La comète de Cecil Blackburn



Dons

PNJ majeur : ce PNJ peut se dépasser une fois pour ramener son seuil de réserve de dés à son maximum. S'il est meurtri après s'être dépassé une fois, il meurt ou perd connaissance aussitôt, au choix du MJ.

Enfant d'Asterias : au début de son tour, ce PNJ guérit 2 points de dégâts. Au début d'une nouvelle scène, ce PNJ guérit d'une des blessures dont il souffre (choisie par le MJ).

Effrayant : la première fois qu'un autre personnage voit ce PNJ, il peut effectuer une action complexe de **Sang-froid** au début de son prochain tour. S'il choisit de ne pas le faire ou échoue, il subit 2 points d'horreur.

Coup de rasoir : quand ce PNJ réalise une attaque avec son rasoir, pour chaque résultat de 6, un ennemi au contact avec lui en dehors de la cible d'origine subit 1 point de dégâts.

Faiblesses

Acidité mal régulée : si ce PNJ est aspergé de vinaigre ou en consomme, il perd définitivement son don Enfant d'Asterias.

Équipement

Rasoir : compétence : Corps à corps, dégâts : 2, seuil de blessure : 3, portée : au contact ; si l'attaque génère au moins un résultat de 1, il se brise et ne peut plus servir d'arme.

Coup puissant : compétence : Athlétisme, dégâts : 3, seuil de blessure : 4, portée : au contact, si l'attaque génère au moins 3 réussites, la cible est repoussée de 1,5 m en arrière et jetée à terre.

Comète générique

4+	4+	5+	6+	6+
Agilité	Athlétisme	Méninges	Présence	Intuition
5+	**5+**	**5+**	**5+**	**5+**
Culture	Sang-froid	Corps à corps	C. à distance	Mystères

Dons

PNJ mineur : quand ce PNJ est meurtri, il est immédiatement tué ou perd connaissance (au choix du MJ).

Enfant d'Asterias : au début de son tour, ce PNJ guérit 1 point de dégâts. Au début d'une nouvelle scène, ce PNJ guérit d'une des blessures dont il souffre (choisie par le MJ).

Clone : lorsque ce PNJ réalise une action complexe liée à la profession du personnage qui a servi à le créer, il ajoute 1 au résultat des dés.

Faiblesses

Acidité mal régulée : si ce PNJ est aspergé de vinaigre ou en consomme, il perd définitivement son don Enfant d'Asterias et subit 1d3 points de dégâts.

Équipement

Pistolet ACP calibre 32 : compétence : Combat à distance, dégâts : 2, seuil de blessure : 4, portée : 9 m, munitions : 2

Coup puissant : compétence : Athlétisme, dégâts : 3, seuil de blessure : 4, portée : au contact, si l'attaque génère au moins 3 réussites, la cible est repoussée de 1,5 m en arrière et jetée à terre.

Lottie Dvorkin

5+	5+	4+	4+	6+
AGILITÉ	ATHLÉTISME	MÉNINGES	PRÉSENCE	INTUITION
3+	**4+**	**5+**	**5+**	**4+**
CULTURE	SANG-FROID	CORPS À CORPS	C. À DISTANCE	MYSTÈRES

Dons

PNJ mineur : quand ce PNJ est meurtri, il est immédiatement tué ou perd connaissance (au choix du MJ).

Enfant d'Asterias : au début de son tour, ce PNJ guérit 2 points de dégâts. Au début d'une nouvelle scène, ce PNJ guérit d'une des blessures dont il souffre (choisie par le MJ).

Fuyant : une fois par tour, quand ce PNJ réalise une réaction pour éviter une attaque à distance, il peut relancer le résultat.

Faiblesses

Acidité mal régulée : si ce PNJ est aspergé de vinaigre ou en consomme, il perd définitivement son don Enfant d'Asterias.

Équipement

Pistolet ACP calibre 32 : compétence : Combat à distance, dégâts : 2, seuil de blessure : 4, portée : 9 m, munitions : 2

Coup puissant : compétence : Athlétisme, dégâts : 3, seuil de blessure : 4, portée : au contact, si l'attaque génère au moins 3 réussites, la cible est repoussée de 1,5 m en arrière et jetée à terre.

Non-anguille

4+	3+	5+	5+	3+
Agilité	Athlétisme	Méninges	Présence	Intuition
4+	**4+**	**4+**	**4+**	**3+**
Culture	Sang-froid	Corps à corps	C. à distance	Mystères

Dons

PNJ mineur : quand ce PNJ est meurtri, il est immédiatement tué ou perd connaissance (au choix du MJ).

Vol gazeux : au début du tour du meneur de jeu, ce PNJ peut se déplacer de 6 m dans n'importe quelle direction, en se déplaçant dans l'air, l'eau ou les deux. En outre, quand ce PNJ effectue une réaction pour esquiver une attaque, il peut ajouter 1 dé bonus à son jet une fois par tour.

Mort explosive : quand ce PNJ meurt, il explose aussitôt en répandant un nuage gazeux. Tout investigateur dans un rayon de 3 m de sa mort doit effectuer une action complexe d'Agilité. S'il ne peut pas ou échoue, il subit 1 point de dégâts. Le nuage se dissipe au début du prochain tour du meneur de jeu.

Équipement

Gueules multiples : au contact ; dégâts : 1 ; inflige 1 point de dégâts supplémentaire par réussite en plus de la première.