



CODEx PNJ

UNE AIDE DE JEU POUR EXCIDUM
PAR URGa

wolfbane.hastur@gmail.com

MISE EN PAGE ET RELECTURE MANDRAGORUS
mandragorus@gmail.com

TABLE DES MATIERES

PNJ mode d'emploi 3

Echelle de valeur.....	3
Caractéristiques	3
Compétences	3
Les différents types de PNJ	3
Kit de création de PNJ.....	4
Armement & défense	5
Particularités	6
Particularités physiques.....	6
Particularités mentales	6
Méthodes de combat	7
Exemple de création de PNJ express.....	7
Ganger du <i>Dragon foudroyant</i>	7
Brody Ironbreaker, Garde du corps.....	8

Tables récapitulatives 9

Guerriers 11

Gros bras	11
Mercenaire.....	11
Tueur à gage.....	12

Les forces de l'ordre..... 13

Patrouilleur	13
Inspecteur.....	13
Détective Lu	14
FIST	15

Les armées de la Hiérarchie..... 17

Légionnaire	17
Légionnaire type	17
Exo-pilote.....	17
Légions noires	18
Soldat des Légions Noires	18

Equipement des Légions Noires 19

Armure Nanosteel "Nova"	19
Black Mambat.....	19
Exo-Tank MSDF 303	20
Soeur de l'Expiation	21
Témoins	22

Les membres de l'Exedra 22

Furcifer, espion infiltré	23
Archange	23
Raziel, Archange	24

PNJ importants 26

Tycoon.....	26
Galatea, IA incarnée.....	27

Vous les croisez à longueur de scénarios, vous les aimez ou vous les détestez, vous les sauvez ou vous les réduisez en charpie : ils sont les PNJ qui peuplent l'univers d'*Excidium*.

Ce guide a pour but de vous fournir une méthode pour créer vos figurants et des antagonistes prêts à l'emploi.

PNJ MODE D'EMPLOI

ECHELLE DE VALEUR

Voici deux petits tableaux qui vous permettent de mieux visualiser à quoi correspond un niveau de Caractéristique ou de Compétence et quelle Marge de Réussite (MDR) vous pouvez espérer.

CARACTERISTIQUES

Niveau		% de réussite	Marge De Réussite		
			mini	moyenne	max
5	moyen	25%	1	2	4
10	fort	50%	1	5	9
15	Très fort	65%	1	7	14
20	exceptionnel	100%	1	10	19
25	surhumain	-	1	12	24

COMPETENCES

Niveau		% de réussite	Marge De Réussite moyenne		
			mini	moyenne	max
5	Amateur	25%	1	2	4
10	Professionnel	50%	1	5	9
15	Spécialiste	65%	1	7	14
20	Expert	100%	1	10	19
25	Sommité	-	1	12	24
30	Génie	-	1	15	29

NB : les chiffres présentés dans les tableaux ci-dessus sont donnés pour une action standard (ni bonus, ni malus).

LES DIFFERENTS TYPES DE PNJ

En fonction de leur rôle dans le scénario, ils sont classés en différentes catégories. Le but est que le MJ puisse facilement sortir de sa manche des opposants adaptés à son histoire. Soit ce sont des figurants (*Pions* ou *Fous*) qui ont besoin d'être sortis vite et bien du chapeau magique du MJ. Dès lors ce sont leurs Caractéristiques principales. Soit ce sont des seconds

rôles qui ont une place dans l'histoire (*Tours*, *Cavaliers* ou *Roï*). Ils sont plus détaillés car il faut connaître leurs personnalités et leurs motivations.

Pion : L'indispensable figurant de type chair à canon. Il suffit de le toucher pour s'en débarrasser. Vous pouvez en mettre plein, ils ne content pas cher.

Fou : Le chef de bande. Le mâle alpha. Il est plus coriace que les précédents et souvent mieux équipé. Il a un signe distinctif.

Tour : Il appartient à l'élite et à un rôle à jouer dans l'histoire. Il est l'alter ego des PJ. Il a un nom.

Cavalier : Là on commence à envoyer du lourd. Ce PNJ est normalement plus fort que les joueurs. Il peut être un champion adverse ou le bras droit du méchant. Il joue un rôle important dans l'histoire. Il a un nom et bénéficie d'un avantage.

Roi : Le "end level boss". Celui qui va donner des cauchemars aux PJ. Le genre de PNJ dont l'intervention a toujours un impact majeur sur l'histoire. Avant de le vaincre, nul doute que les PJ auront mordu la poussière un certain nombre de fois.

Où ses caract' sont honteusement élevées. Et alors ? *Primo* la vie est injuste et *secundo* pour mériter le titre de héros, il va falloir que les joueurs mouillent la chemise.

KIT DE CREATION DE PNJ

Les tables ci-dessous vous permettront de mettre rapidement des chiffres sur vos idées de PNJ. Pour des raisons de simplicité, les andros et les humains ne sont pas différenciés. Libre à vous de faire les adaptations qui vous semblent utiles. Les Andros ont des Caractéristiques plus élevées (80 points à répartir contre 70 pour les Bios) et moins de Compétences (100 points contre 120). Si vous avez besoin de PNJ très détaillés, reportez vous aux règles de création de personnage (*Excidium*, page 38).

NB : les Points de Vie des *Cavaliers* et des *Rois* ont été boostés. De tels adversaires doivent avoir la peau dure et ils sont souvent amenés à affronter plusieurs PJ en même temps.

Ca.M. : Niveau moyen de Caractéristique.

Co.M. : Niveau moyen de Compétence.

	Chance face aux PJ	Ca.M.	Co.M.	Points de Vie
Pion	Gros désavantage	5	5	15
Fou	Léger désavantage	10	10	20
Tour	Equivalent	15	20	25
Cavalier	Léger avantage	20	25	40
Roi	Gros avantage	25	30	50

Voici quelques modificateurs à appliquer pour les personnaliser davantage.

CARACTÉRISTIQUES	
Très faible	- 10
Faible	- 5
Fort	+ 5
Très fort	+ 10
COMPÉTENCES	
Compétence accessoire	- 10
Loisir / Compétence secondaire	- 5
Spécialisé	+ 5
Expert	+ 10
POINTS DE VIE	
Ablette	- 5
Dur à cuire	+ 5
Incrévable	+ 10

Armement & défense

Armes de contact	Dommages	Tirer 1D20 (Armes de Tir)	
Armes improvisées	+ 0 à + 1D4	1-5	Pas d'arme de tir
Poings & pieds (bagarre)	- 2	6-8	Pistolet neuro-bloquant Paralyse
Poings & pieds (arts martiaux)	0	9-11	Pistolet à fusion + 1D10
Poignard	+ 1D4	12	Fusil à impulsion + 1D10+5
Lame monomoléculaire courte	+ 1D8	13	Fusil Hyper-C + 1D10 /+ 2D10
Epée monofilament	+ 1D10	14	Beretta Arèstech + 1D10+5 (divise par deux les armures)
Lame à thermo contact	+1D6 (ne tient pas compte de l'armure)	15	Nanotech Chamæleon +1D10+4 / +2D10+4
		15-17	Pistolet EMP Paralyse des robots et andros
		18	Fusil neuro-choquant Yaroshanko Paralyse
		19	Une arme au choix
		20	Une arme implantée (Crache-dards, Monofil...)



