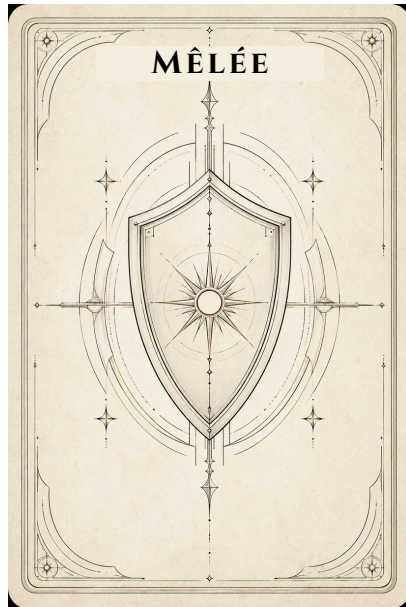




## FRAPPE LOURDE

Type : *attaque de mêlée*

Fort contre : *Parade*

Faible contre : *Esquive*

Le personnage engage tout son poids dans une attaque brutale, destinée à briser la garde adverse.

Si l'attaque touche, elle inflige +1 dégât.

Si la cible a choisi **Parade**, l'attaquant gagne +2D à son attaque.

Si la cible a choisi **Esquive**, le défenseur gagne +2D à sa Défense.

## FEINTE

Type : *attaque de mêlée*

Fort contre : *Contre*

Faible contre : *Parade*

Le personnage provoque une réaction adverse, détourne son attention, puis frappe dans une ouverture. La Feinte sert surtout à neutraliser les combattants qui attendent une occasion de riposter.

Si la cible a choisi **Contre**, l'attaquant gagne +2D à son attaque.

Si la cible a choisi **Parade**, le défenseur gagne +2D à sa Défense.

Si le défenseur annule tous les Succès de l'attaquant mais qu'il n'a pas choisi **Parade**, il ne peut pas effectuer de riposte contre une Feinte. L'attaque était trop trompeuse pour offrir une ouverture claire.

## CHARGE

Type : *attaque de mêlée*

Fort contre : *Esquive*

Faible contre : *Contre*

Le personnage fonce sur son adversaire, réduit brutalement la distance et tente de le renverser sous l'impact.

Si l'attaque touche, la cible est **Renversée**.

Une cible **Renversée** tombe au sol. Elle doit utiliser son prochain mouvement simple pour se relever. Tant qu'elle est au sol, elle subit -2D à ses attaques et Défenses de mêlée.

Si la cible a choisi **Esquive**, l'attaquant gagne +2D à son attaque.

Si la cible a choisi **Contre**, le défenseur gagne +2D à sa Défense.

## PARADE

Type : *réponse de mêlée*

Fort contre : *Feinte*

Faible contre : *Frappe lourde*

Le personnage reste solide, lit l'attaque et oppose son arme, son bouclier, son armure ou son corps au choc.

La Parade est une réponse prudente. Elle limite les conséquences d'une attaque, même lorsqu'elle ne suffit pas à l'éviter entièrement.

Si l'attaque touche malgré la Parade, l'attaquant perd 2 Succès excédentaires avant de dépenser ses effets d'arme ou d'augmenter ses dégâts.

La Parade ne supprime jamais le Succès nécessaire pour toucher. Elle réduit seulement les Succès excédentaires.

## ESQUIVE

Type : *réponse de mêlée*

Fort contre : *Frappe lourde*

Faible contre : *Charge*

Le personnage privilégie le mouvement et cherche à sortir de la ligne d'attaque.

Si le défenseur annule tous les Succès de l'attaquant, il peut immédiatement se déplacer d'une courte distance ou se désengager du corps-à-corps.

Une Esquive réussie ne permet pas de riposter, sauf capacité particulière. Le personnage a choisi de survivre et de se replacer, pas de contre-attaquer.

## CONTRE

Type : *réponse de mêlée*

Fort contre : *Charge*

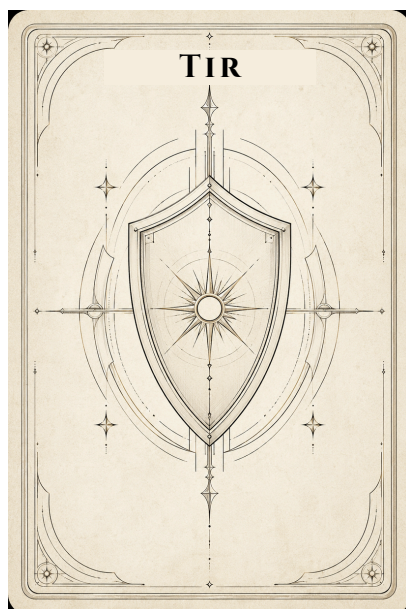
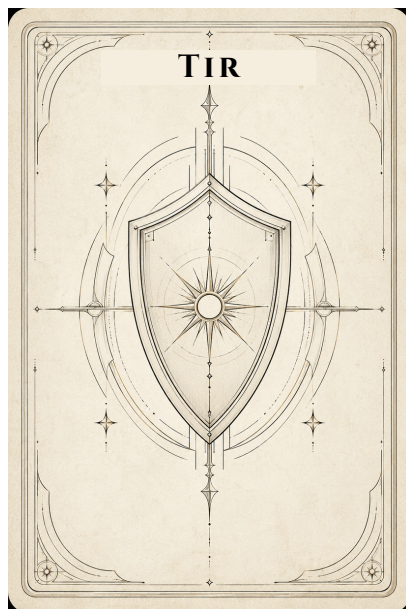
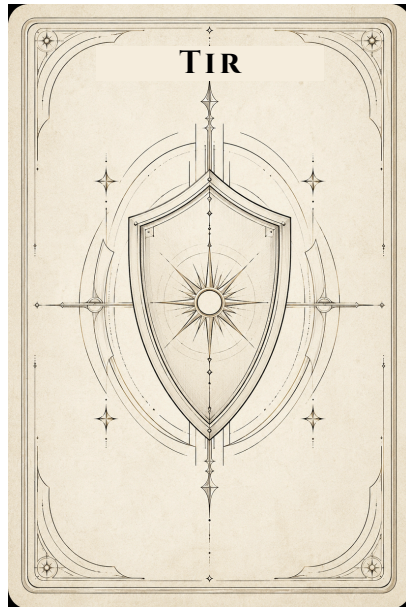
Faible contre : *Feinte*

Le personnage accepte le danger et attend le moment précis où l'adversaire s'expose.

Si le défenseur annule tous les Succès de l'attaquant, il peut effectuer une riposte.

Lorsqu'une riposte est obtenue grâce à **Contre**, elle est plus dangereuse : les dés de riposte réussissent sur 4+ au lieu de 5+.







## TIR AJUSTÉ

Type : *attaque à distance*  
Fortie contre : *Verrouillage*  
Faible contre : *Plongeon*

Le personnage prend une fraction de seconde pour viser une zone exposée.

Si l'attaque touche, elle inflige **+2 dégâts** ou permet de viser une zone précise : main, jambe, arme, équipement visible, câble, serrure, mécanisme apparent.

Si la cible a choisi **Verrouillage**, l'attaquant gagne **+2D** à son attaque.  
Si la cible a choisi **Plongeon**, le défenseur gagne **+2D** à sa Réaction.

## RAFALE

Type : *attaque à distance*  
Fortie contre : *Plongeon*  
Faible contre : *Dispersion*

Le personnage sature une zone de tirs afin de couvrir une zone plus large et de toucher plusieurs cibles.

Cette manœuvre nécessite une arme capable de tirer plusieurs projectiles ou de balayer une zone.

Si l'attaque touche, l'attaquant peut immédiatement faire un nouveau jet d'attaque et additionner les Succès de sa première attaque. Aucune Défense n'est possible contre la deuxième attaque.

Si la cible a choisi **Plongeon**, l'attaquant gagne **+2D** à sa première attaque.

Si la cible a choisi **Dispersion**, le défenseur gagne **+2D** à sa Réaction et aucune deuxième attaque n'est possible.

## PRISE D'ANGLE

Type : *attaque à distance*  
Fortie contre : *Dispersion*  
Faible contre : *Verrouillage*

Le personnage se décale, avance, contourne un obstacle ou exploite une ligne de tir inattendue.

La Prise d'angle ne cherche pas à tirer plus fort, mais à priver la cible de sa capacité de Réaction.

Si la manœuvre prend l'avantage, la cible ne peut pas utiliser sa Réaction contre cette attaque. Elle ne lance donc aucun dé de Réaction.

Si la cible a choisi **Dispersion**, l'attaquant gagne **+2D** à son attaque et la Réaction de la cible est annulée.  
Si la cible a choisi **Verrouillage**, le défenseur gagne **+2D** à sa Réaction et conserve normalement son jet de Défense.

