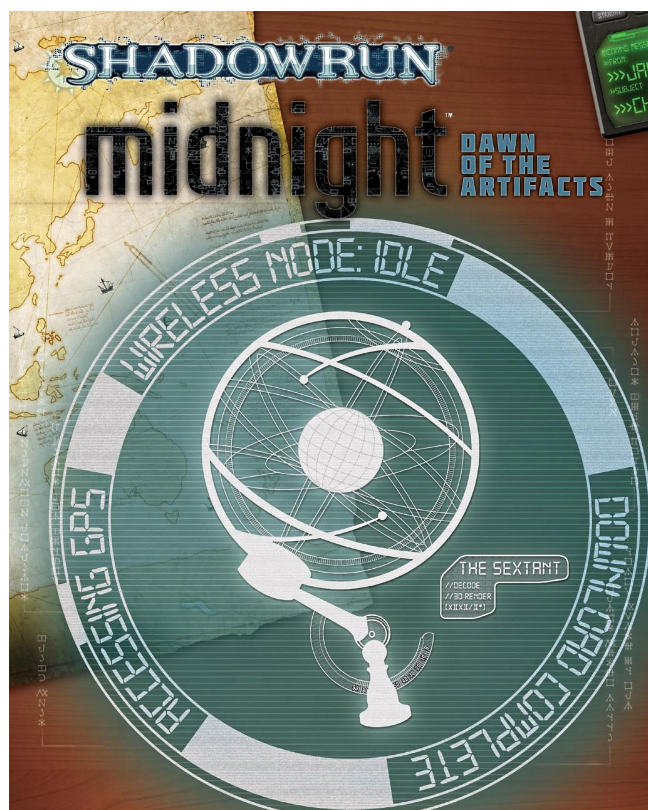


L'aube des Artefacts : Minuit

Conversion sr5 v2



Scène: L'aéroport	2
Scène: Mariage au fusil de chasse	2
Scène: Assaut sur le Tbird	2
Scène: Poste de frontière de Chicago	4
Scène: Piège de la femme au bébé	4
Scène: Archangel	5
Scène: Rue de bug city	6
Scène: Assaut de The Spire	6
Scène: Attaque des Oiseaux Tonnerre	7
Scène: Passage sous les frontière	8
Scène: Le Golden Feather	9
Scène: Assault au Deer Creek Park	10
Scène: Prise d'otage	12
Scène: Refuge de San Bernardino	13
Scène: L'entrepôt de San Bernardino	14
Scène: La Lacune profonde	15
Scène: La caverne de la lacune profonde	16
Personnages Principaux	18

Scène: L'aéroport

Mig-67 (t-bird)

MiG s'est fait un nom avec ses avions de chasse, mais la compagnie s'est depuis reconvertie dans la production de jets fiables et robustes grâce à un accord de coproduction avec Evo. MiG s'est récemment lancé sur le marché des VBA avec un design qui poursuit cette tradition, même s'ils sont conçus pour le transport plutôt que le combat. La politique de vente libre de MiG a fait de cet appareil l'un des nouveaux chouchous des t-birders.

Modèles similaires : Esprit Industries D'Artagnan, Dornier X

MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS PLACES

6 8 4 20 18 4 6 22

Accessoires: Modifié avec Revêtement caméléon, Moteur multicarburant, Système de protection des passagers (SPP) (indice 6), Remplacement de l'Autopilote (indice 7), Interface de rigger, Camouflage de la signature 6. Les mesures de sécurité supplémentaires comprennent des scanners biométriques d'empreintes de mains et rétinienne ainsi qu'un nœud crypté.

Ricky Steelsky, ork contrebandier

Ricky est l'un des orks Steelsky, une famille bien connue pour sa contrebande dans l'ouest de l'Amérique du Nord. Il a de nombreux contacts au sein des communautés de passeurs de la NAN, UCAS et CAS. Il sait quelles seront les patrouilles frontalières où et quand, et mémorise les meilleurs points d'arrêts techniques pour les escales. De plus, il connaît les itinéraires comme sa poche vu qu'il les parcourait avant même de savoir marcher...

C A R F C I L V Chan Ess

8 5 5(6) 5 3 4 4 3 1 3

Init: 10+2d6

Moniteur de condition: 12/10

Armure: 12

Limites : physique 8, mentale 5, sociale 4

Compétences: Arme Automatique 3, Gymnastique 3, Etiquette 4 (Contrebandiers +2), Guerre électronique 4, Hacking 3, Arme de Véhicule 7, Fusil 3, Ingénierie(GC) 7, Orientation 7, Perception 4, Appareil volant 10 (VTOLs +2), Véhicule terrestre 9

Connaissances: Mécanique aéronautique 9, Mécanique automobile 7, Tactiques de patrouille frontalière 7, Escales de contrebandiers 7, Routes de contrebande 10

Langues: Anglais (N), Or'zet 4

Améliorations: Câblage de contrôle de véhicules, Commmlink (Indice 4), Datajack, Réflexes câblés 1

Équipement: Kit de survie, Medikit (indice 4), Veste pare-balle, 2 fausses SINs (UCAS, Pueblo, tous deux indice 4), Unité GPS, Lentille de contact 1 avec Système Smartlink

Armes: Couteau [Arme Tranchante, Allonge 0, Pré. 5, VD 6P, PA -1],
Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 8P, PA -1, Pré. 5, SA, CR0, 16 (c), smartgun],
Ruger 101 [Fusil de précision, Pré. 6, VD 11P, PA -3, SA, CR 1, 8 (m), smartgun]

Scène: Mariage au fusil de chasse

Indice de bruit: 3

Citoyen de Sweet Water

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA ESS

3 3 3 3 3 2 3 2 6

Initiative: 6 + 1D6

Moniteur de condition: 10

Limites: physique 4, mentale 4, sociale 5

Compétences: Armes contondante 3, Combat à mains nues 3, Etiquette 3, Perception 3

Armes: Couteau [Arme tranchante, PRE 5, Allonge —, VD 4P, PA -1]

Père de la mariée

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA ESS

5 5 4 4 3 3 4 3 6

Initiative: 6 + 1D6

Moniteur de condition: 10

Limites : physique 5, mentale 4, sociale 5

Compétences: Fusils 5 (+2 Shotguns), Armes tranchantes 3, Combat à mains nues 4, Leadership 5, Intimidation 3, Perception 3

Armes: PJSS Model 55 [Shotgun, VD 11P, PA -1, Pré. 6, CC, CR 1, 2 (cb)],
Couteau [Arme tranchante, PRE 5, Allonge —, VD 5P, PA -1]

Scène: Assaut sur le Tbird

Indice de bruit: 5

Technomancien pirate de l'air

C A R F C I L V Cha Ess Res

3 3 3 2 4 4 3 4 4 6 5

Moniteur de condition(physique/étourdisant): 10/10

Initiative Matriciel: 7+1d6

Limites: Physique 4, Mentale 5, Sociale 6

Compétences: Électroniques (GC) 4, Piratage(GC) 7, Compilation 4, Inscription 3, Etiquette 2, Perception 4, Véhicule terrestre 4, Appareil volant 7, Arme de véhicule 3

Persona incarné: Indice d'appareil 5, Attaque 4, Corruption 4, Traitement de données 3, Firewall 4

Formes complexes: Indic, Dispersion d'Attaque, Injection d'Attaque, Injection de Firewall, Pic de résonance, Bombe d'interférences, Marionnettiste, In jection de Corruption, Voile de résonance

Sprites enregistrés: Erreur (Niveau 4) 3 services, Machine (Niveau 5) 4 services

Connaissances: Tactiques de patrouille frontalière 4, Routes de contrebande 4, Combat matriciel 7, Sprites 3

Note: Injection de firewall tissée et maintenue, +4 firewall -2 à toutes les actions

Contrebandiers pirates de l'air x3

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA ESS CHANCE

5 2(4) 5 5 3 2 5 4 4,9 1

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

Armure: 13

Limites: Physique 7, Mentale 4, Sociale 6

Initiative physique: 10+1D6

Compétences actives: Appareils volants 5, Armes de véhicule 5, Étiquette 2, Guerre électronique 2, Ingénierie(GC) 2, Négociation 3, Orientation 1, Pistolets 3, Véhicules aquatiques 2, Véhicules terrestres 6

Compétences de connaissances: Cours d'eau navigables de Chicago 3, Films de SF 2, Itinéraires de contrebande 4, Ruelles 3

Langues: Anglais M, Salish 2

Traits: Allergie (Modérée, soleil), Fou du volant, Renfort naturel

Augmentations: câblage de contrôle de véhicules (indice 2), compartiment de contrebande, datajack, smartlink, tonification musculaire 2

Équipement: commlink Transys Avalon [Indice d'appareil 6], lunettes de soleil [indice 4, avec amplification visuelle 2, antiflash, vision nocturne], médikit (indice 6), veste pare-balles [Armure 12]