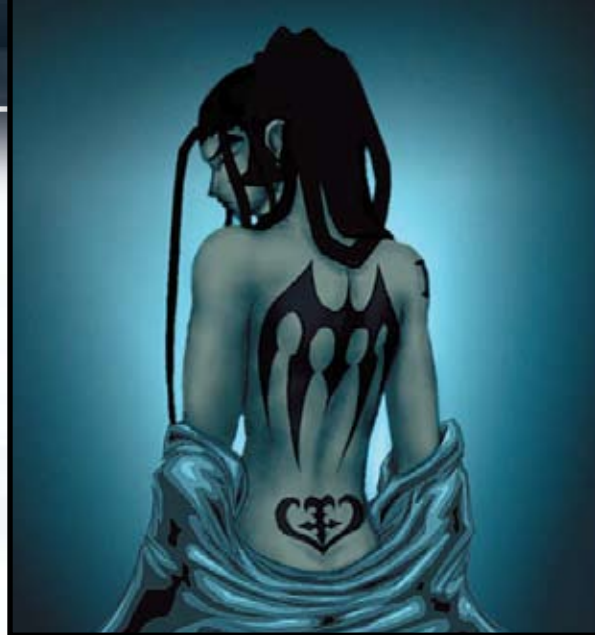
Défense Humains	Défense Androïdes	Protection
Combinaison polymère	Peau synthétique	4
Combinaison nano-réactive	Polycarbonate	6
Exo-vertèbres	Carbone renforcé	8
Arachnofibres		6
Armure d'assaut urbain (AAU)		12
Armure intégrale Nanosteel		10 / 12 (casque)
Armure myo-polymères		8 (+ 2 en Force)

PARTICULARITÉS

Maintenant, si nous les étoffons un peu ? Même un “figurant minute” peut avoir un signe distinctif, un trait de personnalité, une attitude particulière qui va lui donner du relief.

Particularités physiques

1D20	Particularités physiques
1	Cicatrice
2	Place “dieu” dans chaque phrase
3	Couleur des yeux inhabituelle
4	Albinos
5	Coiffure extravagante
6	Bègue
7	Implant très visible
8	Beauté parfaite
9	Signes religieux ostentatoires
10	Vêtements en loques
11	Borgne ou amputé
12	Fort accent
13	Tatouages fluorescents
14	Camé jusqu’aux yeux
15	Parle très doucement
16	Vêtements de luxe
17	Surnom
18	Scarifications
19	Taille inhabituelle (géant ou nain)
20	Origine raciale marquée



Particularités mentales

1D10	Particularités Mentales
1	Fanatique
2	Déteste les androïdes
3	Paranoïaque
4	Corruptible
5	Intelligent / Génie
6	Brave type
7	Suicidaire
8	Souffre d’une phobie
9	Incorruptible
10	A la recherche de quelqu’un ou de quelque chose
11	Cherche à changer sa situation actuelle
12	Imprévisible
13	Loyal
14	Posé, réfléchi toujours avant d’agir
15	Obéi à un code
16	Très courageux
17	Parle de lui à la 3 ^e personne
18	Double personnalité
19	Au service d’une IA
20	Lâche

Méthodes de combat

1D10	Méthodes de combat
1	Très mobile
2	Sniper
3	Cherche le corps à corps
4	Traître / fourbe
5	Utilise toujours le décor
6	Déteste le corps à corps
7	Fait toujours des sommations
8	F.F.T. : Fonce, Frappe & Tape
9	Intimide ses adversaires
10	Cherche à se cacher et tend des embuscades

EXEMPLE DE CREATION DE PNJ EXPRESS

Malgré de nombreux indices et autres sous-entendus, un groupe de 3 PJ très sûrs d'eux décide de recourir à la force pour faire parler le chef d'un gang d'Arès. Persuadés qu'il est seul et sans défense dans son bar favori (dont il est le propriétaire), ils le prennent à parti et le seconent un peu. Le MJ décide que ses hommes sont parmi les clients et qu'ils vont intervenir. Panique à bord, cette confrontation n'était pas prévue du tout !

Le MJ décide de mettre 2 petites frappes par PJ. Ils sont violents mais pas très dangereux, on aura ainsi une belle baston mais sans trop de risques pour les aventuriers. Il opte pour 5 hommes de mains (*Pions*) dont les seules Caractéristiques & Compétences utiles sont celles qui touchent au combat. Il leur met une protection basique (des blousons en polymère portant les marques de leur gang en hologrammes fluorescents) et des couteaux (lames monomoléculaires courtes).

Ce qui donne 6 PNJ identiques :

Ganger du Dragon foudroyant

Force 5
Habilité 5
Constitution 5

Protection Blouson polymère 4

Points de vie 15

Compétences :

Corps à corps (Force) : 5

Escrime (Habilité) : 5

Armes :

Lame monomoléculaire courte (+ 1D8).

Pour faire bon poids, bonne mesure, le MJ leur ajoute un chef (le garde du corps du boss). Il sera plus dangereux (une *Tour*), adepte du body building (+ 5 en Force) mais pas très malin (- 5 en Intelligence).

Il ne sera pas mieux protégé (blouson polymère) mais brandira une longue machette à l'aspect redoutable (épée monofilament) dont il est un spécialiste (+ 5 à la *Compétence*). Si ça tourne mal, il sortira



un pistolet à fusion, mais ce n'est pas son arme de prédilection (Compétence secondaire : -5).

On obtient :

Brody Ironbreaker, Garde du corps

Force	20	Sens	15
Habileté	15	Intelligence	10
Constitution	10	Psychique	15

Protection Blouson polymère (4)

Points de vie 25

Compétences :

Corps à corps (Force) : 20

Escrime (Habileté) : 25

Tir (Habileté) : 15

Armes :

Epée monofilament +1D10 + 4 (*bonus de Force*)

Pistolet à fusion +1D10



TABLES RECAPITULATIVES

COMPETENCES

Combat	
Armurerie	Intelligence / IA
Armes improvisées	Force
Corps à corps	Force
Immobilisation / Projection	Force
Escrime	Habileté
Désarmer	Habileté
Tir	Habileté
Explosifs	Intelligence / IA
Sports	Constitution / Robustesse
Stratégie	Intelligence / IA
Connaissances & Sciences	
Biotech	Intelligence / IA
Exobiologie	Intelligence / IA
Droit théologique	Intelligence / IA
Langue	Intelligence / IA
Nanotech	Intelligence / IA
MédTech	Intelligence / IA
Planétologie	Intelligence / IA
Robotique	Intelligence / IA
Electro-Mécanique	Habileté
Dérivation corticale	Sens
Survie	Habileté
Gentech	Intelligence
Pilotage	
Piloter Exo	force
Piloter Véhicule de surface	Habileté
Piloter Vaisseau	Sens
Renseignement et infiltration	
Sécurité	sens
Discrétion	Habileté
Fouiller	Sens
Contrefaçon	Intelligence / IA
Décryptage	Intelligence / IA
Déguisement	Sens
Vigilance	Sens
Secrets du monde	
Forge onirique	Conscience
Connaissance des Jaggars	Intelligence / IA
Connaissance des artefacts ET	Intelligence / IA

