

### ESPRIT DE L'AIR

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
3	9	5	5	5	2

DÉFENSE : 14

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 12 (3 + A), Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 12 (3 + A)

ATOUPS : Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales** : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

**Mouvement** : peut utiliser « Fonce ! » sans dépenser de point d'Anarchy.

**Créature duale** : cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Un Atout au choix :

**Attaque élémentaire (froid)** : attaque : Armes à projectiles, dommages 6E / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

**Attaque élémentaire (électricité)** : attaque : Armes à projectiles, dommages 6P / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque.

**Engloutissement** : attaque : Corps à corps, dommages 4E / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque, la cible est immobilisée.

#### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	-	-
Engloutissement**	4E / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (froid)**	6E* / CA	OK	OK	OK
Attaque élémentaire (électricité)**	6P / CA	OK	OK	OK

\* +2 dommages à l'armure

\*\* selon Atout choisi

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 11

### ESPRIT DE L'AIR MAJEUR

Dangerosité : Terreur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
5	11	7	7	7	3

DÉFENSE : 18

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 14 (3 + A), Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 14 (3 + A)

ATOUPS : Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales** : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

**Mouvement** : peut utiliser « Fonce ! » sans dépenser de point d'Anarchy.

**Engloutissement** : attaque : Corps à corps, dommages 6E / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque, la cible est immobilisée.

**Créature duale** : cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Un Atout au choix :

**Attaque élémentaire (froid)** : attaque : Armes à projectiles, dommages 8E / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

**Attaque élémentaire (électricité)** : attaque : Armes à projectiles, dommages 8P / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque.

#### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	3E	OK	-	-
Engloutissement	2E / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (froid)**	4E* / CA	OK	OK	OK
Attaque élémentaire (électricité)**	4P / CA	OK	OK	OK

\* +2 dommages à l'armure

\*\* selon Atout choisi

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 12

### ESPRIT DE L'AIR MINEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
1	7	3	3	3	1

DÉFENSE : 10

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 10 (3 + A), Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 10 (3 + A)

ATOUPS : Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales** : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

**Mouvement** : peut utiliser « Fonce ! » sans dépenser de point d'Anarchy.

**Créature duale** : cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Un Atout au choix :

**Attaque élémentaire (froid)** : attaque : Armes à projectiles, dommages 4E / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

**Attaque élémentaire (électricité)** : attaque : Armes à projectiles, dommages 4P / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque.

**Engloutissement** : attaque : Corps à corps, dommages 2E / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque, la cible est immobilisée.

#### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	1ER	OK	-	-
Engloutissement**	2E / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (froid)**	4E* / CA	OK	OK	OK
Attaque élémentaire (électricité)**	4P / CA	OK	OK	OK

\* +2 dommages à l'armure

\*\* selon Atout choisi

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 10

### ESPRIT DES BÊTES

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
7	5	5	5	5	2

DÉFENSE : 10

COMPÉTENCES : Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 8 (3 + A), Intimidation 8 (3 + C)

ATOUPS : Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales** : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

**Arme naturelle** : griffes, crocs, queue, etc. dommages (FOR / 2 + 3)P.

**Créature duale** : cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Un Atout au choix :

**Contrôle animal** : les animaux non Éveillés obéissent aux commandes simples. Limité à un essaim de créatures très petites (rats ou plus petits), trois douzaines de petites créatures (chats ou plus petit) ou six grandes créatures.

**Peur** : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

#### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Arme naturelle	7P	OK	-	-

Armure : 3 (armure naturelle)

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 11

## ESPRIT DES BÊTES MAJEUR

Dangerosité : Terreur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
9	7	7	7	7	3

DÉFENSE : 14

**COMPÉTENCES :** Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 10 (3 + A), Intimidation 10 (3 + C)

**ATOUPS :** Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales :** tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

**Arme naturelle :** griffes, crocs, queue, etc. dommages (FOR / 2 + 3)P.

**Créature duale :** cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

**Contrôle animal :** les animaux non Éveillés obéissent aux commandes simples. Limité à un essaim de créatures très petites (rats ou plus petits), trois douzaines de petites créatures (chats ou plus petit) ou six grandes créatures.