## PLONGEON

Type : *réponse de tir*  
Fortie contre : *Tir ajusté*  
Faible contre : *Rafale*

Le personnage se jette hors de la ligne de tir, plonge au sol ou disparaît brutalement de l'axe visé.

Si le défenseur annule tous les Succès de l'attaquant, il peut immédiatement se déplacer d'une courte distance ou se jeter au sol : dans les deux cas, il ne peut être la cible d'aucune autre attaque de tir.

Un personnage au sol doit utiliser son prochain mouvement simple pour se relever.

Le Plongeon est efficace contre un tir précis, mais dangereux contre une Rafale qui couvre une zone entière.

## DISPERSION

Type : *réponse de tir*  
Fortie contre : *Rafale*  
Faible contre : *Prise d'angle*

Le personnage rompt l'alignement, s'écarte d'un allié, change de trajectoire ou force le tireur à choisir une seule cible.

La Dispersion sert à empêcher une attaque de zone ou un tir large d'affecter plusieurs personnages.

Si la Défense est réussie contre une Rafale, aucune deuxième attaque ne peut être réalisée.

Si la Rafale touche malgré tout, elle ne touche que la cible principale, sauf situation exceptionnelle décidée par le MJ.

## VERROUILLAGE

Type : *réponse de tir*  
Fortie contre : *Prise d'angle*  
Faible contre : *Tir ajusté*

Le personnage garde l'attaquant dans son champ de vision, anticipe son déplacement et refuse de se laisser prendre à revers.

Le Verrouillage est une réponse risquée : le personnage reste concentré sur le tireur au lieu de chercher seulement à disparaître.

Si le défenseur annule tous les Succès de l'attaquant, l'attaquant perd **2D** sur sa prochaine attaque à distance contre ce défenseur avant la fin du round.

Si le défenseur utilise Verrouillage contre une Prise d'angle, il conserve sa Réaction normalement et gagne **+2D** à son jet.



IDENTITÉ DE L'AGENT Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Âge : \_\_\_\_\_ Profession antérieure : \_\_\_\_\_

**CONSIGNES** Veuillez répondre aux questions suivantes en cochant UNE seule réponse par question. Pour chaque réponse choisie aux questions 1 à 4, reportez-vous aux questions complémentaires indiquées et cochez UNE réponse par question complémentaire. Si une même question complémentaire vous est demandée plusieurs fois, cochez une réponse différente à chaque occurrence.

**QUESTIONS PRINCIPALES**

Vous vous retrouvez au milieu d'une prise d'otage alors que vous n'êtes pas en service.

- ☐ a) Vous sortez votre arme pour braquer les malfaiteurs. → Questions complémentaires 9 et 7
- ☐ b) Vous tentez de faire sortir le plus de monde possible en discrétion. → Questions complémentaires 10 et 11
- ☐ c) Vous cherchez à contacter les autorités discrètement. → Questions complémentaires 4 et 2

Votre suspect prend la fuite à bord d'un véhicule rapide.

- ☐ a) Vous réquisitionnez un véhicule et le poursuivez. → Questions complémentaires 8 et 6
- ☐ b) Vous tirez dans les pneus. → Questions complémentaires 1 et 3
- ☐ c) Vous demandez l'aide d'un hélicoptère pour une poursuite plus efficace. → Questions complémentaires 4 et 7

Pour vous, qu'est-ce qui fait qu'un agent est performant ?

- ☐ a) La puissance physique et l'endurance. → Questions complémentaires 5 et 6
- ☐ b) La capacité d'analyse et de déduction. → Questions complémentaires 10 et 12
- ☐ c) Les capacités martiales. → Questions complémentaires 1 et 2

Vous devez, pour votre mission, traverser une zone inhospitalière (jungle, haute montagne, désert, etc.).

- ☐ a) Vous réunissez l'équipement nécessaire et partez en expédition solitaire et pédestre pour plus de discrétion. → Questions complémentaires 5 et 3
- ☐ b) Vous tentez de convaincre un habitant local pour qu'il vous guide sur un chemin sûr. → Questions complémentaires 9 et 11
- ☐ c) Vous trouvez le véhicule le plus adapté pour traverser la zone le plus vite possible. → Questions complémentaires 8 et 12

**QUESTIONS COMPLÉMENTAIRES**

1 - Quelle est votre arme de prédilection ?

- ☐ a) Glock 17
- ☐ b) FAMAS
- ☐ c) Couteau de combat
- ☐ d) Votre charme naturel

2 Quel était votre rôle dans l'armée ?

- ☐ a) Service militaire effectué en tant que soldat
- ☐ b) Poste de commandement de troupes
- ☐ c) Gestionnaire logistique
- ☐ d) Réformé

3 Quelle activité sportive pratiquez vous ?

- ☐ a) Course à pied
- ☐ b) Escrime
- ☐ c) Course automobile
- ☐ d) Natation

4 Quel est votre plus haut diplôme ?

- ☐ a) Brevet des collèges
- ☐ b) BEP
- ☐ c) Diplôme d'ingénieur
- ☐ d) Doctorat

5 Quelles sont vos mensurations ?

- ☐ a) 1m70 / 55 kg
- ☐ b) 1m80 / 70 kg
- ☐ c) 1m75 / 90 kg
- ☐ d) 1m90 / 95 kg

6 Exercez vous une activité de loisir ?

- ☐ a) Non
- ☐ b) Oui, la lecture
- ☐ c) Oui, la navigation
- ☐ d) Oui, le jeu de rôle

7 Que vous évoque le bâtiment de la Bibliothèque publique d'information du Centre Pompidou ?

- ☐ a) Une prouesse architecturale
- ☐ b) La satire de l'industrialisation
- ☐ c) Un lieu d'étude et d'excellence française
- ☐ d) Rien. Vous vous en moquez

8 Quel permis possédez-vous ?

- ☐ a) Aucun
- ☐ b) Permis B (véhicule léger)
- ☐ c) Permis côtier (bateau)
- ☐ d) LAPL (avion léger)

9 Quelle est votre méthode pour obtenir ce que vous voulez ?

- ☐ a) Patience et persuasion
- ☐ b) Mensonge et filouterie
- ☐ c) Vous exigez et vous servez
- ☐ d) La force brute

10 Quel est votre rôle dans un groupe d'enquêteurs ?

- ☐ a) Interrogateur
- ☐ b) Observateur
- ☐ c) Chauffeur
- ☐ d) Technicien

11 Lorsque vous rencontrez une personne pour la première fois :

- ☐ a) Vous vous en méfiez comme la peste
- ☐ b) Vous devenez immédiatement amis
- ☐ c) Vous l'observez attentivement afin d'en déduire sa personnalité
- ☐ d) Vous évaluez sa force physique et la comparez à la vôtre

12 Pour vous, quel est l'outil ultime ?

- ☐ a) Un ordinateur performant
- ☐ b) Une lame bien affûtée
- ☐ c) L'instinct de l'enquêteur
- ☐ d) Un Super-Étendard de Dassault

Visa RH : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_

## A destination du MJ

Vous trouverez dans ce formulaire, un rappel des questions et des chemins ainsi que les valeurs correspondantes aux choix des joueurs. Revelez ces valeurs lorsque le formulaire vous est remis et aidez les joueurs à remplir leur fiche de personnage.

### QUESTIONS PRINCIPALES

Vous vous retrouvez au milieu d'une prise d'otage alors que vous n'êtes pas en service.

- a) -1 CHARISME/+1 OBSERVATION → Questions complémentaires 9 et 7
- b) -1 OBSERVATION/+1 PHYSIQUE → Questions complémentaires 10 et 11
- c) -1 TECHNIQUE /+1 CHARISME → Questions complémentaires 4 et 2

Votre suspect prend la fuite à bord d'un véhicule rapide.

- a) -1 ESPRIT /+1 TECHNIQUE → Questions complémentaires 8 et 6
- b) -1 COMBAT /+1 ESPRIT → Questions complémentaires 1 et 3
- c) -1 TECHNIQUE /+1 OBSERVATION → Questions complémentaires 4 et 7

Pour vous, qu'est-ce qui fait qu'un agent est performant ?

- a) -1 PHYSIQUE /+1 TECHNIQUE → Questions complémentaires 5 et 6
- b) -1 OBSERVATION /+1 COMBAT → Questions complémentaires 10 et 12
- c) -1 COMBAT /+1 CHARISME → Questions complémentaires 1 et 2

Vous devez, pour votre mission, traverser une zone inhospitalière (jungle, haute montagne, désert, etc.).

- a) -1 PHYSIQUE /+1 ESPRIT → Questions complémentaires 5 et 3
- b) -1 CHARISME /+1 PHYSIQUE → Questions complémentaires 9 et 11
- c) -1 ESPRIT/+1 COMBAT → Questions complémentaires 8 et 12

### QUESTIONS COMPLÉMENTAIRES

1 - Quelle est votre arme de prédilection ?