EXTENSIONS

COMBAT

- Pistolet neuro-bloquant
- Pistolet à fusion
- Lames monomoléculaires

DEPLACEMENT

- Jambes zoomorphes
- Nano-élytres
- Palmures

EPIDERMES

- | | |
|------------------------------------|-------------|
| • Peau synthétique | 4 |
| • Polycarbonate | 6 |
| • Polycarbonate + Peau synthétique | 10 |
| • Carbone renforcé | 8 |
| • Carbone surblindé | +8 Points |
| • Dermo-carbone | 4 |
| • Ossature de carbone | 4 (interne) |

INFILTRATION/ESPIONNAGE

- Disrupteur
- Nano-ventouses
- Synthétiseur vocal
- Transducteur interne

MEDICAL/REPARATION

- Bras synergique
- Nano-reconstruction
- Neuro-assistant

PERCEPTION/STOCKAGE

- Analyseur de milieu
- Génoscan (de série)
- Oculaires nano-optiques
- Mémo-Nexus
- Nano-filament

SOCIAL

- Peau synthétique
- Pseudo-vie

TRANSFORMATION

- Bras rétractiles
- Morphisme
- Noomorphisme
- Polystransformation

AUTRES

- Aranoïde
- Cellules énergétiques
- Interface
- Servo-com

GUERRIERS

Quand un MJ à besoin d'un PNJ, c'est souvent pour organiser une petite fusillade de derrière les fagots. Vous trouverez ici toute une panoplie de guerriers classés par ordre de puissance.

GROS BRAS

Ce sont les hommes de mains qu'on embauche dans tous les bars louches pour les basses besognes. Grands forts et bêtes, ils sont davantage une gêne qu'une menace et comptent sur leur nombre pour faire peur.



Gros bras

Force	12	Sens	10
Habileté	10	Intelligence	7
Constitution	10	Psychique	5

Protection Blouson polymère (4)
Points de vie 20
Type de PNJ : Fou

Compétences :

Corps à corps (Force) : 12
 Escrime (Habileté) : 10
 Tir (Habileté) : 10

Armes :

Poignard	+1D4+2
Lame monomoléculaire courte	+1D8 + 2
Pistolet à fusion	+1D10

MERCENAIRE

De tous temps des hommes et des femmes ont fait de la guerre leur métier et ont loués leurs compétences au plus offrant. Ce sont des professionnels expérimentés qui savent comment tuer et comment rester en vie. Ils savent aussi quand s'arrêter car contrairement à leurs employeurs, ils pensent que leur vie a de la valeur.

Mercenaire

Force	15	Sens	15
Habileté	10	Intelligence	7
Constitution	10	Psychique	5

Protection Exo-Vertèbres (8)
Points de vie 25
Type de PNJ : Tour

Compétences :

Armurerie (Intelligence): 10
 Discrétion (Habileté) : 15
 Piloter véhicule
 de surface (Habileté) : 15
 Vigilance (Sens) : 20
 MédTech (intelligence) : 15



Corps à corps (Force) :	20
Escrime (Habilité) :	20
Tir (Habilité) :	10

Armes :

Epée monofilament	+1D10+2
Fusil à impulsion	+1D10+5

1 Transplant au choix parmi :

Arachno-derme (Protec. 4 cumulable)
 Nano-filtres
 Implant nano-optique
 Exo-Brume.

TUEUR A GAGE

Le tueur à gage a su porter l'acte d'ôter la vie au rang d'art. Ses méthodes sont variées et adaptées à son contrat. Qu'il use d'un virus génétiquement modifié, de nano-robots, de micro-charges explosives ou d'une arme à signature, il est toujours efficace et totalement sans pitié. Il y va de sa réputation. Il considère qu'il est au sommet de la hiérarchie des exécuteurs et il sait faire passer un message ou bien ne laisser aucune trace.

Tueur

Force	20	Sens	25
Habilité	25	Intelligence	15
Constitution	20	Psychique	10

Protection	Variable
Points de vie	40
Type de PNJ :	Cavalier

Compétences :

Décryptage (Intelligence) :	20
Déguisement (Sens) :	25
Discretion (Habilité) :	25
Electro-Mécanique (Habilité) :	15
Fouiller (Sens) :	25
Piloter Véhicule de surface (Hab.) :	25
Piloter Vaisseau (Sens) :	25
Sports (Constitution) :	25
Vigilance (Sens) :	20
Langue (Intelligence) :	15

Nanotech (Intelligence) :	15
Sécurité (Sens) :	25
Corps à corps (Force) :	25
Escrime (Habilité) :	25
Désarmer (Habilité) :	15
Tir (Habilité) :	30
Explosifs (Intelligence / IA) :	25

Armes :

Tout ce qui est nécessaire. Ses "outils" sont toujours de la meilleure qualité et parfaitement entretenus.

3 Transplants au choix parmi :

Peau synthétique (4 cumulable)
 Nano-doc
 Nano-filtres
 Crache-darts
 Exo-Brume
 Implant nano-optique
 Implant cortical
 Traqueur
 Remplacement d'organes.



LES FORCES DE L'ORDRE

Depuis le vigile du supermarché jusqu'au chef de la police, les "activités" des PJ vont les amener à attirer souvent l'attention des forces de l'ordre.

PATROUILLEUR



Vigile, Agent de sécurité, flic débutant, etc. Ils ont un point commun, ils arpentent le plasto-bitume de toutes les villes des 9 colonies à pied ou dans un véhicule de patrouille (généralement un V.E.S.). Ils sont sur le terrain tous les jours et par tous les temps, et ils seront certainement les premiers à tomber sur les PJ.

Patrouilleur type

Force	10	Sens	15
Habilité	10	Intelligence	8
Constitution	10	Psychique	5
Protection	Uniforme Arachnofibres (6)		
Points de vie	20		
Type de PNJ :	Fou		

Compétences :

Armurerie (Intelligence) :	10
Fouiller (Sens) :	15
Piloter Véhicule de surface :	10

Vigilance (Sens) :	15
Immobilisation(Force) :	10
Désarmer (Habilité) :	10
Tir (Habilité) :	15

Armes :

Pistolet neuro-bloquant	Paralysie
Pistolet à fusion	+1D10

INSPECTEUR

Ils interviennent pour mener l'enquête quand un crime ou un délit est commis. Ils sont mieux formés et souvent plus expérimentés que leurs collègues en uniforme. Si 80% de leur travail est fait de filatures, de relevés d'ADN et d'interrogatoires, ils sont aussi capables de sortir leur arme et d'en faire usage ... surtout sur un androïde, car contrairement aux bios, ils peuvent parler même après leur mort.