**Peur :** permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	8P	OK	-	-

Armure : 3 (armure naturelle)

Moniteurs de condition (P / E) : 13 / 12

## ESPRIT DES BÊTES MINEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
5	3	3	3	3	1

DÉFENSE : 6

**COMPÉTENCES :** Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 6 (3 + A), Intimidation 6 (3 + C)

**ATOUPS :** Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales :** tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

**Arme naturelle :** griffes, crocs, queue, etc. dommages (FOR / 2 + 2)P.

**Créature duale :** cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Un Atout au choix :

**Contrôle animal :** les animaux non Éveillés obéissent aux commandes simples. Limité à un essaim de créatures très petites (rats ou plus petits), trois douzaines de petites créatures (chats ou plus petit) ou six grandes créatures.

**Peur :** permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Arme naturelle	5P	OK	-	-

Armure : 3 (armure naturelle)

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

## ESPRIT DE L'EAU

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
5	7	5	5	5	2

DÉFENSE : 12

**COMPÉTENCES :** Armes à projectiles 10 (3 + A), Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 10 (3 + A)

**ATOUPS :** Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales :** tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

**Dissimulation :** permet à la cible de relancer 3 échecs sur les tests de Furtivité quand elle se tient immobile.

**Créature duale :** cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Un Atout au choix :

**Attaque élémentaire (eau) :** attaque : Armes à projectiles, dommages 7E, défense : AGI + LOG.

**Engloutissement :** attaque : Corps à corps, dommages 4E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée et ne peut plus respirer.

### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	3E	OK	-	-
Engloutissement**	4E / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (eau)**	7E	OK	OK	OK

\*\* selon Atout choisi

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

## ESPRIT DE L'EAU MAJEUR

Dangerosité : Terreur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
7	9	7	7	7	3

DÉFENSE : 16

**COMPÉTENCES :** Armes à projectiles 12 (3 + A), Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 12 (3 + A)

**ATOUPS :** Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales :** tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

**Dissimulation :** permet à la cible de relancer 4 échecs sur les tests de Furtivité quand elle se tient immobile.

**Créature duale :** cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

**Attaque élémentaire (eau) :** attaque : Armes à projectiles, dommages 9E, défense : AGI + LOG.

**Engloutissement :** attaque : Corps à corps, dommages 6E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée et ne peut plus respirer.

### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	4E	OK	-	-
Engloutissement	6E / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (eau)	9E	OK	OK	OK

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 12

## ESPRIT DE L'EAU MINEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
3	5	3	3	3	1

DÉFENSE : 8

**COMPÉTENCES :** Armes à projectiles 8 (3 + A), Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 8 (3 + A)

**ATOUPS :** Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales :** tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

**Dissimulation :** permet à la cible de relancer 2 échecs sur les tests de Furtivité quand elle se tient immobile.

**Créature duale :** cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Un Atout au choix :

**Attaque élémentaire (eau) :** attaque : Armes à projectiles, dommages 5E, défense : AGI + LOG.

**Engloutissement :** attaque : Corps à corps, dommages 2E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée et ne peut plus respirer.

### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	-	-
Engloutissement**	2E / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (eau)**	5E	OK	OK	OK

\*\* selon Atout choisi

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

## ESPRIT DE FEU

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
5	7	5	5	5	2

DÉFENSE : 12

**COMPÉTENCES :** Armes à projectiles 10 (3 + A), Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 10 (3 + A)

**ATOUPS :** Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales :** tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

**Immunité au feu :** les dommages de feu reçus sont intégralement ignorés.

**Aura de feu :** les attaques au corps à corps infligent +2 dommages à l'Armure.

**Créature duale :** cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Un Atout au choix :

**Attaque élémentaire (feu) :** attaque : Armes à projectiles, dommages 6P / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

**Engloutissement :** attaque : Corps à corps, dommages 4P / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée, +2 dommages à l'Armure.

### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	3P*	OK	-	-
Engloutissement**	4P* / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (feu)**	6P* / CA	OK	OK	OK

\* +2 dommages à l'Armure.

\*\* selon Atout choisi

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

## ESPRIT DE FEU MAJEUR

Dangerosité : Terreur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
7	9	7	7	7	3

DÉFENSE : 16

**COMPÉTENCES :** Armes à projectiles 12 (3 + A), Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 12 (3 + A)

**ATOUPS :** Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales :** tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

**Immunité au feu :** les dommages de feu reçus sont intégralement ignorés.

**Aura de feu :** les attaques au corps à corps infligent +2 dommages à l'Armure.

**Créature duale :** cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

**Attaque élémentaire (feu) :** attaque : Armes à projectiles, dommages 8P / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

**Engloutissement :** attaque : Corps à corps, dommages 6P / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée, +2 dommages à l'Armure.

### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	4P*	OK	-	-
Engloutissement	6P* / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (feu)	8P* / CA	OK	OK	OK

\* +2 dommages à l'Armure.

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 12

## ESPRIT DU FEU MINEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
3	5	3	3	3	1

DÉFENSE : 8

**COMPÉTENCES :** Armes à projectiles 8 (3 + A), Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 8 (3 + A)

**ATOUPS :** Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales :** tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

**Immunité au feu :** les dommages de feu reçus sont intégralement ignorés.

**Aura de feu :** les attaques au corps à corps infligent +2 dommages à l'Armure.

**Créature duale :** cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Un Atout au choix :

**Attaque élémentaire (feu) :** attaque : Armes à projectiles, dommages 4P / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

**Engloutissement :** attaque : Corps à corps, dommages 2P / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée, +2 dommages à l'Armure.

### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2P*	OK	-	-
Engloutissement**	2P* / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (feu)**	4P* / CA	OK	OK	OK

\* +2 dommages à l'Armure.

\*\* selon Atout choisi

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

### ESPRIT DE L'HOMME

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
5	6	5	6	5	2

DÉFENSE : 12

**COMPÉTENCES :** Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 9 (3 + A), Sorcellerie 8 (3 + V)

**ATOUPS :** Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales :** tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

**Accident :** permet d'ajouter un dé de complication à 3 tests par tour.

**Créature duale :** cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Un Atout au choix :

**Confusion :** sort d'effet, -3 dés pour tous les tests de la cible.

**Contrôle des pensées :** sort d'effet, +3 dés pour les tests d'Intimidation et de Négociation contre la cible.

#### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	3E	OK	-	-

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

### ESPRIT DE L'HOMME MAJEUR

Dangerosité : Terreur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
7	8	7	8	7	3

**COMPÉTENCES :** Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 11 (3 + A), Sorcellerie 10 (3 + V)

**ATOUPS :** Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales :** tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

**Accident :** permet d'ajouter un dé de complication à 4 tests par tour.

**Créature duale :** cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

**Confusion :** sort d'effet, -5 dés pour tous les tests de la cible.

**Contrôle des pensées :** sort d'effet, +5 dés pour les tests d'Intimidation et de Négociation contre la cible.

#### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	4E	OK	-	-

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 12

### ESPRIT DE L'HOMME MINEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
3	4	3	4	3	1

DÉFENSE : 8

**COMPÉTENCES :** Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 7 (3 + A), Sorcellerie 6 (3 + V)

**ATOUPS :** Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales :** tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

**Accident :** permet d'ajouter un dé de complication à 2 tests par tour.

**Créature duale :** cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Un Atout au choix :

**Confusion :** sort d'effet, -1 dé pour tous les tests de la cible.

**Contrôle des pensées :** sort d'effet, +1 dé pour les tests d'Intimidation et de Négociation contre la cible.

#### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	-	-

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

### ESPRIT DE LA TERRE

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
9	3	5	5	5	2

DÉFENSE : 8

**COMPÉTENCES :** Armes à projectiles 6 (3 + A), Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 6 (3 + A)

**ATOUPS :** Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales :** tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

**Collage :** la cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux).

**Créature duale :** cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Un Atout au choix :

**Attaque élémentaire (terre) :** attaque : Armes à projectiles, dommages 8P, défense : AGI + LOG.

**Engloutissement :** attaque : Corps à corps, dommages 5E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée.

#### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	5P	OK	-	-
Engloutissement**	5E / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (terre)**	8P	OK	OK	OK

\*\* selon Atout choisi

Armure : 6 (armure naturelle)

Moniteurs de condition (P / E) : 13 / 11

## ESPRIT DE LA TERRE MAJEUR

Dangerosité : Terreur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
11	5	7	7	7	3

DÉFENSE : 12

**COMPÉTENCES** : Armes à projectiles 8 (3 + A), Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 8 (3 + A)

**ATOUTS** : Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales** : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

**Collage** : la cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux).

**Créature duale** : cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

**Attaque élémentaire (terre)** : attaque : Armes à projectiles, dommages 10P, défense : AGI + LOG.

**Engloutissement** : attaque : Corps à corps, dommages 7E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée.

### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	6P	OK	-	-
Engloutissement	7E / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (terre)	10P	OK	OK	OK

Armure : 6 (armure naturelle)