Armes: Ares Predator V [Pistolet lourd, Précision 5(7), VD 8P, PA-1, SA, CR—, 15(c), avec 1 chargeurs de rechange (15 balles normales)]

Notes: vision thermographique naturelle, Allonge+1, +1 armure dermique, +100% au coût de style de vie

Samouraï pirates de l'air x2

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA ESS CHANCE

6 6/9 5(7) 5/11 3 2 3 2 1,9 2

Moniteur de condition (P/E): 13 / 10

Armure: 13

Limites: Physique 7(8), Mentale 4, Sociale 3

Initiative physique: 8(10)+3D6

Compétences actives: Armes automatiques 5, Armes tranchantes 5, Combat à mains nues 3, Discrétion 2, Gymnastique 1, Perception 1, Pistolets 4, Véhicules terrestres 1

Compétences de connaissances: Forces de l'ordre 2, Grands restaurants 2, Planques 3, Poésie 1

Langues: Anglais M, Japonais 2

Traits: Ambidextre, Code d'honneur (Bushido), Incompétent (Comédie), Territoire (La Rue), Tripes

Augmentations: amplificateur synaptique (indice 2), armure dermique (indice 2, alphaware), bras cybernétique [droit, apparent, Force 11, Agilité 9], bras cybernétique [gauche, apparent, Force 11, Agilité 9, armure 2, lames cybernétiques, étui de bras cybernétique], yeux cybernétiques [indice 2, avec anti-flash, smartlink, vision nocturne, vision thermographique]

Équipement: brouilleur (zone, indice 4), commlink Hermes Ikon [Indice d'appareil 5], faux SIN [indice 4, avec faux permis (port dissimulé, possession d'armes à feu, possession d'augmentations, tous indice 4)], générateur de bruit blanc (indice 6), manteau renforcé [Armure 9, avec protection chimique 3, protection ignifuge 3, isolation électrique 3], oreillettes [Capacité 3, avec amplification auditive 1 et reconnaissance spatiale], médikit (indice 6), microtransmetteur, 1 stimpatches (indice 6), 1 trauma patches

Armes: FN HAR [Fusil d'assaut, Précision 5(7), VD 10P, PA-6, SA/TR/TA, CR2, 35(c), avec smartgun interne, 1 chargeurs de rechange, 35 balles APDS],

Grenades hautement explosives(1) [Grenades, non-aérodynamique, VD 16P, PA-2, Dispersion -2/m],

Katana [Arme tranchante, Allonge 1, Précision 7, VD 14P, PA-3],

Lames (cyber) [Combat à mains nues, Allonge—, Précision 9, VD 14P, PA-2]

Scène: Poste de frontière de Chicago

Indice de bruit: 3

Les gardiens de péage de Windy City

Un groupe d'anciens employés de péage ou au moins un groupe avec des uniformes, ces hommes et ces femmes ont installé des points de péage temporaires sur les rampes de sortie des autoroutes de la région de Chicago. Ils acceptent presque tout comme droits de passage et resteront rarement au même endroit pendant plus d'un jour ou deux.

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA ESS

4 4 3 4 3 2 3 3 6

Initiative: 6+1D6

Moniteur de condition: 10

Armure: 9

Limites: physique 5, mentale 4, sociale 5

Compétences: Armes contondantes 3, Armes tranchantes 4, Combat à mains nues 3, Étiquette(La rue)3 (+2), Intimidation 4, Fusil 4.

Traits: Dur à cuire

Équipement: Commlink Meta Link (Indice d'appareil 1), Gilet pare-balles [9], 1 dose de cram ou de jazz (p.413).

Armes: AK-97 [Fusil d'assaut, VD 10P, PA -2, PRE 5, SA/TR/TA, CR 0, 38 (c)]

SUV Rover 2057 (Military version) de location

Il dispose de tous les équipements nécessaires à un trajet en pleine nature et il est beaucoup plus solide que n'importe quel véhicule classique. C'est l'ancienne version du Rover 2072.

MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS PLACES

4 4 2 15 11 1 1 7

Motoneiges EVO FALCON EX

Petites et maniables, les motoneiges sont idéales pour voyager dans la ville enneigée. Malheureusement, ils n'offrent aucune protection contre les éléments. Ils peuvent accueillir jusqu'à deux humains (ou un troll). Elles ne sont pas adaptées pour une utilisation avec des interfaces de rigging.

MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS PLACES

3/5 2/3 1/2 7 9 1 1 2

Scène: Piège de la femme au bébé

Champ magique: 1 (Insecte)

Indice de bruit: 5

Chien de gabriel (x7)

Habitat : ne se trouve que rarement en dehors des conurbations.

Répartition géographique : Amérique du Nord.

Fréquence : courante.

Identification : ces gros chiens mesurent environ un mètre au garrot pour une masse pouvant dépasser 75 kilogrammes. Leur fourrure courte est généralement unie, tout en pouvant varier du brun foncé ou noir jusqu'au gris pâle. Ce sont des animaux fins et très musclés dotés de longues pattes se terminant par des griffes pouvant mesurer plus d'un centimètre. Leurs faciès ont un aspect troublant, terriblement métahumain.

Habitudes : les chiens de Gabriel sont des prédateurs nocturnes. Ils demeurent souvent dans des bâtiments abandonnés, les casses de voitures, les ruelles sombres et les terrains vagues, c'est-à-dire dans tout lieu où des proies sont susceptibles d'être trouvées et où les métahumains sont peu susceptibles de les déranger. Leurs proies de prédilection sont les petits animaux urbains, tels que les rats laveurs, les rats du diable et les pigeons. Chasseurs généralement solitaires, ces chiens comptent sur leur furtivité et leur excellente vision nocturne pour identifier et capturer leurs victimes. À la chasse, le chien de Gabriel maintient bien souvent un sort d'Illusion qui lui donne l'apparence d'un métahumain se déplaçant à quatre pattes.

À certaines occasions, en particulier lorsque la lune est pleine, les chiens de Gabriel se rassemblent en meutes comprenant de cinq à quinze membres. Une telle meute rejette alors ses habitudes furtives, devenant bien plus agressive et se laissant aller à pousser des hurlements et des aboiements particulièrement forts dans la nuit. Ces meutes sont capables de s'en prendre à tout ce qui bouge, métahumains et petits véhicules inclus. De nombreuses victimes ont été confirmées à de telles occasions et la plupart des villes émettent des avertissements par le réseau GridGuide lorsque des meutes sont aperçues.

Les chiens de Gabriel se reproduisent de manière opportuniste, à la manière des chiens domestiques. Les portées se composent de cinq à neuf chiots et naissent deux mois après l'accouplement. Les chiots atteignent leur taille adulte six mois plus tard. Lorsqu'elle s'occupe de ses chiots, la mère devient extrêmement territoriale, s'attaquant à tout ce qui approche de ses jeunes. Souvent, le père l'assiste également dans la défense de la tanière.

C A R F C I L V Cha Ess M

3 5 6 7 2 3 2 4 2 6 5

Limites: physique 8, mentale 4, sociale 5

Déplacement: 10/60

Initiative: 9+1D6

Compétences: Discrétion 9, Perception 6, Course 5, Lancement de sorts 5, Pistage 7, Combat à mains nues 9

Pouvoirs: Compulsion (Immobilisation), Dissimulation (Soi-même), Sens accrus (Vision Thermographique), Mouvement, Sort inné (Masque, Soit-même seulement, Voir Notes), Arme naturelle (Griffes / Morsure: VD 8P, PA -1)

Faiblesses: Allergie (lumière du soleil, légère)

Notes: Un des Chien de Gabriel utilise le sort Masque pour lui donner une apparence méta-humaine de femme. Il relâche immédiatement le sort s'il est blessé. Les six autres chiens utilisent le pouvoir Dissimulation dans un massif à proximité et attendent le signal du chien sous sort de masque pour venir.