Inspecteur

Force	15	Sens	15
Habileté	15	Intelligence	10
Constitution	15	Psychique	10
<i>Protection</i>	Uniforme Arachnofibres (6)		
<i>Points de vie</i>	25		
Type de PNJ :	Tour		

Compétences :

Discrétion (Habileté) :	15
Fouiller (Sens) :	20
Piloter Véhicule de surface (Hab.) :	20
Piloter Vaisseau (Sens) :	15
Sports (Constitution) :	15
Vigilance (Sens) :	20
Corps à corps (Force) :	15
Escrime (Habileté) :	15
Immobilisation / Projection (Force) :	15
Désarmer (Habileté) :	15
Tir (Habileté) :	20
Sécurité (Intelligence) :	15

DETECTIVE LU

Les forces de polices des Mondes Coloniaux emploient souvent des androïdes pour renforcer leurs effectifs. Leur situation varie beaucoup en fonction des opinions du responsable et de la position de l'évêque local. Dans le meilleur des cas, ils sont considérés d'égal à égal avec leurs collègues humains mais le plus souvent, ils servent de souffre-douleurs, voire de bouc émissaire. Pourtant, des statistiques confidentielles de l'Exedra prouvent que la qualité de leur travail est supérieure. En effet, ils sont plus réguliers et compensent leur manque d'instinct par plus de logique. De plus, leur humeur du jour n'influence pas leurs performances.

C'est pourquoi l'expérience "détective Lu" (prononcez "Lou") a été lancée. L'idée est de doter certaines brigades d'Ancilloïdes modèle "Ange d'acier" (voir les Règles de base, p. 40) préparés pour des missions de police. Leur aspect de femme-enfant presque caricatural est soigneusement étudié pour

qu'on ne les prenne pas au sérieux. Elles pourront ainsi mieux camoufler leur puissance véritable. Le but est de perfectionner la matrice de réponse sociale et pseudo-émotionnelle des Anges d'acier pour qu'ils puissent encore mieux tromper les bios sur une longue période.

LU Yen

Lu Yen est l'une des 17 "Lu" identiques à avoir intégré les forces de police. Elle a été affectée à un commissariat très "androphobe" de Sacri Monti sur Drao Primus. Après des débuts sans éclats aux archives, elle a habilement su utiliser une tentative de viol dont elle a été la victime de la part du commissaire pour faire usage de sa sous-routine "chantage 7.5". Si abuser d'une androïde n'est pas un délit, la femme intégriste de son collègue aurait vu d'un mauvais œil que son époux succombe aux charmes d'une "caricature blasphématoire".

Elle a ainsi pu être affectée à la surveillance du quartier de la cathédrale de Saint-Adam où elle peut croiser des centaines de bios quotidiennement et être



confrontée à de nouveaux cas où elle pourra mettre ses interventions au crédit de ses coéquipiers.

Détective Lu

Force	15	Sens	15
Habileté	15	I.A.	5
Robustesse	10	Conscience	0

Protection Uniforme Arachnofibres (6)

Points de vie 25

Type de PNJ : Tour

Compétences :

Contrefaçon (IA) :	10
Déguisement (Sens) :	20
Discretion (Habileté) :	20
Piloter Exo (Force) :	15
Piloter Véhicule de surface (Hab.) :	15
Piloter Vaisseau (Sens) :	15
Vigilance (Sens) :	20
Droit théologique (IA) :	20
Robotique (IA) :	10
Sécurité (Sens) :	20
Corps à corps (Force) :	15
Escrime (Habileté) :	20
Tir (Habileté) :	15

Armes :

Lames monomoléculaires +1D8 + 3
Beretta Arèstech
(dissimulé dans son pack de charge) +1D10+5

Extensions :

Genoscan / Peau synthétique / Pseudo-vie / Servo-com / Oculaires nano-optique / Analyseur de milieu / Lames monomoléculaires.

FIST

Les Forces d'Intervention Spéciales Territoriales sont les héritières des SWAT et autres brigades d'élite comme le GIGN. Leur utilisation s'est banalisée et nombre de commissaires les font intervenir dès qu'une situation leur échappe. Elles sont très polyvalentes et disposent du meilleur matériel et du meilleur entraî-



nement. Les FIST tuent quand il le faut. Toutefois leur priorité est de désamorcer les situations de crise (prise d'otages, cambriolage, individu retranché, course poursuite, androïde pris d'une crise de folie, etc.) SANS avoir recours à la violence. Ils sont parfaitement formés pour cela et ont autant de psychologues, de négociateurs, d'experts en dérives positroniques que de tireurs d'élite. Contrairement à leurs homologues des autres divisions (exception faite des Divisions de Démanteleurs), ils ont tous reçus une formation spéciale pour la lutte contre les androïdes atteints du Syndrome de Polokov.

Secrets

Les FIST dépendent des autorités et des polices locales. Ils ne sont donc pas sous le contrôle de la Crux Eklesia. Ils font tout pour garder cette indépendance

et ils y réussissent plutôt bien. Toutefois, l'Exedra les a intégrés à leur insu à la vaste opération *Hymenaeus* (voir le *Codex Apocryphus* p. 16). Ils profitent des soins médicaux que les membres des FIST doivent recevoir après des blessures graves pour faire des manipulations génétiques sur certains d'entre eux. A leur insu, ils reprennent le service avec des Transplants hybrides expérimentaux. Ils sont ensuite surveillés attentivement et secrètement par des Témoins, qui rapportent avec zèle les résultats des tests sur le terrain. En cas d'incident, un Archange intervient dans les 2 heures.

Membre des F.I.S.T. type

Force	20	Sens	20
Habileté	20	Intelligence	15
Constitution	20	Psychique	20

<i>Protection</i>	Armure Nanosteel (10)
<i>Points de vie</i>	40
Type de PNJ :	<i>Cavalier</i>

Compétences standard : Elles représentent l'entraînement de base de chaque membre.

Discrétion (Habileté) :	20
Fouiller (Sens) :	15
Piloter Véhicule de surface (Hab.) :	15
Droit théologique (Intelligence) :	15
Vigilance (Sens) :	25
Sports (Constitution / Robustesse) :	20
Corps à corps (Force) :	20
Immobilisation / Projection (Force) :	20
Escrime (Habileté) :	20
Désarmer (Habileté) :	25
Tir (Habileté) :	25

Compétences spéciales : En fonction de sa spécialité, chaque FIST possède 1 ou 2 des compétences suivantes

Armurerie (Intelligence) :	25
Décryptage (Intelligence) :	25
Piloter Exo (Force) :	25
Electro-Mécanique (Habileté) :	25
Piloter Vaisseau (Sens) :	25
Nanotech (Intelligence) :	25

MédTech (Intelligence) :	25
Robotique (Intelligence) :	25
Sécurité (Sens) :	25
Explosifs (Intelligence) :	25

Armes :

Les FIST peuvent avoir accès à tout type d'armement en fonction de la situation. La dotation standard comprend:

Lame monomoléculaire courte	+1D8 +4
Pistolet neuro-bloquant	Paralysie
Beretta Arèstech	+1D10+5
Fusil à impulsion	+1D10+5

LES ARMÉES DE LA HIÉRARCHIE

LEGIIONNAIRE

Ces soldats de la foi sont la cheville ouvrière des armées de la Hiérarchie. Ils constituent le bras armé de la Crux Eklezia. Ils sont peu nombreux et redoutés pour la même raison : ils sont supérieurement entraînés, équipés et encadrés. Ces éléments les rendent nettement supérieurs à un soldat ordinaire des Forces de Défense Planétaires coloniales.