- a) +1 Tir
- b) +2 Tir
- c) +1 Rixe
- d) +1 Parole

2 Quel était votre rôle dans l'armée ?

- a) +1 Rixe
- b) +1 Commandement
- c) +1 Mécanique
- d) +1 Savoir

3 Quelle activité sportive pratiquez vous ?

- a) +1 Endurance
- b) +1 Escrime
- c) +1 Sang-froid
- d) +1 Mobilité

4 Quel est votre plus haut diplôme ?

- a) +1 Conscience
- b) +1 Parole
- c) +1 Électronique
- d) +1 Savoir

5 Quelles sont vos mensurations ?

- a) +1 Rixe
- b) +1 Mobilité
- c) +1 Endurance
- d) +1 Force

6 Exercez vous une activité de loisir ?

- a) +1 Manipulation
- b) +1 Savoir
- c) +1 Analyse
- d) +1 Langage corporel

7 Que vous évoque le bâtiment de la Bibliothèque publique d'information du Centre Pompidou ?

- a) +1 Mécanique
- b) +1 Conscience
- c) +1 Savoir
- d) +1 Force

8 Quel permis possédez-vous ?

- a) +1 Endurance
- b) +1 Savoir
- c) +1 Analyse
- d) +1 Sang-froid

9 Quelle est votre méthode pour obtenir ce que vous voulez ?

- a) +1 Parole
- b) +1 Manipulation
- c) +1 Commandement
- d) +1 Force

10 Quel est votre rôle dans un groupe d'enquêteurs ?

- a) +1 Fouille
- b) +1 Conscience
- c) +1 Sang-froid
- d) +1 Mécanique

11 Lorsque vous rencontrez une personne pour la première fois :

- a) +1 Langage Corporel
- b) +1 Manipulation
- c) +1 Conscience
- d) +1 Force

12 Pour vous, quel est l'outil ultime ?

- a) +1 Électronique
- b) +1 Escrime
- c) +1 Fouille
- d) +1 Analyse





Nom :

Prénom :

Origine :

Note :

## DOMAINES ET COMPETENCES

☐ AETHER

☐ Contrôler  
ooo

☐ Résister  
ooo

☐ Sentir  
ooo

☐ CHARISME

☐ Manipulation  
ooo

☐ Commandement  
ooo

☐ Parole  
ooo

☐ COMBAT

☐ Escrime  
ooo

☐ Rixe  
ooo

☐ Tir  
ooo

☐ ESPRIT

☐ Analyse  
ooo

☐ Sang-Froid  
ooo

☐ Savoir  
ooo

☐ OBSERVATION

☐ Conscience  
ooo

☐ Fouille  
ooo

☐ Langage corporel  
ooo

☐ PHYSIQUE

☐ Endurance  
ooo

☐ Force  
ooo

☐ Mobilité  
ooo

☐ TECHNIQUE

☐ Electronique  
ooo

☐ Mécanique  
ooo

☐ Pilotage  
ooo

### COMBAT

INITIATIVE (Conscience + 6 - Combat) :

DEFENSE (Rixe + 6 - Combat) :

REACTION (Mobilité + 6 - Physique) :

Protection

Arme principale :

Bonus : Dé

Focus

Attribut :

Dégâts :

Arme secondaire :

Bonus : Dé

Focus

Attribut :

Dégâts :

### TALENTS

INDEMNÉ

Blessures légères

Blessures graves

Blessures critiques

MORT

Incapacité

Hémorragie

Perte de membre

Inconscience

## DOMAINES ET COMPETENCES

☐ CHARISME

/ Manipulation

/ Commandement

/ Parole

☐ COMBAT

/ Escrime

/ Rixe

/ Tir

☐ ESPRIT

/ Analyse

/ Sang-Froid

/ Savoir

☐ OBSERVATION

/ Conscience

/ Fouille

/ Langage corporel

☐ PHYSIQUE

/ Endurance

/ Force

/ Mobilité

☐ TECHNIQUE

/ Electronique

/ Mécanique

/ Pilotage

Nom :

Prénom :

Profession :

Note :

### COMBAT

 INITIATIVE (Conscience + 6 - Combat) : ☐

 DEFENSE (Rixe + 6 - Combat) : ☐

 REACTION (Mobilité + 6 - Physique) : ☐

 Protection ☐
Arme principale :

 Bonus : Dé ☐☐☐

 Focus ☐☐☐

Attribut :

Dégâts :

Arme secondaire:

 Bonus : Dé ☐☐☐

 Focus ☐☐☐

Attribut :

Dégâts :

### TALENTS

INDEMNÉ

Blessures légères

Blessures graves

Blessures critiques

MORT

Incapacité

☐☐☐☐

Hémorragie

☐☐☐☐

Perte de membre

☐☐

Inconscience

☐☐





PRÉTIRÉ DE L'IMPLANTÉE

Nom : SELION

Prénom : NIRÉA

Origine : PHAROSS

Note :

## DOMAINES ET COMPETENCES

2 AETHER

4 Contrôler  
●○○

3 Résister  
●○○

3 Sentir  
○○○

6 CHARISME

1 Manipulation  
○○○

1 Commandement  
○○○

2 Parole  
○○○

4 COMBAT

1 Escrime  
○○○

4 Rixe  
●○○

1 Tir  
○○○

3 ESPRIT

2 Analyse  
○○○

3 Sang-Froid  
●○○

3 Savoir  
○○○

3 OBSERVATION

4 Conscience  
●○○

1 Fouille  
○○○

1 Langage corporel  
○○○

4 PHYSIQUE

3 Endurance  
○○○

1 Force  
○○○

2 Mobilité  
○○○

5 TECHNIQUE

1 Electronique  
○○○

1 Mécanique  
○○○

1 Pilotage  
○○○

### COMBAT

INITIATIVE (Conscience + 6 - Combat): 6

DEFENSE (Rixe + 6 - Combat): 6

REACTION (Mobilité + 6 - Physique): 4

### Protection

BOUCLIER DE CORAIL

3+

### Arme principale :

LANCE SOLAIRE

RIXE

Bonus : Dé ■■■

Focus ■■■

Attribut : ARME SOLAIRE

Si la protection de la cible n'est pas énergétique, sa Défense est diminuée de 1.

Dégâts : BL1/BG1/H1

### Arme secondaire:

Bonus : Dé ■■■

Focus ■■■

Attribut :

Dégâts :

## TALENTS

#### Implantée

Les Implantées sont les survivantes du Temple du Maintien. Leur corps porte encore la marque de ce qu'on leur a fait subir, mais cette blessure est aussi devenue une source de puissance.

#### Crache-feu — Difficulté 3

L'Implantée déverse un flot de feu depuis ses paumes. La cible peut effectuer un jet de Réaction. En cas d'échec, elle subit une Blessure Grave pour chaque Succès obtenu par l'Implantée.

#### Experte du bouclier

Lorsque l'Implantée combat équipée d'un bouclier, elle ajoute 1 à sa Défense.

### INDEMNÉ

#### Blessures légères

|  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|

#### Blessures graves

|  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|

#### Blessures critiques

|  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|

### MORT

#### Incapacité

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|--|--|--|--|

#### Hémorragie

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|--|--|--|--|

#### Perte de membre

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|--|--|

#### Inconscience

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|--|--|



Nom : LEMAIRE

Prénom : CLAIRE

Profession :  
PSYCHIATRE

Note :

## DOMAINES ET COMPETENCES

|   |             |                  |                  |                      |
|---|-------------|------------------|------------------|----------------------|
| 3 | CHARISME    | 2/1 Manipulation | 1/1 Commandement | 3/2 Parole           |
| 5 | COMBAT      | 1/1 Escrime      | 1/4 Rixe         | 2/1 Tir              |
| 2 | ESPRIT      | 4/2 Analyse      | 4/3 Sang-Froid   | 3/3 Savoir           |
| 2 | OBSERVATION | 4/4 Conscience   | 2/1 Fouille      | 4/1 Langage corporel |
| 4 | PHYSIQUE    | 2/3 Endurance    | 1/1 Force        | 2/2 Mobilité         |
| 4 | TECHNIQUE   | 1/1 Electronique | 1/1 Mécanique    | 1/1 Pilotage         |

### COMBAT

INITIATIVE (Conscience + 6 - Combat) : 5

DEFENSE (Rixe + 6 - Combat) : 2

REACTION (Mobilité + 6 - Physique) : 4

### Protection

6+

### Arme principale :

PISTOLET MAC 50

TIR

Bonus : Dé ☐☐☐

Focus ☒☐☐

Attribut : TIR INSTINCTIF

Relance des 1 sur le premier tir d'un combat.