Scène: Archangel

Sculpture Matriciel de l'Archangel

Serveur indice 5 (entreprise privée)

Noeud privé: CI Essaim de bébés: CI Furie 5

Les 2 noeuds font parties du serveur et déclenche en cas de SS 40 un Spider de sécurité

Spider de sécurité

C A R F C I L V Chance ESS MC Arm

2 3 4 3 2 5 6(7) 5 2 5,7 9/11 6

Métatype: humain

Initiative physique et RA: 9+1D6

Initiative matricielle (cold sim): 10+3D6

Initiative matricielle (hot sim): 10+4D6

Résistance aux dommages matriciels: 13

Résistance aux dommages biofeedback: 12

Limites: physique 4, mentale 8, sociale 5

Compétences: Cybercombat 5, Électronique (GC) 6, Guerre électronique 5, Hacking (Persona) 7 (+ 2), Intimidation 2, Perception 3, Pistolets (Tasers) 1 (+ 2)

Traits: Asocial, Bon codeur (Hacker à la volée)

Cyberdeck: Sony CIY-720 [Indice d'appareil 4, réglé sur Attaque 6, Corruption 6, Traitement de données 5, Firewall 7]

Programmes: Armure, Biofeedback, Cryptage, Discrétion, Exploitation, Furtivité, Garde, Marteau

Augmentations: amplificateur cérébral 1, datajack

Équipement: brouilleur (zone, indice 4), commlink (Renraku Sensei, IA 3), vêtements pare-balles [6]

Armes: Yamaha Pulsar [Taser, PRE 5, VD 7E(e), PA 5, SA, CR —, 4 (m)]

Bosc le chasseur de prime

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA ESS CHANCE

7(8) 3 3 8 3 3 3 2 6 1

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

Armure: 9

Limites: Physique 9, Mentale 4, Sociale 5

Initiative physique: 6 + 1D6

Compétences actives: Animaux 2, Armes contondantes 3, Armes de jet 1, Armes de traits 4, Armes tranchantes 3, Armurerie 1, Athlétisme (GC) 4, Combat à mains nues 5, Discrétion 3, Escamotage 1, Escroquerie 2, Fusils 4, Guerre électronique 1, Influence (GC) 2, Informatique 1, Intimidation 5, Mécanique automobile 1, Perception 3, Pistolets 4, Plein air (GC) 4, Premiers soins 3, Serrurerie 3, Véhicules terrestres 2

Compétences de connaissances: Loi tribale salish-shidhe 3, Parazoologie 2, Procédures de police 4

Langues: Anglais M, Espagnol 3, Sioux (Crow) M

Traits: Allergie (Mineure, au soja), Athlète né, Bilingue, SINner (national, salish-shidhe, tribu des Orks des Cascades), Tripes

Équipement: batterie de senseurs (indice 3), commlink Renraku Sensei [Indice d'appareil 3], corde (standard, 100 mètres), jumelles (optiques), lampe torche, manteau renforcé [Armure 9, avec vrilles électriques], marqueurs RFID (10 de sécurité, 10 furtifs), matériel d'escalade, médikit [indice 6, avec une recharge], menottes (1 jeu de menottes de contention, 2 en métal, 20 en plastique), respirateur (indice 6), scanner biométrique

Armes: Arc (indice 6) [Arme de trait, Précision 6, VD 8P, PA -2, avec 20 flèches (indice 6)], Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, Précision 5, VD 9P, PA -2, CC, CR 0, 6 (b), avec 2 chargeurs rapides et 60 balles normales],

Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge —, Précision 5, VD 10P, PA -1],

Grenades fumigènes (2) [Non-aérodynamique, VD —, PA —, zone de 10 m de rayon],

Grenades Gaz Lacrymogène (2) [Non-aérodynamique, VD 8, PA —, zone de 10 m de rayon],

Grenades flashbang (2) [Non-aérodynamique, VD 10E, PA -4, zone de 10 m de rayon],

Notes: vision thermographique naturelle, Allonge +1, +1 armure dermique

Scène: Rue de bug city

Champ magique: 3 (Insecte)

Indice de bruit: 5

Cafard hybrides Doberman (6)

Un hybride fusionné avec ce qui aurait pu être autrefois un Doberman, ces insectes conservent principalement leur forme de chien. Lorsque les runners pénètrent sur leur territoire, les esprits de niveau 3 sont dans un champ magique de 3 et donc leurs réserves de dés pour les tests de compétence magique et les tests de résistance au drain sont augmentés de 3. Les insectes défendent leur territoire (une zone de deux blocs au-dessus du sol, une zone de quatre blocs sous le sol) contre les intrus, mais ne les poursuivront pas s'ils fuient.

C A R F C I L V Cha Ess M

5 6 6 5 3 3 3 3 3 6 3

Limites: Physique 7, Mentale 4, Sociale 5

Init: 9+1d6

Moniteur de Condition: 11/10

Déplacement: 10/45

Compétences(toutes à 4): Observation Astrale, Combat Astral, Contresort, Gymnastique, Perception, Combat à mains nues

Pouvoir: Contrôle animal (cafards), Peur, Communauté mentale, Arme naturelle, Conscience, Immunité aux armes normales

Armes: Arme naturelle [Morsure: Allonge 0, VD 10P, PA -1, Pré. 7]

Faiblesse: Allergie (insecticides et lumière, légère)

Traits uniques: tous les esprits cafards bénéficient d'un modificateur de +2 dés à leurs tests de résistance aux dommages.

Maggots x4

Dans les instants où les esprits ont besoin d'une paire de mains, ces serveurs humains sont fidèles à la ruche. Ils sont récompensés au moins jusqu'à ce que leur corps soit requis...

CON AGI RÉA FOR CHA INT LOG VOL CHANCE ESS

3 2 2 4 1 2 1 2 2 6

Limites: Physique , Mentale , Sociale

Init: 4+1d6

Moniteur de Condition: 11/9

Compétences: Armes contondantes 3, Combat à mains nues 3, Intimidation 3

Armes: Couteau [Tranchante, Allonge 0, VD 6P, PA -1, Pré. 5],

Massue[Contondante, Allonge 1, VD 7P, PA -1, Pré. 4]

Scène: Assaut de The Spire

Champ magique: 2 (Insecte)

Indice de bruit: 5

Wingman

Chef charismatique et rusé de Spire Enterprises, cet ork a bâti une entreprise légitime à partir d'une opération de contrebande d'un seul homme. Bien sûr, à Chicago, si vous avez construit quelque chose, il y a toujours ceux qui cherchent à vous le prendre.

C A R F C I L V Cha Ess

5 4 5(6) 6 4 5 4 3 3 4

Init: 11+2d6

Limites: Physique 8, Mentale 6, Sociale 5

Moniteur de Condition: 11/10

Compétences: Armes Automatique 3, Gymnastique 3, Étiquette 7 (Contrebande +2), Piratage(GC) 2, Armes de véhicules 7, Leadership 7, Ingénierie(GC) 4, Orientation 7, Perception 4, Appareil Volant 9, Véhicule terrestre 4

Connaissances: Mécanique aéronautique 5, Tactiques de patrouille frontalière 3, Chicago 5, Politiques et procédures corpo 7, Routes de contrebande 7

Augmentations: Réflexes câblés (1)

Soldats de la mafia (30 à terre, 12 sur le lac)

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA ESS CHANCE

7(8) 3 3 8 3 3 3 2 6 1

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

Armure: 9

Limites: Physique 9, Mentale 4, Sociale 5

Initiative physique: 6 + 1D6

Compétences actives: Animaux 2, Armes contondantes 3, Armes de jet 1, Armes de traits 4, Armes tranchantes 3, Armurerie 1, Athlétisme (GC) 4, Combat à mains nues 5, Discrétion 3, Escamotage 1, Escroquerie 2, Fusils 4, Guerre électronique 1, Influence (GC) 2, Informatique 1, Intimidation 5, Mécanique automobile 1, Perception 3, Pistolets 4, Plein air (GC) 4, Premiers soins 3, Serrurerie 3, Véhicules terrestres 2

Compétences de connaissances: Loi tribale salish-shidhe 3, Parazoologie 2, Procédures de police 4

Langues: Anglais M, Espagnol 3, Sioux (Crow) M

Traits: Allergie (Mineure, au soja), Athlète né, Bilingue, Tripes

Équipement: Commlink Renraku Sensei [Indice d'appareil 3], Jumelles (optiques), Lampe torche, Manteau renforcé [Armure 9, avec vrilles électriques], Marqueurs RFID (10 de sécurité, 10 furtifs), Corde (standard, 100 mètres), Matériel d'escalade, Menottes (10 jeu de menottes en plastique), Respirateur (indice 6)

Armes: Defiance T-250 [Shotgun, Précision 4(6), VD 10P, PA -5, CC/SA, CR —, 5 (m), avec 10 balles normales, 10 balles Stick-n-Shock],

Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge —, Précision 5, VD 10P, PA -1],

Grenades fumigènes (2) [Non-aérodynamique, VD —, PA —, zone de 10 m de rayon],

Grenades chimiques (2) [Non-aérodynamique, VD selon gaz lacrymogène, PA —, zone de 10 m de rayon],

Grenades flashbang (2) [Non-aérodynamique, VD 10E, PA -4, zone de 10 m de rayon],

Notes: vision thermographique naturelle, Allonge +1, +1 armure dermique

Scène: Attaque des Oiseaux Tonnerre

Indice de bruit: 5

Oiseau-Tonnerre, Géant x2

Identification: l'oiseau-tonnerre géant est d'apparence aquiline mais son envergure est de 10 mètres et sa masse de 100 kilogrammes. Des plumes blanches couvrent sa tête, son cou et sa queue, tandis que le reste de son plumage va du brun foncé au noir. Ses yeux sont d'une couleur d'or éclatant.

Les oiseaux-tonnerre géants juvéniles possèdent un épais manteau de plumes brunes à noires. Ces plumes muent en plumes blanches lorsqu'ils atteignent l'âge adulte, après quatre à cinq ans.