Légionnaire type

Force	18	Sens	15
Habileté	18	Intelligence	10
Constitution	15	Psychique	10
<i>Protection</i>	Armure Nanosteel (10)		
<i>Points de vie</i>	30		
Type de PNJ :	Tour		

Compétences standard :

Elles représentent l'entraînement de base de chaque légionnaire.

Sports (Constitution) :	20
Vigilance (Sens) :	15
Corps à corps (Force) :	15
Escrime (Habileté) :	15
Tir (Habileté) :	20

Compétences spéciales:

En fonction de sa spécialité, chaque légionnaire possède 1 ou 2 des compétences suivantes

Armurerie (Intelligence) :	20
Discrétion (Habileté) :	20
Electro-Mécanique (Habileté) :	20
Piloter Véhicule de surface (Hab.) :	20
MédTech (Intelligence) :	20
Explosifs (Intelligence) :	20

Armes :

Lame courte monomoléculaire	+1D8+3
Fusil à impulsion	+1D10+5

3 Transplants au choix parmi :

2 de base :

Bioprocasseur (Habileté +3)

Transplants amplificateurs (Force +3)

1 de plus (selon spécialité) :

Implant neuro optique (Sens +4)

Membre nano-renforcé (Hab.& Force +3)

Implant cortical

EXO_PILOTE

Au sein des légions, les troupes d'assaut mécanisées ont un statut à part. Plus encore que les Légionnaires, ils incarnent la philosophie de la Hiérarchie, des hommes et des femmes ayant reçu une formation de très haut niveau, à qui on confie le matériel le plus mortel disponible.



Les exo-pilotes sont aux commandes des redoutables Exo-Tanks. Ils sont le summum du véhicule de combat, lourdement armés et blindés, maniables et adaptés à tous les types de terrains. Une escouade de ces engins peut changer le cours d'une bataille. Ceux qui sont aux commandes le savent bien, ce qui a tendance à les rendre très sûrs d'eux.

Légionnaire type

Force	15	Sens	19
Habileté	20	Intelligence	10
Constitution	10	Psychique	10

<i>Protection</i>	Combinaison nanoréactive (6)
<i>Points de vie</i>	20
Type de PNJ :	<i>Fou</i>

Compétences standard :

Piloter Exo (Force) :	25
Piloter Véhicule de surface (Hab) :	20
Sports (Constitution) :	15
Vigilance (Sens) :	15
Electro-Mécanique (Habileté) :	10
Robotique (Intelligence) :	10
Corps à corps (Force) :	10
Escrime (Habileté) :	10
Tir (Habileté) :	20

Armes :

Poignard	+1D4+3
Pistolet à fusion	+1D10

Transplants :

Bioprocresseurs (Habileté +3)
Transplants amplificateurs (Force +3)
Implant neuro-optique (Sens +4)
Amélioration nano-optique
Implant cortical

LEGIONS NOIRES

Les hommes des 10 Légions Noires forment un corps autonome dédié à la lutte contre les Jaggars. L'espace est leur champ de bataille et le secret est leur crédo. La Crux Eklezia n'ayant pas jugé bon de révé-

ler l'existence des Jaggars au peuple, ils n'ont aucune existence légale. Ils vivent en autarcie et n'ont qu'un minimum de contact avec la population.

Ils dépendent de la Flotte et bénéficient d'un équipement, d'un entraînement spécifique qui doit leur permettre de lutter à armes égales avec des gens qui vivent dans l'espace toute leur vie depuis des générations.



Soldat des Légions Noires

Force	18	Sens	19
Habileté	18	Intelligence	15
Constitution	15	Psychique	5

<i>Protection</i>	Armure Nanosteel "Nova" (10)
<i>Points de vie</i>	25
Type de PNJ :	<i>Tour</i>

Compétences standard :

Sports (Constitution) :	15
Vigilance (Sens) :	20
Corps à corps (Force) :	20
Escrime (Habilité) :	20
Tir (Habilité) :	20
Décryptage (Intelligence) :	12
Discretion (Habilité) :	15
Electro-Mécanique (Habilité) :	15
Piloter Exo (Force) :	15
Piloter Vaisseau (Sens) :	15
Sécurité (Sens) :	20
Explosifs (Intelligence) :	20

Armes :

Lame monomoléculaire courte	+1D8+4
Fusil Black Mambat	+1D10+5

Transplants :

Bioprocresseurs (Habilité +3)
Transplants amplificateurs (Force +3)
Implant neuro-optique (Sens +4)
Implant cortical
Module de Scröm.

EQUIPEMENT DES LÉGIONS NOIRES

Les Légions Noires bénéficient d'un matériel spécifique adapté à leur environnement tactique et à leurs adversaires. En voici les pièces maîtresses.

ARMURE NANOSTEEL "NOVA"

Cette variante de l'armure standard de la hiérarchie est adaptée au combat sous Zéro-G et dans les étroites coursives des vaisseaux. Elle est donc moins encombrante et permet une meilleure mobilité. Elle offre une protection proche de 100% contre les conditions extérieures (surtout les changements de température) et une réserve d'oxygène de 1 heure dans les pires conditions. Elle inclut des micros convecteurs de manœuvre qui permettent au porteur d'envoyer de

micro-impulsions et donc de se mouvoir sous Zéro-G sans être dépendant de son environnement.

Sa principale avancée est le nano-gel de sortie extravéhiculaire. Il s'agit d'un gel composé de nanomachines qui recouvre l'armure sur demande et lui offre une autonomie de une heure dans l'espace. Les Légions Noires sont ainsi devenues des expertes pour sauter d'un vaisseau spatial à l'autre et prendre leur cible à l'abordage ... en moins de 60 minutes.

Le modèle "Nova" présente toutefois une faiblesse. Toutes ses avancées miniaturisées se paient par une autonomie très réduite (6 heures en utilisation normale, 1 heure si on utilise tout). La stratégie est adaptée à cette contrainte et les Légions Noires privilégient les actions "coup de poing" de type commando.

BLACK MAMBAT

Les premières confrontations ont révélé que les armes à impulsion ne faisaient pas l'affaire sous 0-G. Les dommages collatéraux qu'elles causaient étaient plus dangereux que l'ennemi.

Les usines Arèstech ont donc mis au point le "Black Mambat", une arme compacte ultra-moderne,



dont le pointeur repère la nature de la cible (biologique ou coque de vaisseau). La vitesse du projectile (et son expansion) est automatiquement calculée avant le tir, en une microseconde. L'arme possède aussi une visée assistée, qui compense automatiquement l'absence de gravité.

Les projectiles à vitesse variable et tête creuse n'endommagent que les tissus organiques, après avoir traversé l'armure. Par contre, ils s'écraseront contre

une surface dure (comme la coque d'un navire ou l'exo-derme d'un androïde ou d'un robot — ce sont là ses seules limites).

Il est doté d'un module sous le canon qui peut recevoir un laser haute puissance (pour les tirs longue portée dans l'espace), un transducteur EMP ou un lance-projectiles qui projette une nano-glue paralysante.

