

Type :

- Hostile Salopard Patron
 Colosse Allié
 (puissance)
 recrue initié héros

Tactique : cible prioritaire ou stratégie

Si créature de l'Anathème, coche, grise ou entoure la case d'aspect de son seigneur

Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Mineur/ Majeur	Mineur/ Majeur	Mineur/ Majeur	Mineur/ Majeur	Mineur/ Majeur
<i>mineur</i> (soustrait aux dégâts reçus), Majeur (ignore les effets barrage X, choc X et meurtrier)	<i>mineur</i> (ajoute aux dégâts au contact), Majeur (ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts)	<i>mineur</i> (ajoute score de Machine exceptionnel à Réaction), Majeur (insensible aux capa armures jouant sur les sens (Ghost, Changeling, etc.))	<i>mineur</i> (peut reporter les dommages sur d'autres PNJ de sa faction à portée Courte), Majeur (doit réussir un test Hargne (diff Dame PNJ) pour l'attaquer)	<i>mineur</i> (ajoute son score de Masque exceptionnel à sa Défense), Majeur (30 en Initiative)

Point faible

Défense Réaction Initiative

PS PA Bouclier/CdF
Cohésion Débordement

Capacités : voir au dos

Armes et Effets

Contact : Dégâts Violence Portée
Effets

Distance : Dégâts Violence Portée
Effets

Type :

- Hostile Salopard Patron
 Colosse Allié
 (puissance)
 recrue initié héros

Tactique : cible prioritaire ou stratégie

Si créature de l'Anathème, coche, grise ou entoure la case d'aspect de son seigneur

Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Mineur/ Majeur	Mineur/ Majeur	Mineur/ Majeur	Mineur/ Majeur	Mineur/ Majeur
<i>mineur</i> (soustrait aux dégâts reçus), Majeur (ignore les effets barrage X, choc X et meurtrier)	<i>mineur</i> (ajoute aux dégâts au contact), Majeur (ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts)	<i>mineur</i> (ajoute score de Machine exceptionnel à Réaction), Majeur (insensible aux capa armures jouant sur les sens (Ghost, Changeling, etc.))	<i>mineur</i> (peut reporter les dommages sur d'autres PNJ de sa faction à portée Courte), Majeur (doit réussir un test Hargne (diff Dame PNJ) pour l'attaquer)	<i>mineur</i> (ajoute son score de Masque exceptionnel à sa Défense), Majeur (30 en Initiative)

Point faible

Défense Réaction Initiative

PS PA Bouclier/CdF
Cohésion Débordement

Capacités : voir au dos

Armes et Effets

Contact : Dégâts Violence Portée
Effets

Distance : Dégâts Violence Portée
Effets

Type :

- Hostile Salopard Patron
 Colosse Allié
 (puissance)
 recrue initié héros

Tactique : cible prioritaire ou stratégie

Si créature de l'Anathème, coche, grise ou entoure la case d'aspect de son seigneur

Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Mineur/ Majeur	Mineur/ Majeur	Mineur/ Majeur	Mineur/ Majeur	Mineur/ Majeur
<i>mineur</i> (soustrait aux dégâts reçus), Majeur (ignore les effets barrage X, choc X et meurtrier)	<i>mineur</i> (ajoute aux dégâts au contact), Majeur (ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts)	<i>mineur</i> (ajoute score de Machine exceptionnel à Réaction), Majeur (insensible aux capa armures jouant sur les sens (Ghost, Changeling, etc.))	<i>mineur</i> (peut reporter les dommages sur d'autres PNJ de sa faction à portée Courte), Majeur (doit réussir un test Hargne (diff Dame PNJ) pour l'attaquer)	<i>mineur</i> (ajoute son score de Masque exceptionnel à sa Défense), Majeur (30 en Initiative)

Point faible

Défense Réaction Initiative

PS PA Bouclier/CdF
Cohésion Débordement

Capacités : voir au dos

Armes et Effets

Contact : Dégâts Violence Portée
Effets

Distance : Dégâts Violence Portée
Effets

[Type]:
 Hostile Salopard Patron
 Colosse
 (puissance)
 recrue initié héros

Tactique: cible prioritaire ou stratégie

Si créature de l'Anathème, coche, grise ou entoure la case d'aspect de son seigneur

Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Mineur/ Majeur	Mineur/ Majeur	Mineur/ Majeur	Mineur/ Majeur	Mineur/ Majeur
<i>mineur (soustrait aux dégâts reçus), Majeur (ignore les effets barrage X, choc X et meurtrier)</i>	<i>mineur (ajoute aux dégâts au contact), Majeur (ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts)</i>	<i>mineur (ajoute score de Machine exceptionnel à Réaction), Majeur (insensible aux caps armures jouant sur les sens (Ghost, Changeling etc.))</i>	<i>mineur (peut reporter les dommages sur d'autres PNJ de sa faction à portée Courte), Majeur (doit réussir un test Hargne (diff Dame PNJ) pour l'attaquer)</i>	<i>mineur (ajoute son score de Masque exceptionnel à sa Défense), Majeur (30 en Initiative)</i>

Point faible		
Défense	Réaction	Initiative
PS	PA	Bouclier/CdF
Cohésion		Débordement

Capacités : voir au dos		
Armes et Effets		
Contact : Dégâts	Violence	Portée
Effets		
Distance : Dégâts	Violence	Portée
Effets		

Le **mode falcon de la warmaster** ou le **module d'analyse des adversaires** (Codex p42) peuvent obtenir des informations concernant les fiches des créatures. Chaque case de couleur est associée à l'un des renseignements qui peut être obtenu. Ils sont rassemblés par ligne :

- les aspects
- les aspects exceptionnels
- les points faibles
- défense et réaction
- santé, armure, bouclier, champ de force
- capacités
- attaques contact et distance

Pour les **bandes**, en une analyse il est possible toutes les informations sur :

- les aspects
- défense
- réaction
- initiative (= 1)
- cohésion

Pour créer des PNJ, voir Atlas p20

Pour rappel, en général :

- Défense = Bête/2 + Aspect exceptionnel de Masque
- Réaction = Masque/2 + Aspect exceptionnel de Masque
- Initiative = Masque/2

Il est conseillé d'analyser, en priorité :

1. les **CAPACITÉS** qui permettront de savoir beaucoup de choses avec une seule analyse.
2. Les **aspects** (et calculer l'approximation du binôme **Défense/Réaction**). En cas de doute, faire une analyse dessus
3. Le reste, sans ordre d'importance particulier :
 1. aspects exceptionnels
 1. santé
 1. attaques

Sur une grosse créature, genre le boss de fin de niveau : « **point faible** »