Habitudes: comme l'oiseau-tonnerre commun (*Avesfulmen minori*), plus petit, l'oiseau-tonnerre géant peut générer et projeter de l'énergie électrique. À sa mort, l'oiseau-tonnerre se désagrège en une décharge électrique finale. Pour cette raison, la compréhension de la physiologie et l'examen de la génétique de l'oiseau-tonnerre géant reste un défi pour les parazoologistes.

L'oiseau-tonnerre géant est un chasseur et un charognard, se nourrissant de chèvres, de cerfs et même d'ours, se servant de son talent pour la projection électrique afin de frapper ses proies. Il est principalement actif pendant la journée, mais sa vue est assez perçante pour qu'il puisse chasser la nuit. Généralement, sa technique de chasse et son comportement de charognard s'expriment en frappant la montagne afin de causer une avalanche ou en se rendant sur le site d'une avalanche. Il y fouille ensuite les décombres. Ce comportement est efficace, car, par ce biais, il est capable de précipiter en contrebas un troupeau d'une seule attaque. De plus, la nourriture ne se perd pas car elle est conservée par le froid. Autrement, il peut aussi assommer sa proie d'une attaque électrique avant de la soulever et de l'emmener à une altitude plus élevée pour ensuite la relâcher, en espérant que la chute ou le froid tueront la proie. Les attaques sur les métahumains sont rares. Les cas enregistrés ont conclu que l'oiseau-tonnerre géant défendait son nid contre des alpinistes qui s'en étaient trop approchés par accident.

L'oiseau-tonnerre géant chasse seul, mais il est assez social pour que des couples et des groupes puissent fouiller la même avalanche à la recherche de victimes sans qu'un conflit éclate.

À la manière d'un rapace, il arrache des morceaux de viande avec son bec plutôt que d'avaler la proie en entier. Ce qui est inhabituel, en revanche, est qu'il se déplace et qu'il ensevelisse la nourriture en surplus, créant ainsi un garde-manger conservé au froid pour les jours où la nourriture est rare. Les parazoologistes se sont servis de ces caches afin de déterminer la santé de la population des oiseaux-tonnerre géants ; on a retrouvé pas moins d'une tonne de viande de grand mammifère dans une seule cachette.

Dans les montagnes de haute altitude, les couples d'oiseaux-tonnerre géants s'unissent pour la vie. Des nids de 6 à 8 mètres de large ont été retrouvés entre 2 500 et 3 000 mètres au-dessus du niveau de la mer. L'observation de leurs nids a montré qu'ils s'occupent d'un à deux jeunes pendant trois à quatre mois, jusqu'à ce que les oisillons soient capables de voler. Les oiseaux-tonnerre géants apportent des morceaux de viande à leurs jeunes pendant leurs premiers mois et leur fournissent ensuite une proie entière afin que les jeunes apprennent à chasser et à se nourrir par leurs propres moyens.

Con Agi Réa For Cha Int Log Vol Chance Ess Mag

4 3 7 8 1 4 2 3 1 6 6

Limites: Physique , Mentale , Sociale

Init: 11+1d6

Moniteur de Condition: 10/10

Déplacement: 10/50 (en vol)

Compétences: Arme à distance exotique (Foudre) 4, Combat à mains nues 4, Combat astral 4, Perception 7, Vol 4

Pouvoirs: Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 9P, PA -1), Attaque élémentaire (électricité), Contrôle météorologique (orages électriques), Nature duale, Sens accrus (vision nocturne)

Scène: Passage sous les frontière

Champ magique dans les égouts: 2 (Toxique)

Indice de bruit: 3

Visibilité: Obscurité total

Grey Crow (Coyote)

Un gros ork Ute, cet homme connaît les routes sous Denver.

C A R F C I L V Cha Ess Init

6 3 4 5 2 3 2 2 2 6 7

Limites: Physique 7, Mentale 3, Sociale 4

Init: 7+1d6

Moniteur de condition: 11/9

Armure: 12

Compétences: Gymnastique 3, Étiquette 2 (Contrebande +2), Fusil 4, Orientation 7, Perception 4, Véhicule terrestre 4, Combat à mains nues 3

Connaissances: Routes de Coyote 7, Points de passage frontaliers 7, Procédures de patrouille frontalière 7

Équipement: Commlink (indice 3), Lunettes (indice 2 avec smartlink et interface visuelle), 2 faux SIN avec les licences appropriées (Pueblo, Sioux, tous deux indice 4), Veste par-balle

Armes: Remington 990 [Shotgun, VD 11P, Pré. 4, PA -1, SA, RC 0, 8 (c), smartgun],

Couteau de survie [Allonge 0, VD 7P, PA -1, Pré. 5]

Particularités: Vision nocturne

Gardes-frontières

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA ESS

4 3 4 3 3 2 3 3 6

Initiative: 7+1D6

Moniteur de condition: 10

Armure: 12

Limites: physique 5, mentale 4, sociale 5

Compétences: Armes contondantes 3, Combat à mains nues 4, Course 3, Perception 3, Pistolets 4

Compétences de connaissances: Criminalité locale 3, Maintien de l'ordre 4

Équipement: Commlink Renraku Sensei (Indice d'appareil 3), Lunettes de soleil (interface visuelle, smartlink), Veste pare-balles [12], 2 doses de jazz

Arme: Ares Predator V [Pistolet lourd, PRE 5(7), VD8P, PA-1, SA, CR—, 15(c)],

Defiance EX Shocker [Taser, PRE4, VD11E(e), PA-5, CC, CR—, 4(m)],

Électromatrasque [Arme contondante, PRE4, Allonge 1, VD9E(e), PA -5, 10 charges]

Pack de rat du diable x20

Animal sans aucun poil, le rat du diable est un animal nocturne qui peut atteindre jusqu'à un mètre de long (queue comprise), et peser jusqu'à 4 kilos. Chassant en meutes qui peuvent atteindre jusqu'à 30 individus, leur taux de reproduction et leur immunité à la majorité des poisons, rendent leur extermination pratiquement impossible.

Habitat naturel : toutes les zones urbaines de part le monde.

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA CHC ESS MAG

2 5 5 1 3 2 5 5 2 6 4

Initiative : 10 +1D6

Déplacement : ×1/×2/+1

Moniteur de condition: 9/10

Limites: physique 3, mentale 4, sociale 7

Compétences: Combat à mains nues 5, Course 2, Discrétion 6, Gymnastique 5, Perception 4

Pouvoirs: Armes naturelles (Crocs: VD 2P, PA—, Allonge-1), Contrôle animal (Rats ordinaires), Dissimulation (Personnelle seulement), Immunité (Toxines)

Faiblesses: Allergie (Lumière solaire, Modérée)

Scène: Le Golden Feather

Belinda Swiftwing

Une troll Pueblo qui suit ce qui se passe dans le monde de la contrebande.

C A R F C I L V Cha Ess Init

5 3 3 5 4 4 4 3 5.8 7

Limites: Physique 6, Mentale 6, Sociale 6

Init: 7+1d6

Moniteur de Condition: 10/10

Compétences: Informatique 12, Étiquette 9 (Contrebande +2), Hacking 3, Négociation 7 (Marchandage +2), Perception 7, Pistolets 2, Combat à mains nues 2

Connaissances: Marché Noir 7, Endroit intéressant de Denver 7, Politique NAO 4, Équipes de contrebande 9, Rumeurs de la rue 9

Traits: Première impression

Augmentations: Commlink (Indice 4)

Particularités: vision thermographique, Allonge +1, +1 armure dermique

Trolls du Golden Feather x3

Ces trolls sont embauchés dans des convois de contrebandiers comme gros bras, mais ils sont de retour en ville dans leur bar préféré en train de consommer de la bière par gallon.

C A R F C I L V Cha Ess

9 4 4(6) 9 2 3 2 3 2 3

Limites: Physique 11, Mentale 4, Sociale 4

Init: 9+3d6

Moniteur de condition (physique/étourdissant): 13/10

Armure: 13

Compétences: Combat rapproché(GC) 7, Gymnastique 7, Étiquette 3(Contrebande +2), Armes à feu(GC) 9, Intimidation 4, Perception 4, Véhicule terrestre 7, Appareil volant 7

Connaissances: Politique NAO 4, Routes de contrebande 4, Points de passage frontaliers 4, Procédures de patrouille frontalière 7

Traits: Dur à cuire

Augmentations: Réflexes Câblés 2

Équipement: Commlink (Indice 3) avec des lunettes RA avec smartlink et interface visuelle, 3 fausses SINS indice 4 avec les licences appropriées (Pueblo, Sioux, Salish-Sidhe), Veste pare-balle

Armes: Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, Pré. 5, VD 9P, PA -2, CC, CR —, 6 (b), smartgun], Couteau de survie [Allonge 0, VD 11P, PA -1, Pré. 5],

Mains nues [Allonge 0, VD 9E, PA -1, Pré. 11]

Particularités: vision thermographique, Allonge +1, +1 armure dermique

Orks du Golden Feather x4

Quatre frères (plutôt en état d'ébriété) qui sont plus que prêts à se joindre à un combat.