Dégâts : BG1/BC1/H1

### Arme secondaire:

Bonus : Dé ☐☐☐

Focus ☐☐☐

Attribut :

Dégâts :

## TALENTS

#### Lecture froide

Relance des 1 en Langage corporel pour cerner une personne, un mensonge ou une peur.

#### Maîtrise de soi

Gagne +1D aux tests de Sang-froid face à l'inexplicable.

#### Poussée

Les personnes situées dans un rayon de 2 m sont repoussées violemment et mises à terre.

Le MJ gagne 2 points d'anomalie.

### INDEMNÉ

#### Blessures légères

Incapacité

☐☐☐☐

#### Blessures graves

Hémorragie

☐☐☐☐

#### Blessures critiques

Perte de membre

☐☐

### MORT

Inconscience

☐☐





PRÉTIRÉ DU PILOTE

Nom : DAMARIS

Prénom : IONAS

Origine : PHAROSS

Note :

## DOMAINES ET COMPETENCES

6 AETHER

1 Contrôler  
ooo

1 Résister  
ooo

1 Sentir  
ooo

2 CHARISME

3 Manipulation  
ooo

2 Commandement  
ooo

3 Parole  
●ooo

4 COMBAT

1 Escrime  
ooo

2 Rixe  
ooo

4 Tir  
●ooo

4 ESPRIT

2 Analyse  
ooo

3 Sang-Froid  
●ooo

1 Savoir  
ooo

2 OBSERVATION

3 Conscience  
●ooo

1 Fouille  
ooo

3 Langage corporel  
ooo

4 PHYSIQUE

1 Endurance  
ooo

1 Force  
ooo

2 Mobilité  
ooo

2 TECHNIQUE

2 Electronique  
ooo

3 Mécanique  
ooo

4 Pilotage  
●ooo

## COMBAT

INITIATIVE (Conscience + 6 - Combat): 5

DEFENSE (Rixe + 6 - Combat): 4

REACTION (Mobilité + 6 - Physique): 3

## Protection

6+

## Arme principale :

FUSIL À CONVERSION

TIR

Bonus : Dé ■■■

Focus ■■■

Attribut : ARME DE PRÉCISION

Cette arme augmente de 1 ses dégâts pour chaque tour passé à viser.

Dégâts : BG1/BC1/H1

## Arme secondaire:

Bonus : Dé ■■■

Focus ■■■

Attribut :

Dégâts :

## TALENTS

### Silencieux

Les tests de Conscience effectués pour détecter le tir du fusil à conversion subissent un malus de 2.

### Bourreau des cœurs

Les tests de Parole et de Manipulation effectués auprès des femmes ou, au choix du joueur, auprès des hommes bénéficient de la relance des 1.

### Mercenaire

Ajoutez 2 points de Compétence libres.

## INDEMNÉ

### Blessures légères

■■■■■

### Blessures graves

■■■■■

### Blessures critiques

■■■

## MORT

Incapacité

■■■■

Hémorragie

■■■■

Perte de membre

■■■

Inconscience

■■■

PRÉTIRÉ DU PILOTE  
VERSION TERRE

Nom : DELCOURT

Prénom : MARC

Profession :  
PILOTE DE CHASSE  
Note :

## DOMAINES ET COMPETENCES

|   |             |                            |                            |                                |
|---|-------------|----------------------------|----------------------------|--------------------------------|
| 3 | CHARISME    | $\frac{2}{3}$ Manipulation | $\frac{2}{2}$ Commandement | $\frac{3}{3}$ Parole           |
| 4 | COMBAT      | $\frac{1}{1}$ Escrime      | $\frac{1}{2}$ Rixe         | $\frac{3}{4}$ Tir              |
| 4 | ESPRIT      | $\frac{2}{2}$ Analyse      | $\frac{3}{3}$ Sang-Froid   | $\frac{2}{1}$ Savoir           |
| 3 | OBSERVATION | $\frac{3}{3}$ Conscience   | $\frac{1}{1}$ Fouille      | $\frac{2}{3}$ Langage corporel |
| 4 | PHYSIQUE    | $\frac{2}{1}$ Endurance    | $\frac{1}{1}$ Force        | $\frac{3}{2}$ Mobilité         |
| 2 | TECHNIQUE   | $\frac{2}{2}$ Electronique | $\frac{3}{3}$ Mécanique    | $\frac{4}{4}$ Pilotage         |

## COMBAT

INITIATIVE (Conscience + 6 - Combat) : 5

DEFENSE (Rixe + 6 - Combat) : 3

REACTION (Mobilité + 6 - Physique) : 5

## Protection

6+

### Arme principale :

PISTOLET DE SERVICE

TIR

Bonus : Dé ☐ ☐ ☐

Focus ☒ ☐ ☐

Attribut : TIR INSTINCTIF

Relance des 1 sur le premier tir d'un combat.

Dégâts : BG1/BC1/H1

### Arme secondaire:

Bonus : Dé ☐ ☐ ☐

Focus ☐ ☐ ☐

Attribut :

Dégâts :

## TALENTS

### As du manche

Gagne +2D aux tests de Pilotage lors d'une poursuite ou d'une manœuvre dangereuse.

### Réflexes d'aviateur

Une fois par scène en véhicule, le personnage peut relancer son initiative ou un test de Réaction.

### Plein gaz

Vos réflexes surhumains vous permettent de diminuer ou d'augmenter la distance de poursuite de 3.

Le MJ gagne 2 points d'anomalie.

## INDEMNÉ

### Blessures légères

### Blessures graves

### Blessures critiques

## MORT

Incapacité

☐ ☐ ☐ ☐

Hémorragie

☐ ☐ ☐ ☐

Perte de membre

☐ ☐

Inconscience

☐ ☐





PRÉTIRÉ DU MEDJAI

Nom : NEFER-KHA

Prénom : KHEM

Origine : G'TIE

Note :

## DOMAINES ET COMPETENCES

4 AETHER

1 Contrôler  
○○○

1 Résister  
○○○

1 Sentir  
○○○

5 CHARISME

2 Manipulation  
○○○

3 Commandement  
●○○

3 Parole  
○○○

2 COMBAT

2 Escrime  
○○○

2 Rixe  
○○○

4 Tir  
●○○

3 ESPRIT

2 Analyse  
○○○

3 Sang-Froid  
○○○

3 Savoir  
○○○

4 OBSERVATION

3 Conscience  
●○○

1 Fouille  
○○○

2 Langage corporel  
○○○

3 PHYSIQUE

3 Endurance  
●○○

4 Force  
●○○

1 Mobilité  
○○○

6 TECHNIQUE

1 Electronique  
○○○

1 Mécanique  
○○○

1 Pilotage  
○○○

### COMBAT

INITIATIVE (Conscience + 6 - Combat): 7

DEFENSE (Rixe + 6 - Combat): 6

REACTION (Mobilité + 6 - Physique): 4

### Protection

ARMURE MAAHES

3+

### Arme principale :

TAHTIB

TIR

Bonus : Dé ■■■□

Focus ■■■□

Attribut : DEUX MAINS

Cette arme se manie à deux mains et nécessite une Force supérieure ou égale à 3. Elle ne peut tirer qu'une fois tous les 2 tours.

Dégâts : BG1/H1/BC1

### Arme secondaire:

TAHTIB

RIXE

Bonus : Dé ■■■□

Focus ■■■□

Attribut : DEUX MAINS

Cette arme se manie à deux mains et nécessite une Force supérieure ou égale à 3.

Dégâts : BG1/IP1/BC1

## TALENTS

#### Demi-vivant

Le système de Blessures du Medjai est modifié (voir l'Archétype)

#### Rempart

L'utilisateur gagne +2 en Défense lorsqu'il combat avec le Tahtib en mode Rixe.

#### Soldat du Pharaon

Tant qu'il est sur G'tie, le Soldat du Pharaon réduit son Charisme et son Esprit de 1.

### INDEMNÉ

#### Blessures légères

|  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|

#### Blessures graves

|  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|

#### Blessures critiques

|  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|

### MORT

Incapacité

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|--|--|--|--|

Hémorragie

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|--|--|--|--|

Perte de membre

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|--|--|

Inconscience

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|--|--|



## DOMAINES ET COMPETENCES

|   |             |                  |                  |                      |
|---|-------------|------------------|------------------|----------------------|
| 5 | CHARISME    | 1/2 Manipulation | 3/3 Commandement | 1/3 Parole           |
| 2 | COMBAT      | 2/2 Escrime      | 3/2 Rixe         | 4/4 Tir              |
| 4 | ESPRIT      | 2/2 Analyse      | 4/3 Sang-Froid   | 1/3 Savoir           |
| 3 | OBSERVATION | 3/3 Conscience   | 2/1 Fouille      | 1/2 Langage corporel |
| 2 | PHYSIQUE    | 4/3 Endurance    | 4/4 Force        | 3/2 Mobilité         |
| 5 | TECHNIQUE   | 1/1 Electronique | 2/1 Mécanique    | 1/1 Pilotage         |

Nom : BENAÏSOU

Prénom : KARIM

Profession :  
ANCIEN COMMANDO

Note :

### COMBAT

INITIATIVE (Conscience + 6 - Combat) : 7

DEFENSE (Rixe + 6 - Combat) : 7

REACTION (Mobilité + 6 - Physique) : 7

### Protection

5+

### Arme principale :

FAMAS

TIR

Bonus : Dé ☒ ☐ ☐

Focus ☒ ☒ ☐

Attribut : RAFALE

S'il utilise une carte Rafale,  
l'ancien commando fait 2 attaques  
supplémentaires au lieu d'une.