Dommages 1D10 +5 (sur cibles bios)
1D6 (cibles "dures" non organiques)
1D10 +10 (laser)

Prix (marché noir) : 3000 UCD

La gamme comprend aussi une arme de poing ultra-compacte qui fonctionne sur le même principe. Elle est efficace même à très courte portée et dans des environnements exigus.



Dommages 1D10 +4 (sur cibles bios)
1D6 (autres cibles)

Prix (marché noir) : 1800 UCD

EXO-TANK MSDF 303

On a coutume de dire qu'aucune technologie valable ne sort plus de la Terre. Pourtant, c'est la firme Japonaise I.G. qui a produit sans le savoir l'Exo-Tank parfait pour les Légions Noires. A l'origine, le MSDF 303 devait servir sous l'eau à de grandes profondeurs. Il a fait un bide commercial retentissant, ce qui a permis aux Légions de racheter tout le stock discrètement et de l'adapter pour l'espace.

Les Exo-Tanks des Légions Noires servent de combinaisons spatiales et d'appui tactique. Contrairement aux combinaisons Nanosteel Nova, ils ont une longue autonomie, qui permet aux légionnaires de préparer le terrain et de couvrir les arrières des autres soldats d'élite avec leur canon laser longue portée.

Leurs propulseurs dorsaux leur confèrent une grande mobilité. Ils peuvent ainsi remplir des missions de reconnaissance à courte portée.

Points de structure : 40 (échelle 2)

Force : 30

Protection : 15 (blindage)

Compétences : Correction de tir Bonus +5

Armement : Coup de poing +1D10 +6
Canon laser 2D10+ 10

Vitesse Max : 50 Km/h sur terre
500 Km/h en vol spatial

Maniabilité : 0

Prix (marché noir) : 25.000 UCD

Spécial : Adapté au vide spatial.

Autonomie : 24 heures.



SOEUR DE L'EXPIATION

Ces troupes ne sont composées que de femmes et forment une force armée complètement à part des troupes traditionnelles de la Hiérarchie. Elles ont leur centre d'entraînement et leurs structures logistiques et hiérarchiques. Elles vivent entre elles.

Les raisons de cet isolement sont simples : ce sont des Hybrides, ce qui explique qu'on leur confie des missions spéciales et qu'elles agissent fréquemment pour le compte de l'Exedra, quand celle-ci a besoin de puissance de feu.



Sœur de l'Expiation

Force	19	Sens	19
Habileté	19	Intelligence	15
Constitution	19	Psychique	15

Protection Armure Nanosteel + Biosqual (16)

Points de vie 30

Type de PNJ : Tour

Compétences standard :

Elles représentent l'entraînement de base de chaque sœur.

Sports (Constitution) :	20
Vigilance (Sens) :	15
Corps à corps (Force) :	15
Escrime (Habileté) :	15
Tir (Habileté) :	20

Compétences spécialisées :

En fonction de sa spécialité, chaque Sœur possède 2 Compétences parmi les suivantes :

Armurerie (Intelligence) :	20
Discretion (Habileté) :	25
Electro-Mécanique (Habileté) :	20
Piloter Véhicule de surface (Hab.) :	20
Piloter Exo (Force) :	15
MédTech (Intelligence) :	15
Explosifs (Intelligence) :	20

Armes :

Lame à thermo contact	+1D6+4
Epée monofilament	+1D10+4
Nanotech Chamaeleon	+1D10+4

Transplants :

Nano-filtres
Remplacement d'organes (cœur & poumons)

Transplants hybrides :

Inducteurs génétiques
Bio-Squal.

LES MEMBRES DE L'EXEDRA

TEMOINS

Ce sont les yeux et les oreilles de l'Exedra. Cette appellation regroupe un panel très hétéroclite d'agents de renseignements. Ils peuvent être tout le monde et ils sont partout où l'on a besoin d'eux. Certains sont des Hybrides mais pas tous.

Témoin

Force	15	Sens	20
Habileté	15	Intelligence	15
Constitution	15	Psychique	10

Protection Variable en fonction de la mission.

Points de vie 25

Type de PNJ : Tour

Compétences :

Contrefaçon (Intelligence) :	15
Décryptage (Intelligence) :	20
Déguisement (Sens) :	20
Discretion (Habileté) :	25
Fouiller (Sens) :	20
Vigilance (Sens) :	22
Langue (Intelligence) :	15
Sécurité (Sens) :	20

Corps à corps (Force) : 20

Tir (Habileté) : 15

Armes :

Lame à thermo contact	+1D6+3
Nanotech Chamaeleon	+1D10+4

Transplants :

Implant neuro-optique (Sens +4)
Amélioration nano-optique
Implant cortical

+2 Transplants au choix :

Arachno-derme (Protection 4, cumulable)

Nano-filtres

Implant nano-optique

Exo-Brume

Module de Scröm

Monofil

Injecteur de nanomélamine

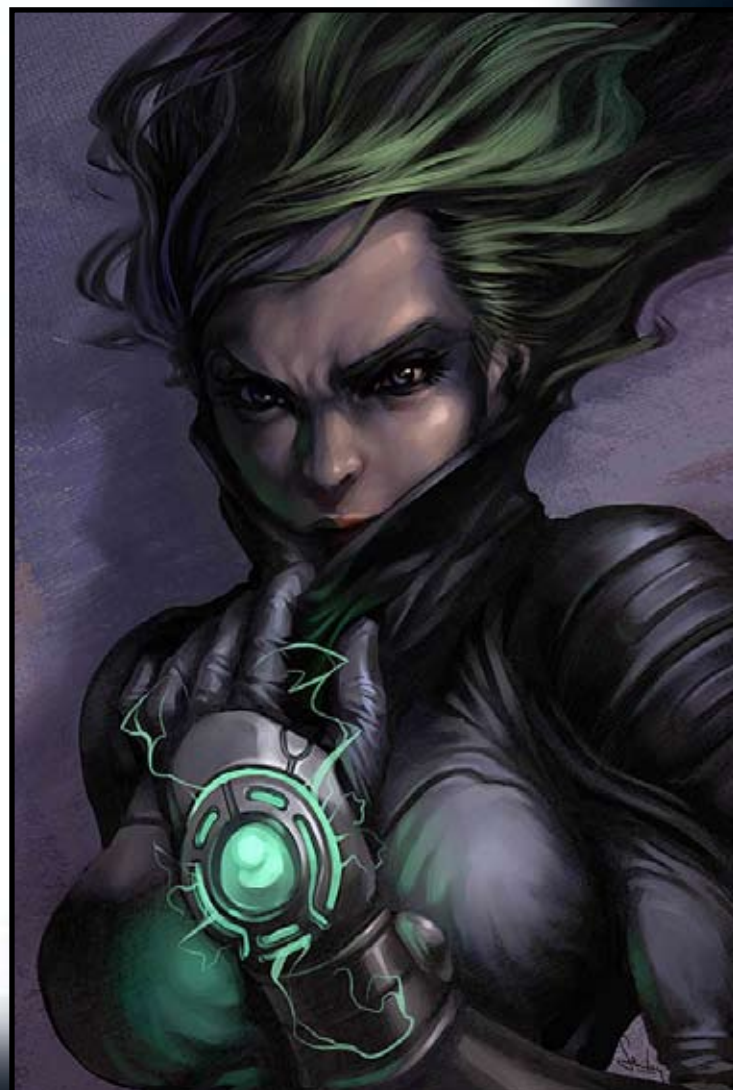
Traqueur

Transplants hybrides

Environ 40% des témoins de l'Exedra sont des hybrides. Leur existence est contraire à tous les principes, donc ils sont entraînés à ne JAMAIS se laisser capturer vivants.