C A R F C I L V Cha Ess

7 4 4(6) 6 3 3 3 2 2 2.1

Limites: Physique 9, Mentale 4, Sociale 4

Moniteur de condition: 12/9

Armure: 12

Compétences: Combat rapproché(GC) 4, Gymnastique 4, Étiquette 2 (Contrebande +2), Armes à feu(GC) 4, Négociation 3, Perception 4, Véhicule terrestre 4, Appareil volant 7

Connaissances: Région de Denver 4, Droits des méta-humains 7, Routes de contrebande 4, Points de passage frontaliers 4, Procédures de patrouille frontalière 7, Équipes de bagarre urbaine 4

Traits: Tripes

Augmentations: CyberYeux (indice 2 avec Vision nocturne, Smartlink, Interface visuelle, Amplification visuel 3), Accroissement de Réaction 2, Câblage de contrôle de véhicules 3

Équipement: Commlink (indice 3), 5 fausses SINS indice 4 avec les permis appropriés (Pueblo, Sioux, Salish-Sidhe, UCAS, CAS), Veste pare-balle

Armes: Ares Predator V [Pistolet lourd, VD 8P, PA -5, Pré. 5(7), SA, 15 (c), avec smartgun], Couteau de survie [Allonge 0, VD 8P, PA -1, Pré. 5]

Particularités: Vision nocturne

Scène: Assault au Deer Creek Park

Champ magique: +1 (Magie du chaos) au 4ème tour de combat

Samouraï des rues de l'équipe de combat x6

C A R F C I L V Cha Ess

4 4(6) 4(6) 5(7) 2 3 3 4 3 0,2

Initiative: 9+3d6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 12

Limites: physique 8, mentale 5, sociale 3

Compétences: Athlétisme(GC) 4, Combat rapproché(GC) 7, Gymnastique 7, Etiquette 2, Armes à feu(GC) 9, Discretion 4, Intimidation 4, Plein air(GC) 4, Armes lourdes 7, Perception 4, Survie 3

Connaissances: Politique de Denver 4, Forces conjointes de Denver 4, Contexte des combat 3

Traits: tripes, dur à cuir

Augmentations (tous de qualité Alpha): Réflexes Câblés 2, CyberYeux (Indice 2 avec Compensation Anti-flash, Vision nocturne, Amplification visuelle 2, smartlink), Substituts Musculaire 2

Équipement: Commlink (Indice 3), 3 fausses SINS avec les permis appropriées (Pueblo, Sioux, CAS, indice 4), Vestes Pare-balle

Armes: Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, Pré. 5, VD 9P, PA -2, CC, CR —, 6 (b), smartgun], Ingram White Knight LMG [Arme lourde, VD 10P, CR 6, PA -3(-4), Pré. 5, TA/TR, 50 (b), système pneumatique 1],

Remington 990 [Shotgun, VD 11P, Pré. 4, PA -1, SA, RC 0, 8 (c)],

Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge 0, VD 9P, PA -1, Pré. 5]

Hacker de l'équipe de combat

C A R F C I L V Cha Ess

4 3 5 3 2 5 3 3 3 5.2

Initiative: 10+1d6

Initiative Matriciel: 10+4d6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 12

Limites: physique 5, mentale 5, sociale 5

Compétences: Athlétisme(GC) 2, Cybercombat 9, Gymnastique 7, Electronique(GC) 7, Guerre électronique 7, Hacking 9, Perception 4, Pistolets 2, Fusil 2

Connaissances: Politique de Denver 4, Forces conjointes de Denver 4, Contexte de combat 3

Traits: Bon Codeur (Hacking à la volé)

Augmentations: CyberYeux (Indice 2 avec Compensation Anti-flash, Vision nocturne, Amplification visuelle 2, smartlink), Commlink (Indice 5, Module Hot-Sim), Datajack

Équipement: 3 fausses SINS avec les permis appropriées (Pueblo, Sioux, CAS, tout indice 4), Veste pare-balle, Cyberdeck Shiawase Cyber-5(8/7/6/5)

Armes: Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, Pré. 5, VD 9P, PA -2, CC, CR —, 6 (b), smartgun],

Remington 990 [Shotgun, VD 11P, Pré. 4, PA -1, SA, RC 0, 8 (c)]

Programmes: Gommage de bruit, Armure, Marteau, Filtre Biofeedback, Biofeedback, Navigateur, Toolbox, Décryptage, Édition, Configureur, Surveillance, Discrétion, Pistage, Exploitation

Soldats de la triade x8

De tous les syndicats du crime de la planète, les Triades chinoises sont celles qui se sont le mieux adaptées au Sixième monde, employant fréquemment la magie dans leurs opérations criminelles.

CON AGI RÉA FOR CHA INT LOG VOL Chance ESS

3 5 4 3 3 4 3 4 2 6

Initiative: 8+1d6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 9

Limites: physique 5, mentale 5, sociale 6

Compétences: Armes à feu (GC) 7, Armes tranchantes 4, Combat à mains nues 4, Gymnastique 4, Intimidation 4

Équipement: commlink (indice 3), manteau renforcé, lunettes (Indice 3 avec smartlink, Vision nocturne et compensation anti-flash)

Armes: Remington 990 [Shotgun, VD 11P, Pré. 4, PA -1, SA, RC 0, 8 (c), système Smartgun interne],

Ingram Smartgun X [Mitraillette, Pré. 6, 8P, PA 0, TR/TA, CR 2, 32(c), système Smartgun interne],

Épée [Arme tranchante, VD 6P, PA -1, Allonge 1, Pré. 6]

Lieutenant de la triade

Nombre de Triades comptent des adeptes dans leurs rangs. La magie fait partie intégrante des opérations et des pratiques des Triades, là où le cyberware est réprouvé. Les adeptes des Triades remplissent le rôle des samouraïs des rues des autres syndicats, exerçant leurs capacités affinées avec le temps dans les domaines des arts martiaux et des capacités magiquement augmentées.

CON AGI RÉA FOR CHA INT LOG VOL ESS CHANCE MAG

4 6 5(6) 5 3 4 3 3 6 2 4

Initiative: 10+2d6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 9

Limites: physique 7, mentale 5, sociale 5

Compétences: Athlétisme (GC) 4, Combat rapproché (GC) 9, Escroquerie 4, Gymnastique 7, Discrétion 4, Perception 4, Pistolets 4

Connaissances: Feng Shui (Connaissance académique) 7

Traits: Adepté, Dur à cuire

Tradition: Bouddhisme

Équipement:, Commlink (indice d'Appareil 4), Manteau renforcé, Lunettes (Indice 3 avec Vision nocturne et Compensation anti-flash)

Pouvoirs d'adepte: Coup critique(Armes tranchantes) 1, Poids plume 2, Mains mortelles, Perception astrale, Réflexes améliorés 2

Armes: Arme focus (Epée) 1 [Arme tranchante, VD 8P, PA -1, Allonge 1, Pré. 6]

Trafiquant de Talismans x2

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA CHC MAG

3 3 3 3 5 4 5 4 3 4

Initiative: 8+1D6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 9

Limites: physique 4, mentale 5, sociale 7

Tradition: Bouddhisme

Compétences: Arcanes 5, Artisanat 5, Enchantement (GC) 6, Magie rituelle 6, Étiquette (Magie) 5 (+2), Négociation 6, Observation astrale 6, Perception 3

Équipement: commmlink (indice d'Appareil 3), manteau renforcé, lunettes 2 (Vision nocturne et compensation anti-flash)

Compétences de connaissances: Équipement magique 5, Ferronnerie 6, Menuiserie 6, Théorie magique 5

Notes: Chaque trafiquant de talismans a un esprit veilleur de puissance 5 qui patrouille.

Veilleur puissance 6(2)

Il n'est qu'une pâle réflexion de la personnalité du magicien, et est invoqué pour faire le genre de choses pour lesquelles une pâle réflexion peut exceller.

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA

5 5 5 5 3 3 3 3

Initiative Astrale: 10+1D6

Compétences: Combat astral 5, Observation astrale 5, Perception 5.