Dégâts : BG1/BC1/M

### Arme secondaire:

COUTEAU DE COMBAT

RIXE

Bonus : Dé ☒ ☒ ☐

Focus ☒ ☐ ☐

Attribut : LÉGER

Augmente la Rixe de 1 lors de  
l'utilisation de cette arme.

Dégâts : BG1/H1/M

## TALENTS

#### Garde du corps

S'il est proche, il peut devenir la  
cible d'une attaque visant un allié.

#### Discipline militaire

Ignore le premier -1D lié à une  
Défense multiple.

#### Vigueur surnaturelle

Le personnage ne peut pas subir  
de Blessure d'Inconscience.

Le MJ gagne 2 points d'anomalie  
par tour lorsque ce Talent est  
actif.

### INDEMNÉ

#### Blessures légères

#### Blessures graves

#### Blessures critiques

### MORT

#### Incapacité

☐ ☐ ☐ ☐

#### Hémorragie

☐ ☐ ☐ ☐

#### Perte de membre

☐ ☐

#### Inconscience

☐ ☐





PRÉTIRÉ DE LA RAQISAH

Nom : AL-HEDRA

Prénom : SAHIRA

Origine : G'TIE

Note :

## DOMAINES ET COMPETENCES

4 AETHER

3 Contrôler  
●○○

2 Résister  
○○○

2 Sentir  
○○○

3 CHARISME

3 Manipulation  
●○○

1 Commandement  
○○○

2 Parole  
○○○

3 COMBAT

4 Escrime  
●○○

1 Rixe  
○○○

1 Tir  
○○○

5 ESPRIT

1 Analyse  
○○○

3 Sang-Froid  
●○○

2 Savoir  
○○○

4 OBSERVATION

3 Conscience  
○○○

1 Fouille  
○○○

3 Langage corporel  
○○○

2 PHYSIQUE

3 Endurance  
●○○

2 Force  
○○○

4 Mobilité  
○○○

6 TECHNIQUE

1 Electronique  
○○○

1 Mécanique  
○○○

1 Pilotage  
○○○

### COMBAT

INITIATIVE (Conscience + 6 - Combat): 6

DEFENSE (Rixe + 6 - Combat): 4

REACTION (Mobilité + 6 - Physique): 8

### Protection

VOILE MYCÉLIEN

5+

### Arme principale :

PAIRE DE KHOPESH

ESCRIME

Bonus : Dé ■■■

Focus ■■■

Attribut : PLUIE DE COUPS

Cette arme diminue la Complexité de l'attaque de 1.

Dégâts : BG1/PM1/M

### Arme secondaire:

Bonus : Dé ■■■

Focus ■■■

Attribut :

Dégâts :

## TALENTS

Arpenteur du désert

+2 Mobilité (déjà compté)

Danse hypnotique

La Défense de la cible est diminuée de 1.

Armure de sable — Difficulté 2

L'armure de sable de la Raqisah lui confère une Protection de 4+.

### INDEMNÉ

Blessures légères

Blessures graves

Blessures critiques

### MORT

Incapacité

■ ■ ■ ■

Hémorragie

■ ■ ■ ■

Perte de membre

■ ■

Inconscience

■ ■

Nom : BITTON

Prénom : NADIA

Profession :  
ANCIENNE DROGUÉE

Note :

DOMAINES ET COMPETENCES

|   |             |                  |                  |                      |
|---|-------------|------------------|------------------|----------------------|
| 2 | CHARISME    | 1/2 Manipulation | 1/3 Commandement | 2/3 Parole           |
| 3 | COMBAT      | 1/2 Escrime      | 3/2 Rixe         | 2/4 Tir              |
| 5 | ESPRIT      | 4/2 Analyse      | 3/3 Sang-Froid   | 4/3 Savoir           |
| 4 | OBSERVATION | 3/3 Conscience   | 1/1 Fouille      | 4/2 Langage corporel |
| 2 | PHYSIQUE    | 3/3 Endurance    | 2/4 Force        | 4/2 Mobilité         |
| 5 | TECHNIQUE   | 1/1 Electronique | 1/1 Mécanique    | 1/1 Pilotage         |

COMBAT

INITIATIVE (Conscience + 6 - Combat) : 6

DEFENSE (Rixe + 6 - Combat) : 6

REACTION (Mobilité + 6 - Physique) : 8

Protection

6+

Arme principale :

COUTEAU PAPILLON

RIXE

Bonus : Dé ☐☐☐

Focus ☒☐☐

Attribut : DISCRET

Pour détecter l'arme, la Difficulté est augmentée de 1.

Dégâts : BLI/BGI/BCI

Arme secondaire:

Bonus : Dé ☐☐☐

Focus ☐☐☐

Attribut :

Dégâts :

TALENTS

Disparition dans la foule

Gagne +1 en Mobilité ou en Manipulation pour semer une filature ou disparaître dans un lieu public.

Charme ravageur

Relance les 1 en Parole ou en Manipulation dans un face-à-face non hostile au départ.

Substitution de sable

Le personnage peut annuler une attaque en substituant un clone de sable à sa place.

Le MJ gagne 4 points d'anomalie.

INDEMNÉ

Blessures légères

Blessures graves

Blessures critiques

MORT

Incapacité

☐☐☐☐

Hémorragie

☐☐☐☐

Perte de membre

☐☐

Inconscience

☐☐





PRÉTIRÉ DE L'INGÉNIEUR

Nom : SARDEN

Prénom : LIVA

Origine : ROMIA

Note :

DISPOSE DU CHIEN  
MÉCANIQUE ÉQUIPÉ  
DU CANON À  
PLASMA

## DOMAINES ET COMPETENCES

3 AETHER

1 Contrôler  
○○○

1 Résister  
○○○

1 Sentir  
○○○

4 CHARISME

2 Manipulation  
○○○

1 Commandement  
○○○

3 Parole  
○○○

6 COMBAT

2 Escrime  
○○○

2 Rixe  
○○○

4 Tir  
○○○

3 ESPRIT

3 Analyse  
●○○

3 Sang-Froid  
○○○

4 Savoir  
●○○

4 OBSERVATION

3 Conscience  
○○○

1 Fouille  
○○○

1 Langage corporel  
○○○

5 PHYSIQUE

2 Endurance  
○○○

1 Force  
○○○

3 Mobilité  
●○○

2 TECHNIQUE

4 Electronique  
●○○

3 Mécanique  
●○○

1 Pilotage  
○○○

## COMBAT

INITIATIVE (Conscience + 6 - Combat): 3

DEFENSE (Rixe + 6 - Combat): 2

REACTION (Mobilité + 6 - Physique): 4

## Protection

CHAMP DE FORCE

4+

## Arme principale :

ÉCLATEUR SONIQUE

TIR

Bonus : Dé ■■■

Focus ■■■

Attribut : ARME DE ZONE

Arme de zone : cette arme affecte toutes les cibles dans un rayon de 3 mètres.

Dégâts : BL1/BG1/IP1

## Arme secondaire:

Bonus : Dé ■■■

Focus ■■■

Attribut :

Dégâts :

## TALENTS

Citoyen de Romia

Ajoutez 2 points de Compétence à répartir dans les Compétences liées au Combat (déjà comptabilisés)

Surcharge du canon plasma

Le canon plasma de votre compagnon peut être surchargé. Ses dégâts sont multipliés par 2. Sur 4+, l'arme est détruite.

Portatif

Le champ de force peut être fixé sur une cible. Si la cible dispose déjà d'une meilleure armure, sa Protection est améliorée de 1 avec un minimum de 2+.

