

Liste de PJ pour l'Aurore Noire V0.11

par Sylvain "Newlight" Mazoyer

Une bande se compose de 5 figurines : un Chef, deux Hommes de main et deux Renforts. Lorsqu'un Homme de main est mis hors de combat, un Renfort au choix est déployé dans la zone de déploiement initiale du scénario.

- **Frida (Femme ronde en T-shirt rouge avec un club de golf) :** Personnage, Combat, Robuste, Moral, Zig Zag, Batte
- **Etienne (Homme en T-shirt rouge avec une machette et un pistolet) :** Personnage, Combat-, Tir, Moral-, Machette, Pistolet
- **John (Homme à casquette en vert avec une arbalète et une matraque) :** Personnage, Combat-, Tir, Moral-, Camouflage, Arbalète, Matraque
- **Franz (Homme à casquette en bleu avec un pistolet mitrailleur et cocktail Molotov) :** Personnage, Tir, Lancer -, Moral-, Pistolet Mitrailleur, Cocktails Molotov
- **Charles (Homme en bleu avec lance grenade et cocktail Molotov) :** Personnage, Tir -, Lancer, Moral-, Lance grenade, Cocktails Molotov
- **Clint (Homme à chapeau en T shirt ocre avec paire de pistolets) :** Personnage, Tir+, Ambidextre, Moral-, Paire de pistolets
- **Jean (Homme en T-shirt ocre avec pistolet mitrailleur et dague) :** Personnage, Combat-, Tir, Moral-, Dague, Pistolet mitrailleur
- **Sanja (Femme en jupe blanche avec arc et machette) :** Personnage, Combat-, Tir, Moral-, Camouflage-, Arc, Machette
- **Camilla (Femme en robe grise avec un pistolet et un pack dorsal) :** Personnage, Tir, Moral-, Soins, Trousse de premiers secours, Pistolet
- **Wolfgang (Homme rond en T-shirt noir avec un fusil d'assaut) :** Personnage, Robuste, Combat 2-, Tir, Moral 2-, Fusil d'assaut
- **Edouard (Homme en costume marron avec pistolet et machette) :** Personnage, Combat-, Tir, Moral-, Machette, Pistolet
- **Christopher (Homme en manteau marron avec pistolet et bâtons de dynamite) :** Personnage, Tir, Lancer-, Moral-, Pistolet, Grenades
- **Antonio (Homme petit en T-shirt verts avec Machette à 2 mains) :** Personnage, Combat, Camouflage, Moral, Épée à 2 mains
- **Marcus (Homme en costume violet avec pistolet et Bible) :** Personnage, Tir, Moral-, Prière, Livre Saint, Pistolet
- **Largovitch (Homme en T-shirt rouge avec machette et pistolet) :** Personnage, Combat-, Tir, Moral-, Machette, Pistolet
- **Ted (Homme en T-shirt ocre avec matraque et Bible) :** Personnage, Combat, Moral, Prière, Imposition des mains, Zig Zag, Livre Saint, Matraque
- **Jean Charles (Homme en T-shirt ocre avec arbalète) :** Personnage, Tir+, Moral-, Camouflage, Arbalète
- **Stephane (Homme en T-shirt vert avec une paire de machettes) :** Personnage, Combat, Ambidextre, Moral, Zig Zag, Paire de machettes
- **Fanny (Femme en veste marron avec fusil, pack dorsal et pieds de biche) :** Personnage, Combat 2-, Tir, Moral 2-, Soins 2-, Trousse de premiers secours, Gourdin, Fusil
- **Fred (Homme en T-shirt ocre avec une batte de baseball) :** Personnage, Combat, Zig Zag, Moral, Batte
- **Sam (Homme rond en T-shirt rouge avec fusil à pompe) :** Personnage, Robuste, Combat-, Tir, Moral-, Fusil à pompe

Chef : Une figurine de la bande doit être nommée Chef, ce qui lui confère la compétence Chef, et deux bonus à choisir parmi les suivants : soit une Compétence+ au choix (sauf Sauvegarde), soit une supplémentaire au choix parmi Robuste, Camouflage, Munitions Dum-Dum, Magnétisme, Grimpeur, Amphibie, Arme Bénie, Gardien, Zig Zag, Art Martial, Crochetage- ou Prière si il ne l'a déjà.

Figurine normale (Hommes de main et Renforts) : Chaque figurine a le droit à un bonus à choisir parmi les suivants : soit une Compétence+ au choix (sauf Sauvegarde), soit une supplémentaire au choix parmi Robuste, Camouflage, Munitions Dum-Dum, Magnétisme-, Grimpeur, Amphibie, Arme Bénie, Gardien, Zig Zag, Art Martial, Crochetage- ou Prière- si il ne l'a déjà.