Pouvoirs: Conscience, Forme astrale, Manifestation, Recherche

Esclave x40

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA CHC

3 3 3 3 3 2 3 4 2

Initiative: 6+1D6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 9

Limites: physique 4, mentale 4, sociale 5

Compétences: Perception 3, Arme contondante 2, Combat à mains nues 3

Scène: Prise d'otage

Champ magique: 2 (Toxique)

Indice de bruit: 4

Chaman vengeur toxique

C A R F C I L V M C ESS

3 3 3 3 5 4 3 5 5 3 6

Limite: physique: 4, mentale: 5, sociale: 7, astrale 7

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

Armure: 9

Initiative physique: 7+1D6

Initiative astrale: 8+3d6

Compétences: Bannissement 4, Lien d'esprits 9, Explosifs 7, Étiquette 3, Invocation 9, Perception 3, Pistolets 3, Premiers soins 3, Sorcellerie (GC) 4

Langues: Anglais (N)

Équipement: Gilet pare-balles

Tradition: Empoisonneur(Toxique)

Sorts: Métamorphose (Loup), Éclair mana, Lance-flammes, Contrôle des foules, Monde chaotique, Soins

Partisan spécialiste des armes x8

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA ESS CHANCE

4 5 4 3(5) 3 3 3 3 5 5

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

Armure: 9

Limites: Physique 5, Mentale 4, Sociale 4

Initiative physique: 7+1D6

Compétences actives: Armes automatiques 4, Armes de jet 3, Armes de trait 2, Armes de véhicule 3, Armes lourdes 3, Armurerie 3, Athlétisme(GC) 3, Combat rapproché(GC) 4, Discrétion 3, Explosifs 3, Fusils 5, Influence(GC) 3, Informatique 1, Intimidation 4, Mécanique automobile 1, Orientation 1, Perception 3, Pistolets 5, Premiers soins 1, Survie 2, Véhicules terrestres 2

Compétences de connaissances: Politique 3, Procédures militaires 4, Psychologie 1, Sociologie 1

Langues: Anglais M, Espagnol M, Espagnol aztlan 1, Latin 1

Traits: Addiction (Légère, à l'alcool), Bilingue, Endurance à la douleur, Tripes

Augmentations: bras cybernétique [droit, apparent, avec Agilité(5) et Force(5) personnalisées]

Équipement: binoculaires [Capacité 4, avec antiflash, interface visuelle, smartlink, vision nocturne], brouilleur (de zone, indice 4), commlink Erika Elite [Indice d'appareil 4], gilet pare-balles [Armure 9], jazz (2 doses), kamikaze (1 dose), lampe torche, masque à gaz, matériel d'escalade, médikit (indice 3), microtransmetteurs(2), oreillettes [Capacité 4, avec filtre sonore sélectif 1], pistolet à grappin avec 200m de corde standard, respirateur (indice 1)

Armes: Enfield AS-7 [Shotgun, Précision 4(5), VD 13P, PA-1, SA/TR, CR—, 10(c) ou 24(t), avec 1 chargeur de rechange (balles explosives)],

Matraque télescopique [Arme contondante, Précision 5, Allonge 1, VD5P, PA—],

Grenades à fumée thermique(1) [Non-aérodynamique, VD—, PA—, zone de 10m de rayon],

Grenades hautement explosives(1) [Non-aérodynamique, VD16P, PA-2, dispersion -2/m]

Scène: Refuge de San Bernardino

Indice de bruit: 2

Cuacuahtin(Les Eagles) x2

Les Eagles sont des Guerreros qui se spécialisent dans la direction, l'entraînement et la protection des troupes banales. On dit qu'une unité de dix hommes dirigée par un Cuacuahtin équivaut à cent hommes sur un champ de bataille. Ils se spécialisent dans la magie qui renforce leurs troupes, inspirant confiance et même fanatisme parmi ceux qu'ils dirigent.

C A R F C I L V M Chc Ess

4 5 5 3 7 5 4 6 8 2 6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 16

Limites: Physique 5, Mentale 7, Sociale 9

Initiative physique: 10+1D6

Grade d'initiation: 2

Méta-magie: Centrage (Chant), Bouclier

Compétences: Observation astrale 4, Combat Astral 4, Athlétisme(GC) 2, Combat rapproché(GC) 4, Conjuración(GC) 7, Étiquette 4, Premier soins 7, Arme à feu(GC) 4(Fusil +1 Tacticien Novatech), Discrétion 3(+1 Tacticien Novatech), Enseignement 10, Leadership 10, Perception 7(Visuel/Auditive +2 Tacticien Novatech), Véhicule Terrestre 3, Sorcellerie(GC) 10

Traits: Attribut exceptionnel (charisme), magicien (tradition aztèque)

Sorts: Antidote, Armure, Contrôle des actes, Œil de la meute, Boule de feu, Soins, Invisibilité physique, Augmentation des réflexes, Boule de mana, Consolidation, Résistance à la douleur, Furtivité, Éclair étourdissant, Boule étourdissante

Équipement: Armure militaire renforcée légère avec casque militaire et isolation chimique, RP-Tac Tacticien Novatech, Commlink Transys Avalon (Firewall et traitement de données +3 Tacticien Novatech)(Firewall +1 Cryptage), Focus de pouvoir(indice 4 épine d'onyx dans l'oreille), Focus de Maintien (indice 4 plumes d'aigle et perles de jais liées à une tresse)

Logiciel: Bombe matriciel, Cryptage et Gommage de bruit actif

Armes: Épée monofilament Ares “One” [Arme tranchante, Allonge 1, VD 6P, PA –3, Pré. 5],

Ares Alpha [Fusil d'assaut, VD 11P, Pré. 7, PA –2, SA/TR/TA, CR 2, 42 (c)],

2 Grenades Gaz Lacrymogène [Non-aérodynamique, VD 8, PA 0, zone de 10m de rayon],

Électromatrasque [Arme contondante, Pré. 4, Allonge 1, VD9E(e), PA-5, 10 charges]

Note: Une bombe matriciel indice est attachée au nœud et liée au firewall, et tout ce qui déclenche une alerte active provoque la destruction de toutes les données par la bombe matriciel.

Burning angels x10

C A R F C I L V Chc Ess

4 5(6) 4(5) 4(5) 3 4 3 4 2 2.55

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 12

Limites: Physique 7, Mentale 5, Sociale 5

Initiative physique: 9+2D6

Compétences: Combat rapproché(GC) 4, Étiquette 2 (Gang +2), Gymnastique 4, Pistolets 4, (Armes automatique 5), Discrétion 4, Perception 4 (+1 Amplification visuel), Véhicule terrestre 3 (Bikes +2), Véhicule aquatique 2, Survi 2 (Urbain +2)

Traits: Endurance à la douleur 3

Augmentations: CyberYeux (Indice 1 avec Smartlink, Amplification visuel 1), Réflexes Câblé 1, Substituts musculaires 1

Équipement: Veste pare-balles, Commlink (indice 4), Lampe torche

Armes: Couteau [Arme tranchante, VD 6P, Pré. 5, PA –1],

Électromatrasque [Arme contondante, Pré. 4, Allonge 1, VD9E(e), PA-5, 10 charges],

Yamaha Pulsar [Taser, Pré. 5, VD 7E(e), PA 5, SA, CR –, 4 (m)],

(Facultatif): Ares Alpha [Fusil d'assaut, VD 11P, Pré. 7, PA –2, SA/TR/TA, CR 2, 42 (c)]

Ganger des anciens

C A R F C I L V Chc Ess

3 6 3(7) 3 6 4 3 3 2 3.12

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 12

Limites: Physique 6, Mentale 5, Sociale 6

Initiative physique: 11+3D6

Compétences: Combat rapproché(GC) 7, Etiquette 4(Media de LA +2), Gymnastique 4, Armes à feu(GC) 4, Perception 7, Véhicule terrestre 9 (Vélos +2), Survie 2 (Urbain +2)

Augmentations (Alphaaware): Accroissement de réaction 2, Réflexes câblée 2

Équipement: veste pare-balles, Commlink (indice 4), lunettes (indice 1 avec Smartlink), Medikit (indice 3)

Armes: Couteau [Arme tranchante, VD 4P, Pré. 5, PA –1],

Ingram Smartgun X [Mitraillette, VD 8P, PA 0, TR/TA, CR 2, Pré. 6, 32(c), munitions APDS, Système pneumatique 2, Smartgun, Silencieux],

Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, VD 9P, PA –2, Pré. 5, SS, CR 0, 6 (b), avec système smartgun interne]

Croisés mystiques de Samriel x3

Une équipe entièrement elfique, ces trois-là étaient à Lagos avec Samriel.