INDEMNÉ

Blessures légères

Blessures graves

Blessures critiques

MORT

Incapacité

■ ■ ■ ■

Hémorragie

■ ■ ■ ■

Perte de membre

■ ■

Inconscience

■ ■



Nom : MOREAU

Prénom : ÉLISE

Profession :  
ETHNOLOGUE AU CNRS

Note :

## DOMAINES ET COMPETENCES

|   |             |                  |                  |                      |
|---|-------------|------------------|------------------|----------------------|
| 4 | CHARISME    | 1/2 Manipulation | 1/3 Commandement | 3/3 Parole           |
| 5 | COMBAT      | 1/2 Escrime      | 1/2 Rixe         | 2/4 Tir              |
| 2 | ESPRIT      | 3/2 Analyse      | 3/3 Sang-Froid   | 4/3 Savoir           |
| 2 | OBSERVATION | 4/3 Conscience   | 4/1 Fouille      | 3/2 Langage corporel |
| 4 | PHYSIQUE    | 3/3 Endurance    | 1/4 Force        | 3/2 Mobilité         |
| 3 | TECHNIQUE   | 1/1 Electronique | 2/1 Mécanique    | 2/1 Pilotage         |

### COMBAT

INITIATIVE (Conscience + 6 - Combat) : 5

DEFENSE (Rixe + 6 - Combat) : 2

REACTION (Mobilité + 6 - Physique) : 5

### Protection

6+

### Arme principale :

PISTOLET 7.65

TIR

Bonus : Dé ☒ ☐ ☐

Focus ☐ ☐ ☐

Attribut : SILENCIEUX

Pour détecter le tir de l'arme,  
la Difficulté est augmentée de 1.

Dégâts : BLI/BGI/M

### Arme secondaire:

Bonus : Dé ☐ ☐ ☐

Focus ☐ ☐ ☐

Attribut :

Dégâts :

## TALENTS

#### Terrain hostile

Gagne +1 en Mobilité ou en  
Endurance lors de déplacements en  
extérieur, dans des ruines ou des  
zones dangereuses.

#### Carnet d'enquête

Relance les 1 en Fouille ou en Savoir  
lorsqu'elle étudie un lieu, une trace  
ou une culture inconnue.

#### Lien mécanique

Le personnage peut faire un test  
de Mécanique (3) pour enrayer  
une arme à distance.

Le MJ gagne 2 points d'anomalie.

### INDEMNÉ

#### Blessures légères

Incapacité

☐ ☐ ☐ ☐

#### Blessures graves

Hémorragie

☐ ☐ ☐ ☐

#### Blessures critiques

Perte de membre

☐ ☐

### MORT

Inconscience

☐ ☐





PRÉTIRÉ DE L'EVOCATHI

Nom : VARRUS

Prénom : CASSIAN

Origine : ROMIA

Note :

## DOMAINES ET COMPETENCES

6 AETHER

1 Contrôler  
○○○

1 Résister  
○○○

1 Sentir  
○○○

5 CHARISME

1 Manipulation  
○○○

3 Commandement  
●○○

1 Parole  
○○○

3 COMBAT

4 Escrime  
●○○

1 Rixe  
○○○

3 Tir  
○○○

4 ESPRIT

2 Analyse  
○○○

4 Sang-Froid  
●○○

2 Savoir  
○○○

2 OBSERVATION

3 Conscience  
○○○

1 Fouille  
○○○

1 Langage corporel  
○○○

3 PHYSIQUE

4 Endurance  
●○○

2 Force  
○○○

3 Mobilité  
●○○

5 TECHNIQUE

1 Electronique  
○○○

1 Mécanique  
○○○

1 Pilotage  
○○○

### COMBAT

INITIATIVE (Conscience + 6 - Combat): 6

DEFENSE (Rixe + 6 - Combat): 7

REACTION (Mobilité + 6 - Physique): 6

### Protection

ARMURE HADES  
RÉSERVE 10

### Arme principale :

AIGUILLONNEUR

TIR

Bonus : Dé ☐ ☐ ☐

Focus ☒ ☐ ☐

Attribut : ANESTHÉSANT

La cible touchée par cette arme doit réussir un test d'Endurance (Difficulté 3) ou subir Inconscience 1.  
Chargeur : 2

Dégâts : IP1/IS1/BG1

### Arme secondaire:

PUGIATHA

ESCRIME

Bonus : Dé ☒ ☒ ☒

Focus ☒ ☒ ☐

Attribut : DISCRÈTE

Cette arme se replie et ne peut pas être détectée dans cet état. Deux Pugiatha peuvent être maniés ensemble.

Dégâts : BG1/H1/BC1

## TALENTS

#### Génémorphé

Lorsque vous consommez du Mucus (2), vous pouvez ajouter 2 dés à votre réserve pour un test.

#### Métamorphe

Tant que l'armure dispose de Mucus, elle peut en consommer 1 toutes les minutes pour donner à son porteur l'apparence de la personne de son choix.

#### Fusion d'ombre

Tant que l'armure dispose de Mucus, elle peut en consommer 1 toutes les 5 minutes pour rendre son porteur invisible dans les ombres.

### INDEMNÉ

#### Blessures légères

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

#### Blessures graves

☐ ☐ ☐ ☐

#### Blessures critiques

☐ ☐

### MORT

Incapacité

☐ ☐ ☐ ☐

Hémorragie

☐ ☐ ☐ ☐

Perte de membre

☐ ☐

Inconscience

☐ ☐



Nom : BIZZARO

Prénom : QUENTIN

Profession :  
INFORMATICIEN IBM

Note :

## DOMAINES ET COMPETENCES

|   |             |                  |                  |                      |
|---|-------------|------------------|------------------|----------------------|
| 4 | CHARISME    | 1/1 Manipulation | 1/3 Commandement | 2/1 Parole           |
| 4 | COMBAT      | 1/4 Escrime      | 3/1 Rixe         | 1/3 Tir              |
| 3 | ESPRIT      | 3/2 Analyse      | 1/4 Sang-Froid   | 3/2 Savoir           |
| 3 | OBSERVATION | 3/3 Conscience   | 1/1 Fouille      | 1/1 Langage corporel |
| 5 | PHYSIQUE    | 1/4 Endurance    | 1/2 Force        | 1/3 Mobilité         |
| 2 | TECHNIQUE   | 4/1 Electronique | 3/1 Mécanique    | 4/1 Pilotage         |

### COMBAT

INITIATIVE (Conscience + 6 - Combat) : 5

DEFENSE (Rixe + 6 - Combat) : 5

REACTION (Mobilité + 6 - Physique) : 2

### Protection

6+

### Arme principale :

GANT DE COMBAT

RIXE

Bonus : Dé ☒ ☐ ☐

Focus ☒ ☐ ☐

Attribut : GARDE

Les gants augmentent la Défense de 2 lorsqu'ils sont utilisés en combat.

Dégâts : BL1/BG1/IS1

### Arme secondaire:

Bonus : Dé ☐ ☐ ☐

Focus ☐ ☐ ☐

Attribut :

Dégâts :

## TALENTS

#### Mordu d'informatique

Les tests d'Électronique bénéficient de la relance des 1.

#### Uppercut

Lorsqu'il effectue un test de Rixe avec une Complexité augmentée de 1, le personnage inflige IS2 à la cible, sans Défense possible. En cas d'échec, la cible peut riposter gratuitement.

#### Imitation

Le personnage peut imiter n'importe quelle voix, masculine ou féminine.

Le MJ gagne 3 points d'Anomalie.

### INDEMNÉ

#### Blessures légères

#### Blessures graves

#### Blessures critiques

### MORT

#### Incapacité

☐ ☐ ☐ ☐

#### Hémorragie

☐ ☐ ☐ ☐

#### Perte de membre

☐ ☐

#### Inconscience

☐ ☐

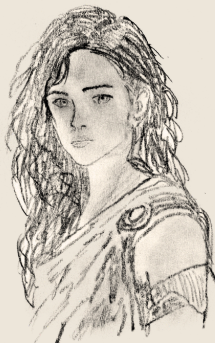




## CHRONIQUES DE MEDITIA

## LYNARA

IMPLANTÉE, FILLE CADETTE DU SEIGNEUR VARKENOS



Elle est contrôlée par le Prêtre du Maintien et répond à ses ordres.  
Sans cette emprise, elle est pacifique.

### DOMAINES

| COM | OBS | TEC | PHY | ESP | CHA | AET |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 4   | 4   | 5   | 5   | 3   | 3   | 2   |

### VALEURS DE COMBAT

|                         |                        |                           |
|-------------------------|------------------------|---------------------------|
| Initiative<br>6         | Défense<br>1 (5+)      | Réaction<br>4             |
| Blessure<br>Légère<br>7 | Blessure<br>Grave<br>5 | Blessure<br>Critique<br>3 |
| Incapacité<br>4         | Hémorragie<br>4        | Perte de<br>Membre<br>2   |

Inconscience 2

### COMPÉTENCES

Com : Rixe 2  
Obs : Conscience 4  
Phy : Mobilité 3, Endurance 3, Force 3  
Aet : Sentir 5, Contrôler 5, Résister 4

### ARMES

Lance de pierre : +2D/+2 Focus  
BG1/BC1/M

### TALENTS

**Golem** : Contrôle 2, instantané  
Invocation d'un golem de pierre qui existe tant que Lynara est consciente.

**Télékinésie minérale** : Contrôle 1, instantané  
Projeté un bloc de pierre causant trois Blessures Graves.

**Cercueil de pierre** : Contrôle 3, instantané  
Cause Incapacité 4 à une cible. Résistance 3.

**Brise-Monde** : Contrôle 4, 2 tours  
Cause un cataclysme local : la terre tremble et se soulève. Les conséquences sont laissées à l'appréciation du MJ.