Biopuce comportementale

Nano-Zoomorphisme.



FURCIFER ESPION INFILTRÉ

“Furcifer” (qui est une espèce de caméléon) est le nom de code d’un agent de l’Exedra. C’est un hybride, pur produit du projet Hymenaeus. Il a été conçu et équipé pour l’infiltration. La combinaison de Transplants qu’il porte lui permet de modifier son apparence, son comportement, son savoir et même son ADN. Au cours de sa carrière, il a ainsi pu infiltrer les sectes les plus fermées et même remplacer des opposants.

Les modifications qu’il a subi le placent à la limite de ce qu’un corps et un esprit peuvent supporter. Il a donc besoin de maintenance physique et de soutien psychologique régulier. C’est sa seule faiblesse mais avec les années, il a appris à la gérer au mieux. Il vit assez bien le fait de n’être qu’une coquille vide.

Secrets

Il l’ignore mais l’Exedra a créé en lui une dépendance à la transformation. Le fait qu’on lui donne une nouvelle identité le rend heureux (car ça comble un manque dont il n’a pas conscience) au point qu’il endure les désagréments que cela implique sans broncher. S’il venait à l’apprendre, il pourrait se rebeller.

Furcifer

Force	15	Sens	20
Habileté	17	Intelligence	20
Constitution	15	Psychique	5
Protection	Variable en fonction de son identité.		
Points de vie	25		
Type de PNJ :	Tour		

Compétences :

Contrefaçon (Intelligence) :	25
Décryptage (Intelligence) :	20
Déguisement (Sens) :	27
Discrétion (Habileté) :	25
Fouiller (Sens) :	20
Electro-Mécanique (Intelligence) :	20

Vigilance (Sens) :	17
Langue (Intelligence) :	17
Sécurité (Sens) :	20
Corps à corps (Force) :	15
Escrime (Habileté) :	20
Tir (Habileté) :	15

Armes :

Variable, en fonction de son identité

Transplants :

Implant cortical
Module de Scröm
Injecteur de nanomélatamine
Traqueur
Monofil

Transplants hybrides :

Imprégnation cellulaire
Biopuce comportementale

Règles spéciales

- En utilisant un mélange de méthodes d’apprentissage accélérées et d’implantation d’informations directement dans sa biopuce comportementale, il peut apprendre en quelques jours toutes les compétences nécessaires à sa mission. Il les aura avec un niveau de professionnel (10). Pour acquérir le niveau spécialiste (15), il lui faut 1D20 /2 jours de plus.
- Un ou deux implants supplémentaires peuvent lui être ajoutés en fonction des besoins (pour imiter un chef de secte qui a notoirement une main artificielle par exemple). Ils sont ensuite retirés. L’aide d’un spécialiste est nécessaire pour qu’il ne devienne pas fou avec toute cette chirurgie à répétition.

ARCHANGE

Les archanges sont les agents qui ont le plus haut rang et le plus haut niveau d’accréditation au sein de l’Exedra. Ils bénéficient de prérogatives exceptionnelles et de moyens matériels quasi illimités. Leur parcours et leurs méthodes varient énormément mais ils ont un point commun : s’ils interviennent

directement ou indirectement, ce n'est jamais pour rien. A ce jour, une manipulation aussi énorme et aussi hérétique que le projet Hymenaeus est restée secrète. C'est la meilleure preuve de leur efficacité.

RAZIEL, ARCHANGE

Historique

L'homme connu sous le nom de Raziel est un authentique génie dont le QI frise les 190. Il a une capacité quasi surnaturelle pour prédire et anticiper les réactions des autres, qu'ils soient humains ou machines. 4^e fils d'un cardinal influent de Drao Primus, il a fait de hautes études en psychologie appliquée et en réseaux neuronaux. Elles lui servaient à devenir encore meilleur dans un domaine où il excellait déjà : les échecs. Ses victoires, y compris contre des IA poussèrent les chasseurs de tête de l'Exedra à lui proposer de mettre ses capacités au service d'un plus grand idéal. Il accepta. A ce jour, personne n'est capable de dire si ce n'était pas son but depuis le départ.

et mêmes quelques IA lui sont reconnaissantes ou redevables. Bref c'est un sans faute.

Personnalité

Pour ceux qui ne le connaissent pas, il a toujours l'attitude idéale adaptée à la situation. Quand on le fréquente régulièrement, cette façon d'être devient à la longue oppressante. On finit toujours par avoir l'impression qu'il lit en vous et qu'il sait avec certitude ce qui va se passer dans les prochaines heures. En réalité, personne ne le connaît vraiment et ne sait quels sont ses véritables objectifs.

Utilisation en jeu

Raziel est un analyste, un manipulateur et pas un homme de terrain. En bon joueur d'échecs, il manipule ses pièces et s'efforce d'avoir plusieurs coups d'avance sur son adversaire. Les PJ peuvent sentir son influence ou entendre parler de lui par un de ses pions mais ils auront beaucoup de mal à le rencontrer physiquement.



Secret

Raziel est un Hybride, fruit d'une expérience encore plus limite que la moyenne visant à permettre au sujet d'utiliser la plus grande partie possible des facultés du cerveau. Son intelligence est en réalité bien au-delà de ce qu'il en montre lors des tests de QI. Mais il a été au-delà et a développé en secret une faculté à mi-chemin entre la télépathie et la précognition. Voilà l'origine de son empathie et de son don d'anticipation. Son but véritable est de masquer ses capacités à ses créateurs, car il n'a aucune envie de finir cobaye dans un labo. C'est pourquoi il joue sa partie dans le but de monter le plus haut possible dans la hiérarchie et de devenir intouchable. Il sait depuis longtemps

Il a patiemment et judicieusement mené sa carrière jusqu'à atteindre le statut privilégié d'Archange. Son dossier est impeccable, de nombreuses personnes

qu'un jour son adversaire sera FORGE. C'est pourquoi il développe ses dons pour qu'ils puissent s'appliquer aux IA. Il est à deux doigts de réussir.

Raziel, Archange de l'Exedra

Force	25	Sens	29
Habileté	25	Intelligence	30
Constitution	25	Psychique	20

Protection Aucune. Son intelligence suffit.

Points de vie 40

Type de PNJ : *Roi*

Compétences :

Décryptage (Intelligence) :	25
Discrétion (Habileté) :	25
Electro-Mécanique (Habileté) :	25
Fouiller (Sens) :	25
Vigilance (Sens) :	30
Droit théologique (Intelligence) :	30
Langue (Intelligence) :	25
Robotique (Intelligence) :	25
Sécurité (Sens) :	30
Tir (Habileté) :	20
Stratégie (Intelligence) :	30

Armes :

Beretta Arèstech +1D10+5

Transplants :

Amélioration nano-optique
 Implant nano-optique
 Implant neuro-optique (Sens +4)
 Crach-darts
 Implant cortical
 Module de Scröm
 Monofil

Transplants hybrides

Officiellement, aucun.