C A R F C I L V M Chc Ess

4 8 5(8) 4(7) 5 6 4 5 7 1 6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 16

Limites: Physique 7, Mentale 7, Sociale 7

Initiative physique: 14+4d6

Compétences: Athlétisme(GC) 9(6), Combat rapproché(GC) 9, Piratage(GC) 7, Étiquette 4, Gymnastique 7, Électroniques(GC) 9, Arme à distance exotique (Pistolet à fléchettes Parashield) 9, Armes à feu(GC) 9, Premiers soins 4, Perception 9, Furtivité(GC) 10, Survie 4 (Urbain +2)

Traits: Arts Martiaux 4 (Carromeleg)

Pouvoir d'adepte: Perception astrale, Contre-attaque, Compétence améliorée (gymnastique 2, course 1, natation 1), Réflexes améliorés 3, Mains mortelles

Méta-magie: centrage, camouflage étendu, camouflage

Équipement: Armure militaire renforcée légère (Atténuation thermique 6, revêtement en polymère de ruthénium 4) et casque militaire, medikit (indice 4)

Armes: Couteau [Arme tranchante, VD 4P, Pré. 5, PA -1]

Épée [Arme tranchante, VD 10P, PA -1, Allonge 1, Pré. 6]

HK Urban Combat [Mitraillette, VD 8P; PA 0, SA/TR/TA, Pré.9, CR 2, 36 (c) avec système smartgun interne et silencieux],

Pistolet à fléchettes Parashield [Arme à distance exotique, VD 15E (Toxine Narcoject), PA 0, SA, CR 0, Pré. 5, 5 (c) avec système smartgun interne],

Ranger Arms SM-5 [Fusil de précision, VD 14P, PA -5, SA, CR 1, Pré. 10, 15 (c), avec système smartgun interne]

Particularités: Vision nocturne

Scène: L'entrepôt de San Bernardino

Indice de bruit: 2

Visibilité: Obscurité total

Champ magique: 1 (Aztèque, Magie du sang)

Esprit de sang gardien 827PC

Les esprits du Sang prennent toujours une apparence pervertie, douloureuse. Il peut s'agir d'un nuage de brume rouge perturbante dans laquelle des visages torturés et agonisants semblent nager et s'y mouvoir, ou un genre d'amalgame affreux d'animaux avec des griffes et une espèce de bec d'oiseau dégoulinant de sang. Le plus effrayant est quand ils prennent une forme ressemblant beaucoup à un métahu-main, avec des plaies béantes, sanguinolentes et mortelles sur leur cou, leurs poignets, leur tête ou leur abdomen. Un esprit du Sang est une chose transitoire qui se dégrade lentement après que les énergies magiques de l'invocation violente initiale commencent à se dissiper. En conséquence, les esprits du Sang ont besoin d'utiliser leur pouvoir de drain d'Essence pour se reconstituer, pour pouvoir rester sur ce plan. Un esprit du Sang dont l'Essence atteint 0 part immédiatement pour son métaplan d'origine, généralement en hurlant sa faim inhumaine

Esprit gardien du sang majeur(puissance 6)

C A R F C I L V Cha Ess M

7 8 9 8 6 6 6 6 6 6

Moniteur de condition (physique/étourdissant): 12/11

Initiative: 15+2D6

Initiative astrale: 15+3D6

Limites: Physique 11, Mentale 8, Sociale 8

Compétences (de la même puissance): Observation astrale, Combat Astral, Arme tranchante, Arme contondante, Contresort, Gymnastique, Perception, Combat à mains nues

Pouvoirs: Forme astrale, Drain d'essence (Essence, Contact, dommages physiques), Peur, Garde, Garde magique, Matérialisation, Mouvement, Arme naturelle (6P, PA 0), Conscience, Attaque élémentaire (Feu), Dissimulation, Psychokinésie, Hémorragie, Immunité aux armes normales.

Particularités: Allonge +1, Modificateur pour résister au bannissement +1 DP

Faiblesse: Perte d'Essence (1 point par jour)

Tradition: Aztèque (Magie du sang)

Scène: La Lacune profonde

Indice de bruit: 6

Visibilité: Lumière faible

Brochet cracheur mutant de 4m

Habitat: lacs d'eau douce saumâtre, cours d'eau lents et rocheux.

Répartition géographique: hémisphère nord (Québec, Conseil algonquin-manitou, nord des CAS, eaux du Royaume-Uni et de Finlande, mer Baltique).

Fréquence: rare.

Identification: le brochet cracheur est une espèce de pois-son qui continue à grandir tout le long de sa vie. Sa longueur moyenne est d'environ 1 mètre 50 pour un poids de 50 kilogrammes. La mâchoire supérieure de sa grande gueule comprend vingt-huit petites dents et la mâchoire inférieure dix-huit plus grandes dents. Les yeux sont situés sur le dessus et il est d'une couleur olive sur le dos, qui s'estompe pour finir en jaune sur le ventre.

Habitudes: le brochet cracheur est une espèce Éveillée de bro-chet commun (*Esox lucius*). Il continue à grandir tant que la nourriture est abondante et l'espace disponible. Le plus grand spécimen fut pêché en 2048 au Royaume-uni. Il mesurait 3 mètres 71 de long pour une masse de 213,4 kilogrammes.

C'est un prédateur nocturne agressif, qui attaque les flancs de sa proie afin de la paralyser grâce à ses dents tranchantes. Il dévore les autres poissons, les grenouilles et les oiseaux, en somme, tout ce qui s'approche de l'eau. Les brochets cracheurs sont également cannibales, du fait de leur caractère hautement territorial. Il est appelé brochet cracheur en raison de sa capacité à cracher du venin sur sa proie. Avec sa langue et ses branchies, il force un mélange d'eau et de venin à passer le long d'une cannelure sur son palais. Le brochet cracheur essaie d'aveugler sa proie, et lorsque sa proie se débat dans l'eau, il s'approche pour mordre et déchiqueter ses points vitaux.

Le brochet cracheur attaque avec voracité et tue plus de proies qu'il ne peut en dévorer, déchirant ses victimes en morceaux. Pour cette raison, la population animale de certains fleuves et lacs a été décimée par le brochet cracheur. Les gouvernements ont parrainé des clubs de pêcheur afin d'aider à exterminer le brochet cracheur et à préserver les autres espèces indigènes. En raison de sa taille, le brochet cracheur est devenu un mets raffiné passablement populaire en Europe. Tout comme le fugu, un chef doit être qualifié afin de préparer le brochet cracheur du fait des risques liés à ses glandes à poison.

C A R F C I L V Cha Ess M

5 5 4 5 2 4 1 2 2 6 4

Déplacement: 15/30 (en nageant)

Compétences: Arme à distance exotique (Crachat) 3, Combat à mains nues 5, Natation 3, Perception 3

Pouvoirs: Arme naturelle (Morsure: VD 6P, PA-1, Allonge -1), Engloutissement (eau), Sens accrus (perception de la profondeur), Salive corrosive (VD 8P, PA -4), Venin (Vecteur: Contact, Vitesse: 1 Tour de combat, Puissance: 4, Effet: Dommages physiques, Cécité)

Submersibles

Petite embarcation sous-marine personnelle, qui ressemble à un jet-ski fermé. Les métahumains conduisent en position assise, bien que courbés dessus, ils sont conçus pour passer à travers de petits tunnels et ont une maniabilité maximale. Le confort ou l'espace personnel ne sont pas pris en compte. Une grande partie de l'espace disponible est occupée par un réservoir d'air, qui fournit jusqu'à deux heures d'oxygène. Toute personne souffrant de claustrophobie aura des moments très difficiles dans ces situations. Ils peuvent être contrôlés manuellement (Véhicule Aquatique) ou ils sont équipés d'un programme d'autopilote bas de gamme. Ils ont également un fusil à harpon monté en bas, qui peut être tiré lorsqu'il est submergé.

MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS PLACES

3 3 1 10 10 3 2 1

Arme: Canon à harpon (6P, PA -1, Pré 5, CC, 2 harpon)

Autosoft: Acquisition 7

Scène: La caverne de la lacune profonde

Indice de bruit: 6

Visibilité: Obscurité total

Champ magique de l'entrepôt: 1 (Aztèque, Magie du sang)

Garde personnelle d'Itztli (équipe de 5 personnes)

Gardes Jaguar dédiés, ces hommes sont employés par le Miroir Fumant pour protéger leurs membres.