### MODE BOSS

**Phase 1** : Début du combat  
Lynara évitera le corps à corps autant que possible. Elle commence par invoquer son Golem puis utilise Télékinésie de loin.

**Phase 2** : Le Golem est détruit  
Lynara cherchera à fuir le combat et lancera à chaque tour un Cercueil de pierre pour mettre fin à l'affrontement.

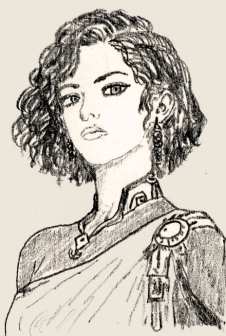
**Phase 3** : Lynara subit une Blessure Critique  
Lynara entre en état de choc et cherchera à lancer Brise-Monde.

**Phase 4** : Le Prêtre est mis hors d'état de nuire  
Si le Prêtre qui la manipule est inconscient ou mort, Lynara retrouve ses esprits et met fin à l'affrontement.

## CHRONIQUES DE MEDITIA

## DERINA

IMPLANTÉE, FILLE CADETTE DU SEIGNEUR KALIS, ORIGINAIRE DE L'ARCHIPEL VOLCANIQUE



Elle est posée, réfléchie et n'hésite pas à prendre des décisions difficiles quand c'est nécessaire. Elle devient toutefois prompte à la violence et à la déraison lorsqu'on évoque les Prêtres du Maintien.

### DOMAINES

| COM | OBS | TEC | PHY | ESP | CHA | AET |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 5   | 3   | 6   | 5   | 2   | 2   | 4   |

### VALEURS DE COMBAT

|                         |                        |                           |
|-------------------------|------------------------|---------------------------|
| Initiative<br>4         | Défense<br>1 (5+)      | Réaction<br>3             |
| Blessure<br>Légère<br>5 | Blessure<br>Grave<br>4 | Blessure<br>Critique<br>2 |
| Incapacité<br>2         | Hémorragie<br>3        | Perte de<br>Membre<br>2   |

Inconscience 2

### COMPÉTENCES

Com : Rixe 2  
Obs : Conscience 5  
Phy : Mobilité 3, Endurance 3, Force 3  
Aet : Sentir 4, Contrôler 4, Résister 3

### ARMES

Lame courbe : +1D/+1 Focus  
BL1/BG1/H1

### TALENTS

**Pousse rapide** : Contrôle 2, instantané  
Les plantes autour de Derina poussent vingt fois plus vite.

**Liane solide** : Contrôle 2, instantané  
Fait sortir du sol jusqu'à 2 lianes solides et puissantes pouvant soutenir plusieurs milliers de tonnes.

**Mur de liane** : Contrôle 3, instantané, Réaction  
Invoque un mur de lianes devant elle qui augmente sa Défense de 5.

### JOUER DERINA

Derina est une jeune fille qui a profondément souffert de ce qu'elle a vécu dans le Temple du Maintien. Les stigmates sont visibles : elle a le regard dur et évite le contact humain prolongé. Elle est animée par une volonté inflexible et voue un véritable culte à la Sainte Iltis, qu'elle considère comme son amie et son chef. Elle fera tout pour aider les PJ dans leur quête et tentera de raisonner Varkenos. Son tempérament changera dès l'intervention de Lynara : convaincue qu'un Prêtre du Maintien est présent sur l'île, elle laissera la vengeance prendre le pas sur sa raison.



## CHRONIQUES DE MEDITIA

# VARKENOS

SEIGNEUR DE L'ARCHIPEL BLANC, PÈRE DE LYNARA ET DE MARIA



Seigneur à l'influence importante sur Phaross, car il est le seul et unique fournisseur de métal de la planète. Son archipel compte une île principale avec la Cité Blanche et une myriade de petites îles servant de mines à ciel ouvert.

### DOMAINES

| COM | OBS | TEC | PHY | ESP | CHA | AET |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 4   | 4   | 6   | 4   | 3   | 2   | 6   |

### VALEURS DE COMBAT

|                         |                        |                           |
|-------------------------|------------------------|---------------------------|
| Initiative<br>5         | Défense<br>3 (4+)      | Réaction<br>4             |
| Blessure<br>Légère<br>7 | Blessure<br>Grave<br>5 | Blessure<br>Critique<br>4 |
| Incapacité<br>5         | Hémorragie<br>4        | Perte de<br>Membre<br>2   |

Inconscience 2

### COMPÉTENCES

Com : Escrime 4, Tir 3  
Obs : Conscience 4  
Phy : Mobilité 3, Endurance 3, Force 3  
Cha : Parole 3, Manip 3, Command 5

### ARMES

Xiphos cérémoniel cac : +3D/+2 Focus  
BG2/BC1/H2  
Xiphos cérémoniel tir : +2D / +1 Focus  
BG2/IP1/M

### TALENTS

**Chef de guerre** : Passif  
Les troupes autour de lui gagnent +2 en Initiative,  
-1 en Combat, +2 en Défense.

### JOUER VARKENOS

Varkenos est un Seigneur jovial. Il s'entend bien avec tout le monde et n'a pas d'a priori sur qui que ce soit. Il entretient un réseau influent sur Phaross. Sa position de fournisseur de métal le place en position d'arbitre sur les conflits entre Seigneurs. Autrefois bras gauche du Roi Etaocle, il a profité de la Guerre des Incroyants pour prendre possession de l'Archipel Blanc, éradiquant par la même occasion le précédent Seigneur et toute sa lignée.

Il n'a pas oublié sa fille Lynara, mais a peur de l'affronter et éprouve de la honte à cause de ce qu'elle a subi pendant ces 10 dernières années.

## CHRONIQUES DE MEDITIA

# MARIA

FILLE AÎNÉE DU SEIGNEUR VARKENOS



Elle est la directrice officielle des opérations de minage. Elle gère les mineurs et les comptes de son père. Elle s'assure que les livraisons sont faites en temps et en heure.

### DOMAINES

| COM | OBS | TEC | PHY | ESP | CHA | AET |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 6   | 3   | 4   | 4   | 3   | 2   | 6   |

### VALEURS DE COMBAT

|                         |                        |                           |
|-------------------------|------------------------|---------------------------|
| Initiative<br>2         | Défense<br>1 (6+)      | Réaction<br>3             |
| Blessure<br>Légère<br>7 | Blessure<br>Grave<br>5 | Blessure<br>Critique<br>4 |
| Incapacité<br>5         | Hémorragie<br>4        | Perte de<br>Membre<br>2   |

Inconscience 2

### COMPÉTENCES

Com : Rixe 1  
Obs : Conscience 3  
Phy : Mobilité 4, Endurance 4, Force 4  
Cha : Parole 4, Manip 2, Command 4

### ARMES

### TALENTS

**Gestionnaire confirmée** : Passif  
Les travailleurs autour d'elle diminuent leur  
Technique de 1 et leur Mécanique de 2.

**Regard d'experte** : Passif  
L'ensemble de ses jets de Conscience pour évaluer  
un objet est explosif.

### JOUER MARIA

Maria est la tête pensante de la famille Varkenos. Du haut de ses 30 ans, elle gère l'ensemble de l'empire familial. De la gestion des mineurs jusqu'à la négociation des prix, c'est elle qui veille à ce que son père respecte les engagements qu'il prend. Elle est ouverte mais ferme et c'est une femme de labeur. Elle connaît l'histoire de sa famille. Elle n'a que peu de choses à dire sur Lynara, car elle ne l'a connue que jusqu'à l'âge de six ans. Voilà 10 ans qu'elle ne l'a pas vue et elle appréhende ces retrouvailles. Elle n'hésitera pas à parler de son père en termes négatifs : c'est un beau parleur, plus prompt à boire qu'à vraiment s'occuper de son domaine.





## CHRONIQUES DE MEDITIA

## KACLET

### PRÊTRE DU MAINTIEN



Kaclet est une créature monstrueuse dotée de pouvoirs phénoménaux. Il peut contrôler par la pensée de nombreuses personnes.