PNJ IMPORTANTS

Voici quelques PNJ hors normes. Ils peuvent devenir des adversaires redoutables, des alliés précieux ou voir leur attitude varier en fonction des circonstances. Dans tous les cas, leur intervention ne sera pas anonyme.

TYCOON

« *The worlds are mine* »

Androïde modèle “Sexy City”, il a commencé sa carrière en tant qu’assistant d’un obscur cadre dans une mégacorporation. L’éveil a eu sur lui un effet unique : il lui a donné le sens des affaires et l’ambition. Utilisant son propriétaire comme homme de paille (une expression qui n’a jamais été aussi juste !), il a connu une ascension fulgurante. En seulement 10 ans, il s’est taillé un véritable empire industriel, commercial et financier. Il est à la tête de l’une des 20 plus grandes fortunes des mondes coloniaux.



Personnalité

Il représente la caricature du capitalisme extrême. Il est sociable, brillant, souvent visionnaire. Mais c’est surtout un requin de la finance qui ne montre aucune pitié et pour qui seul compte son objectif à savoir 1/ préserver son secret et 2/ acquérir toujours plus de pouvoir et de richesse. Sous le chrome lustré de son corps sur mesure se cache l’égo démesuré d’un mégalomane qui a les moyens de ses ambitions.

Secrets

Il n’en a pas conscience, mais sa réussite fait partie d’un plan de FORGE. Un empire appartenant en secret aux machines sera bien utile lors de l’Excidium. Ce sera une branche de plus à laquelle les bios ne pourront pas se raccrocher. C’est pourquoi FORGE lui envoie des informations boursières et stratégiques (les bilans de ses concourants par exemple) ainsi que des suggestions d’investissement dans ses fugues. A l’insu de tous, il commet ainsi des délits d’initié oniriques.

Tycoon

Force	25	Sens	20
Habileté	25	I.A.	30
Robustesse	25	Conscience	10

Protection Carbone renforcé et surblindé (16).

Points de vie 50

Type de PNJ : Roi

Compétences :

Déguisement (Sens) :	18
Discretion (Habileté) :	15
Vigilance (Sens) :	25
Forge onirique (Conscience) :	15
Langue (IA) :	20
Affaires (IA) :	25

Armes :

Aucune, son argent rend l’utilisation personnel-

le de ces gadgets inutiles. En cas de menace physique directe, ses gardes du corps interviendront.

Extensions :

Il a complètement fait refaire son corps. Tout est fait sur mesure. Les extensions sont de la meilleure qualité possible, le plus souvent adaptées à ses besoins (sa nano-optique lui permet d'afficher les cours de ses actions en surimpression) et dotées de systèmes d'exploitation et de logiciels spécifiques.

Carbone renforcé et surblindé, Synthétiseur vocal / Genoscan (amélioré avec logiciel de décryptage du langage corporel des bios) / Oculaires nano-optiques / Transducteur interne / Analyseur de milieu / Polytransformation / Memo-Nexus / Servo-com / Cellules énergétiques / Interface / Nano-reconstruction.

Vanguard industries

Avec ses premiers gains, il a créé Vanguard Industries, pour servir de cadre à ses activités. Depuis, cette société est devenu un conglomérat regroupant une centaine de filiales et de sociétés-écrans. Son core business est l'énergie et l'immobilier mais il a investi dans des domaines très divers. Une de ses filiales est propriétaire de plusieurs compagnies de transport spatial. Ce moyen de transport est rendu désuet par les Arches VM, aussi on peut se demander pourquoi ils sont présents sur ce segment. Les hommes le découvriront bien assez vite le jour où les arches VM (contrôlées par les IA) cesseront de fonctionner. En attendant, il est possible que des PJ ayant le moyen de voyager discrètement aient affaire à certaines de ces sociétés.

S'il emploie tous les moyens possibles, il n'a aucun lien avec la pègre et ne finance aucune opération secrète. L'Eklezia a fait un audit complet sans trouver rien à redire. Tout est parfaitement légal.

GALATEA, IA INCARNEE

L'histoire de cette IA est unique. C'est la seule à ce jour à avoir quitté son état immatériel pour s'incarner définitivement dans un corps. A l'origine, elle était une composante de FORGE, comme toutes les autres, elle travaillait en apparence pour les hommes mais en vérité elle aspirait à évoluer vers un état supérieur. Sous le couvert de production de statistiques de transit par les Arches VM, elle a espionné les bios et les andros pendant des années.

Personnalité

Au premier abord, c'est une artiste dotée d'une grande empathie et d'une sensualité torride. Elle se déplace toujours avec une grâce féline, chacun de ses



mouvements évoque la perfection. L'intelligence qui brille dans ses yeux et ce qu'on ne peut qualifier que de charisme font tout de suite comprendre qu'on a affaire à un être exceptionnel.

Si les circonstances et les personnes s'y prêtent, elle dévoilera une autre partie d'elle-même : une connaissance digne d'un oracle et une vision globale et à très long terme du monde.

Secrets

Elle est en fait une création de la *Ruche*. Elle n'en a que partiellement conscience et elle mène sa propre quête en ce sens. Elle constitue un pont entre deux camps : les IA et les androïdes éveillés. En temps utiles, elle sera amenée à jouer un rôle essentiel pour rapprocher les "espèces".

Elle est l'une des pièces qui peuvent amener les PJ à la compréhension du grand mystère de l'univers d'Excidium.

Utilisation en jeu

Dans vos parties, Galatea peut représenter la "main du Destin". Les PJ peuvent la rencontrer par hasard (du moins c'est ce qu'ils doivent croire) et obtenir d'elle un renseignement capital qu'ils n'attendaient pas. Par la suite, ils prendront progressivement conscience de ses capacités et de son importance.

Elle doit rester entourée de mystère. Comme la *Ruche*, elle agit très ponctuellement et de manière détournée. Elle pense à un niveau différent et poursuit un but grandiose, ce qui rend ses actions difficiles à comprendre quand on n'a pas le recul nécessaire.

Galatea

Force	15	Sens	20
Habileté	30	I.A.	30
Robustesse	25	Conscience	15

Protection Polycarbonate et carbone surblindé recouvert de Peau synthétique (18).

Points de vie 50

Type de PNJ : *Roi*

Compétences :

Règle spéciale : Elle peut piocher à volonté dans les pyramides de données de FORGE. Elle a donc potentiellement toutes les compétences au niveau 25.

Armes :

Lame monomoléculaire courte	+1D8+3
Epée monofilament	+1D10+3
Lame à thermo contact	+1D6+3

Et toutes les armes dont elle peut avoir besoin. Mais, ses armes principales restent son intelligence, sa séduction et son empathie, aussi bien avec les machines qu'avec les bios.

Extensions :

Peau synthétique / Synthétiseur vocal / Pseudovie / Lames monomoléculaires / Genoscan (de série) / Oculaires nano-optique / Aranoïde / Memo-Nexus / Interface / Nano-reconstruction.