Moniteurs de condition (P / E) : 14 / 12

## ESPRIT DE LA TERRE MINEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
7	1	3	3	3	1

DÉFENSE : 4

**COMPÉTENCES** : Armes à projectiles 4 (3 + A), Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 4 (3 + A)

**ATOUTS** : Essence 6 (aucun malus)

**Immunité aux armes normales** : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

**Collage** : la cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux).

**Créature duale** : cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Un Atout au choix :

**Attaque élémentaire (terre)** : attaque : Armes à projectiles, dommages 6P, défense : AGI + LOG.

**Engloutissement** : attaque : Corps à corps, dommages 3E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée.

### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	4P	OK	-	-
Engloutissement**	3E / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (terre)**	6P	OK	OK	OK

\*\* selon Atout choisi

Armure : 6 (armure naturelle)

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 10

## GLACE

Les contre-mesures d'intrusion (CI), surnommées glaces (de l'anglais *ice*, pour IC), sont des programmes autonomes de défense matricielle des serveurs.

Dangerosité : Antagoniste

FW	LOG
6	5

DÉFENSE : 11

**COMPÉTENCES** : Hacking 8 (3 + L), Pistage 8 (3 + L)

**PROGRAMMES** : un au choix selon le type de glace.

**Glace noire** : dommages physiques.

**Glace tueuse** : +2 dés aux tests de Hacking (cybercombat uniquement)

**Glace patrouilleuse** : peut relancer 2 échecs sur ses tests de perception matricielle (LOG + LOG).

**Glace traceuse** : +2 dés aux tests de Pistage.

**Glace acide** : chaque attaque réussie réduit le Firewall de la cible de 1 pour la durée de la Scène.

### ARMES

	Dom.
Cybercombat	3E (3P pour les glaces noires)

Moniteurs de condition matriciels (P / E) : 11

## SPRITE

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
-	-	-	5	-	2

DÉFENSE : 10

**COMPÉTENCES** : Hacking 8 (3 + L), Pistage 8 (3 + L), Technomancie 8 (3 + L)

**ATOUTS** :

Un Atout au choix selon le type de sprite :

**Coursier** : forme complexe d'effet, 3 relances pour les tests de Pistage.

**Cracker** : forme complexe d'effet, +3 dés pour les tests de Hacking (hors cybercombat)

**Erreur** : forme complexe d'effet, la cible relance 2 succès sur ses tests d'Arme à feu, matriciels ou de pilotage.

**Machine** : forme complexe d'effet, la cible gagne une résistance aux dommages de 3 contre les dommages matriciels.

### ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Cybercombat	3E	OK	-	-

Moniteurs de condition (M) : 10

## SPRITE MAJEUR

Dangerosité : Terreur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
-	-	-	7	-	2

**DÉFENSE** : 14

**COMPÉTENCES** : Hacking 10 (3 + L), Technomancie 10 (3 + L), Pistage 10 (3 + L)

**ATOUTS** :

Un Atout au choix selon le type de sprite :

**Coursier** : forme complexe d'effet, 4 relances pour les tests de Pistage.

**Cracker** : forme complexe d'effet, +4 dés pour les tests de Hacking (hors cybercombat)

**Erreur** : forme complexe d'effet, la cible relance 3 succès sur ses tests d'Arme à feu, matriciels ou de pilotage.

**Machine** : forme complexe d'effet, la cible gagne une résistance aux dommages de 4 contre les dommages matriciels.

**ARMES**

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Cybercombat	4E	OK	-	-

Moniteurs de condition (M) : 11

## SPRITE MINEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHANCE
-	-	-	3	-	1

**DÉFENSE** : 6

**COMPÉTENCES** : Hacking 6 (3 + L), Pistage 6 (3 + L), Technomancie 6 (3 + L)

**ATOUTS** :

Un Atout au choix selon le type de sprite :

**Coursier** : forme complexe d'effet, 2 relances pour les tests de Pistage.

**Cracker** : forme complexe d'effet, +2 dés pour les tests de Hacking (hors cybercombat)

**Erreur** : forme complexe d'effet, la cible relance 1 succès sur ses tests d'Arme à feu, matriciels ou de pilotage.

**Machine** : forme complexe d'effet, la cible gagne une résistance aux dommages de 2 contre les dommages matriciels.

**ARMES**

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Cybercombat	2E	OK	-	-

Moniteurs de condition (M) : 9