

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
mineur (soustrait aux dégâts reçus), Majeur (ignore les effets barrage X, choc X et meurtrier)	mineur (ajoute aux dégâts au contact), Majeur (ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts)	mineur (ajoute score de Machine exceptionnel à Réaction), Majeur (insensible aux caps armures jouant sur les sens (Ghost, Changeling etc.))	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)	mineur (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

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 »