#### DOMAINES

| COM | OBS | TEC | PHY | ESP | CHA | AET |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3   | 3   | 6   | 4   | 2   | 3   | 3   |

#### VALEURS DE COMBAT

|                          |                        |                           |
|--------------------------|------------------------|---------------------------|
| Initiative<br>8          | Défense<br>5 (5+)      | Réaction<br>4             |
| Blessure<br>Légère<br>10 | Blessure<br>Grave<br>8 | Blessure<br>Critique<br>5 |
| Incapacité<br>6          | Hémorragie<br>5        | Perte de<br>membre<br>6   |

Inconscience 3

#### COMPÉTENCES

Com : Rixe 5  
Obs : Conscience 3  
Phy : Mobilité 4, Endurance 5, Force 6  
Aet : Sentir 8, Contrôler 5, Résister 5

#### ARMES

Griffes : +4D/+2 Focus  
BG2/BC2/H2

#### TALENTS

##### Attaque multiple : Passif

Doté de plusieurs membres, le Prêtre fait 2 attaques par round et peut faire une attaque même en Défense.

##### Souffle corrosif : Contrôle 2, instantané

Le Prêtre crache une mixture corrosive. Elle cause 4 Blessures Critiques. Un jet de Réaction permet de réduire les Blessures.

##### Convocation : Passif

Le Prêtre a la capacité d'ouvrir des œufs pour appeler un de ses enfants à la rescousse. Ces créatures ont des attaques automatiques qui causent une Blessure Légère.

##### Contrôle mental : Contrôle 4, Instantané

Prend le contrôle de la cible. La cible agit au tour du Prêtre. On peut libérer la cible en la rendant inconsciente. Résister 4.

#### MODE BOSS

##### Phase 1 : Début du combat

Le Prêtre utilisera tour à tour des attaques classiques et le souffle corrosif.

##### Phase 2 : Le prêtre subit une blessure

Le Prêtre ouvrira deux œufs tous les deux rounds.

##### Phase 3 : Le prêtre subit une blessure grave

Le Prêtre lancera Contrôle mental sur tous les PJ à la fois.

## CHRONIQUES DE MEDITIA

## GOLEM

### CRÉATION DE LYNARA



Le Golem est une créature de pierre immense, véritable incarnation de la fureur de celle qui l'a invoqué.

#### DOMAINES

| COM | OBS | TEC | PHY | ESP | CHA | AET |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 4   | 6   | 6   | 2   | 6   | 6   | 6   |

#### VALEURS DE COMBAT

|                          |                         |                           |
|--------------------------|-------------------------|---------------------------|
| Initiative<br>3          | Défense<br>5 (3+)       | Réaction<br>4             |
| Blessure<br>Légère<br>10 | Blessure<br>Grave<br>10 | Blessure<br>Critique<br>8 |
| Incapacité<br>6          |                         | Perte de<br>Membre<br>3   |

#### COMPÉTENCES

Com : Rixe 5, Tir 4  
Obs : Conscience 2  
Phy : Mobilité 3, Endurance 6, Force 7

#### ARMES

Poing de roche - Rixe : +3D/+2 Focus  
BG1/BC1/IS1  
Lancer de roche - Tir : +2D/+3 Focus  
BG2/BC2/M

#### TALENTS

##### Solide : Passif

En plus de sa Défense, le golem jette autant de dés que de Succès excédentaires de l'attaquant. Sur 5+, le Succès est annulé.

CHRONIQUES  
DE MEDITIALAURENT DELVAUX  
BANQUIER PARISIEN

Laurent est un Rêveur depuis huit ans. Sa femme a donné naissance à une petite fille mort-née il y a six ans et Delvaux ne s'en est jamais remis. Il est de plus en plus instable.

## DOMAINES

| COM | OBS | TEC | PHY | ESP | CHA | AET |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 6   | 3   | 4   | 4   | 2   | 5   | 4   |

## VALEURS DE COMBAT

|                         |                        |                           |
|-------------------------|------------------------|---------------------------|
| Initiative<br>3         | Défense<br>1 (6+)      | Réaction<br>3             |
| Blessure<br>Légère<br>5 | Blessure<br>Grave<br>3 | Blessure<br>Critique<br>2 |
| Incapacité<br>3         | Hémorragie<br>2        | Perte de<br>membre<br>2   |

Inconscience 2

## COMPÉTENCES

Com : Escrime 4      Tec : Pilotage 3  
Obs : Conscience 3  
Phy : Mobilité 4, Endurance 4, Force 4  
Aet : Sentir 4, Contrôler 4, Résister 3

## ARMES

## TALENTS

**Éclair perforant** : Contrôle 2, instantané  
Laurent invoque un éclair causant trois Blessures Graves. Jet de Réaction possible.

**Éclair explosif** : Contrôle 3, instantané  
Laurent invoque un éclair explosif causant trois Blessures Critiques. Jet de Réaction possible.

**Choc** : Contrôle 3, instantané  
Laurent invoque une vague d'énergie qui expulse les personnes en contact. Projection de 3 m, BL3 et IPl.

**Pouvoir d'anomalie** : Téléportation  
• 2 points d'Anomalie : Téléportation possible  
• 4 points d'Anomalie : Téléportation + Choc  
• 6 points d'Anomalie : Téléportation + destruction sur 4 m  
• 10 points d'Anomalie : Explosion du sujet, destruction totale sur 50 m.

## MODE BOSS

Laurent Delvaux est un Rêveur extrêmement dangereux. Au début de l'enquête, c'est un personnage affable et déprimé. Il ne fait plus attention à son environnement et ne remarquera pas qu'il est sous surveillance. Lorsqu'il déchaîne ses pouvoirs pour la première fois, Laurent perd le contrôle. Il cherche à fuir désespérément pour se rendre sur la tombe de sa fille. Pendant la fuite, il tentera par tous les moyens de semer ses poursuivants. Il ne cherchera le dialogue qu'une fois au cimetière.  
S'il est mis hors d'état de nuire, Lynara sur Meditia tombera inconsciente.

## DOSSIER DE SURVEILLANCE DIVISION R - SUJET POTENTIEL INSTABLE

## Etat civil

Nom civil : DELVAUX, Laurent.  
Né le : 22 janvier 1948.  
Âge : 36 ans.  
Profession : employé de banque -  
Caissier principal.  
Lieu d'affectation : Agence Vendôme,  
Paris.  
Dossier Médical : aucun antécédent  
psychiatrique connu jusqu'en juin 1983.

## Résumé du signalement initial

Juin 1983 : Delvaux est signalé par son supérieur pour **changements brusques du comportement** : perte de mémoire temporaire, confusions temporelles, aphasie.

Plusieurs témoins rapportent des crises de dissociation brèves, avec perte de contact visuel (regard "vide" ou "absent").

Ces épisodes surviennent **pendant ses heures de travail**.

**Delvaux n'a aucune conscience de ces altérations**

## Consignes aux agents

Ne pas entrer en contact direct, sauf cas de danger manifeste ou anomalie avérée.

Tout évènement inexplicé ou anomalie doit être documenté et analysé.

En cas de preuve tangible d'instabilité, enclencher l'extraction douce du sujet.

## Phénomènes associés

Un collègue souffre d'hallucinations auditives localisées autour de Delvaux.

Les plantes flétrissent en quelques minutes dans un rayon de 3 mètres autour du guichet de Delvaux.

Les chiens aboyent de manière frénétique au sein de la banque.



Varkenos le Monstre doit payer  
pour les souffrances dont il est  
responsable.

Il n'existe aucun sacrifice assez vaste  
pour refléter les horreurs qui lui ont permis  
de se maintenir sur son trône souillé.

Sa lignée sombrera dans l'oubli,  
comme les traditions mortes qu'il  
prétend défendre.

Le sang appelle le sang.  
L'eau n'a rien oublié



ID: DELVAUX Myriam

SEXE: Féminin

PRENOM : -

01/13/78 10:17:38

EDC: --

GA: --

BMI: --

LMP: --

HC: --

DS: --







RÉPUBLIQUE DE FRANCE

# ACTE DE NAISSANCE et DE DÉCÈS

Année: 1978

Date de Naissance: 10 Mars 1978

Date de Décès: 10 Mars 1978 +

Nom: ELV +

Prénom: Lynara

Nom du père: Laurent

Jeune fille de la mère: Myriam

DÉCÉDÉ À LA NAISSANCE

L'officier de l'état civil certifie ce document conforme.

Emile Moninier





RÉPUBLIQUE DE FRANCE



## RAPPORT

OBJET : Rapport d'inhumation

Il est certifié que la dépouille de :

**Lynara DELVAUX**

a été inhumée au :

**Cimetière du Père Lachaise**

Section : 37 / Ligne : 2 / N° de Tombe : D2948

*L'officier de l'état civil*

*Emile Monnier*

Fait à Paris, le 27 1908