Samouraï des rues x3

C A R F C I L V Chc Ess

4(7) 5(7) 6(8) 4(6) 3 6 4 5 2 1.17

Moniteur de condition: 10(12)/11

Armure: 13

Limites: Physique 9, Mentale 7, Sociale 4

Initiative physique: 14+3D6

Compétences: Athlétisme(GC) 7 (+2 Synthécarde), Combat rapproché(GC) 10, Armes à feu(GC) 10, Perception 9, Véhicule terrestre 7, Appareil volant 7, Véhicule aquatique 7, Survie 4, Furtivité(GC) 9, Étiquette 4 (Militaire +2)

Traits: Endurance à la douleur

Augmentations: (toutes betaware) Suite cybernétique Nuevo Guerrero [CyberYeux (Indice 3, avec compensation anti-flash, vision nocturne, thermographique, smartlink), Armure dermique (Indice 2), Ossature renforcée en titane, Réflexes Câblés (Indice 2)], Renforcement et tonification musculaire (indice 2), Synthécarde (indice 2)

Équipement: Armure corporelle moulante, Commlink (indice 5, exécution de programme analyse 5 et de cryptage 5)

Armes: Vibro couteau [Arme tranchante, VD 8P, PA -2, Pré. 5],

Ares Predator V [Pistolet lourd, VD 8P, PA -1, Pré. 5(7), SA, 15 (c), avec smartgun]

Langue: Espagnole Aztlan N, Anglais 2, Nahuatl(Espanahuatl) 8

Adeptes x2

C A R F C I L V Ess Chc M

4 6(8) 6(9) 5 2 6 3 5 6 2 8

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 8

Limites: Physique 8, Mentale 6, Sociale 5

Initiative physique: 15+4D6

Compétences: Athlétisme(GC) 7, Combat rapproché(GC) 10, Armes à feu(GC) 9, Perception 9, Véhicule terrestre 7, Survie 3, Discrétion 9, Etiquette 4 (Militaire +2)

Traits: Endurance à la douleur

Pouvoir d'adepte: Contre-attaque, Attribut physique amélioré (Agilité) 2, Réflexes améliorés 3, Mains Mortelles, Focus vivant

Tradition: Aztèque (Magie du sang)

Grade d'initiation: 2

Méta-magie: Centrage d'adepte, Camouflage

Équipement: Armure corporelle moulante, Commlink (indice 5, exécution de programme analyse 5 et de cryptage 5)

Armes: Vibro couteau [Arme tranchante, VD 8P, PA -2, Pré. 5],

Ares Predator V [Pistolet lourd, VD 8P, PA -1, Pré. 5(7), SA, 15 (c), avec smartgun]

Langue: Espagnole Aztlan N, Anglais 2, Nahuatl(Espanahuatl) 8

Sonora

Une magicienne talentueuse et très chanceuse avec une bonne réputation dans les ombres. C'est une humaine latino avec des cheveux noirs et des yeux sombres éclatants. Elle a survécu dans les ombres de Los Angeles en étant excellente dans ce qu'elle fait, même si elle fait très attention à ne laisser personne s'approcher de trop près. Elle est fidèle à son équipe, mais surtout, elle est une survivante.

C A R F C I L V M Cha Ess

3 4 3 2 5 6 5 5 9 8 6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 12

Limites: Physique 4, Mentale 4, Sociale 7

Initiative physique: 9+1D6

Compétences: Arcanes 4, Sorcellerie(GC) 10, Conjuration(GC) 10, Discrétion 7, Combat rapproché(GC) 4, Gymnastique 7, Influence(GC) 7, Survie 4, Déguisement 4, Observation astrale 10, Perception 9, Combat astral 10

Connaissances: Aztechnology 4, Fixers 4, Leadership 4, Los Angeles(Scène de Runner) 5, Champs Magique 9, Musique Populaire(Latin) 4, Havre de runner 7, Planque 7, Crime de la pègre 7

Langue: Espagnol (N), Anglais 4, Nahuatl 3

Traits: Chanceux

Grade d'initiation: 4

Tradition: Aztèque

Méta-magie: Purification, Camouflage étendu, Camouflage, Bouclier

Sorts: Invisibilité physique, Masque physique, Boule de force, Boule de mana, Boule étourdissante, Soin, Lévitiation, Monde chaotique, Réseau télépathique étendu, Sonde mentale

Équipement: Commlink jetable 3, Veste pare-balle, Focus de pouvoir(indice 4, collier en or de style aztech), Focus de maintien de sort d'illusion(indice 4, bague en argent), 1 Barre de soja aux pépites de chocolat

Arme: Couteau de survie [Allonge 0, VD 4P, PA -1, Pré. 5], Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 8P, PA -1, Pré. 5, SA, CR0, 16 (c), smartgun],
Ares Predator V [Pistolet lourd, VD 8P, PA -5, Pré. 5(7), SA, 15 (c), avec smartgun]

Itztli

Mage de sang et membre de rang du Miroir Fumant(Smoking Mirror)(p. 7), Itztli est un mage qui a laissé son pouvoir lui monter à la tête. Il est cruel et confiant, et aime jouer avec ses victimes avant de les utiliser pour alimenter sa magie. Comme c'est le cas avec les mages de sang d'Aztechnology, Itztli possède une bombe corticale liée à un biomoniteur. Cela garantit que les corps de leurs mages de sang ne tombent jamais entre de mauvaises mains...

C A R F C I L V M Cha Ess

5(8) 2(5) 3 4(8) 5 5 5 6(7) 12 2 6

Moniteur de condition: 12/12

Armure: 18

Limites: Physique 9, Mentale 8, Sociale 8

Initiative physique: 19+5d6(Augmentation des réflexes+Droge K-10)

Compétences: Perception 9, Observation astrale 9, Combat Astral 10, Arme Tranchante 7 (Macuahuitl +2), Conjuración(GC) 10, Contresort 13, Alchimie 4, Magie Rituel 10 (Tradition magie du sang +2), Lancement de sort 10

Connaissances: Champ Magique 9, Anthropology(Sacrifice Rituel) 5, Tenochtitlán 4, Le Miroir Fumant 9

Langue: Espagnole Aztlan N, Anglais 9, Nahuatl(Espanahuatl) 11

Traits: Aptitude (contresort), Arts martiaux (Etztlitzli: +1 VD sur les attaques tranchantes)

Grade d'initiation: 7

Tradition: Aztèque (Magie du sang)

Méta-magies: Absorption, Camouflage étendu, Esprits du sang, Camouflage, Sacrifice, Bouclier

Rituel: Invocation d'esprit sous forme majeure

Augmentations: bombe corticale(effet de zone, déclenchée si le bio-moniteur détecte la cessation des signes vitaux), capteur RFID interne avec biomoniteur

Équipement: Focus de maintien de sort de manipulation(Indice 6, anneau d'obsidienne), Armure militaire moyenne stylisée Aztlan (avec Lames rétractile intégrés, auto-injecteur (K – 10)), bol de tabac en argile rouge avec 1 dose de fleur immortelle, respirateur (6), focus de contresort(6, anneau d'obsidienne), Focus d'invocation d'esprits Gardien du sang (6, Médaille de jade natif et d'argent), 2 fétiches de sang, commlink Transys Avalon (avec électrodes, lecteur biométrique, Module autodestruction par effet de zone si la biométrie de l'utilisateur ne correspond pas, Module Renfort, défini pour un accès administrateur uniquement; exécution de Cryptage et CI noire 6), lentilles de contact (Indice 3 avec interface visuelle, vision nocturne et thermographique)

Sorts: Agonie de masse, Contrôle des actes, Contrôle des pensées, Diagnostic, Détection de la magie étendue, Projectile, Combustion*, Augmentation des réflexes, Métamorphose(Jaguar), Napalm*, Barrière physique, Privation de vue, Aura de fumée

Armes: Macuahuitl [Arme tranchante, Pré. 6, VD 11P, PA -2, Allonge 1, Arme focus (6)],

Lames rétractiles intégrées [Arme tranchante, VD 11P, PA -2, Pré. 9]

Notes: Les sorts marqués d'un * sont adaptés aux fétiches du sang. Itztli est soumis à un sort d'aura élémentaire de fumée ancré (Puissance 5, 18 de Karma dépensés pour l'ancrage), qui l'enveloppe d'une épaisse fumée (voir Tableau de visibilité); ces modificateurs s'appliquent à son incantation de sorts ainsi qu'à ceux qui le ciblent. 2 points de blessures sont pris sur le moniteur de condition dus aux fétiches du sang.

Il a un contresort total de 38. Il agit en premier avec un point de chance. Il maintient un sort d'Augmentation des réflexes avec son Focus de maintien. Les drogues K-10 et Fleur immortelle sont actives.

Pouvoir: Régénération (Fleur immortelle)

Macuahuitl: Arme traditionnelle aztèque, le macuahuitl est une épée en bois d'un mètre de long incrustée de lames d'obsidienne tranchantes comme des rasoirs. Occasionnellement utilisés par la garde de cérémonie, les authentiques macuahuitls sont le plus souvent portés par les riches et soucieux de leur statut à Aztlan. Bien qu'il semble étrange à l'œil moderne, ce qui pousse de nombreux adversaires à le sous-estimer, un macuahuitl est capable de décapiter un cheval d'un seul coup. Des contrefaçons moins chères en densiplast ont également commencé à apparaître dans les rues, remplaçant les lames d'obsidienne par de l'acier de mauvaise qualité. Si une attaque avec cette arme touche mais ne parvient pas à blesser sa cible après le jet standard Constitution + Armure, il y a cinquante pour cent de chances qu'une des lames d'obsidienne se casse, réduisant la valeur de dégâts de 1.

Personnages Principaux

Vigiliae Vangelica x3

Ces trois frères se consacrent à la protection des artefacts et des connaissances les plus anciens et les plus puissants contrôlés par le Vatican. Pour plus d'informations, reportez-vous à (p.7). Certains membres de la Vigilia sont des moines qui prononcent des vœux, tandis que d'autres sont des frères ley, connus sous le nom de troisième ordre dans le langage catholique. Les agents actifs de la Vigilia Evangelica sont connus sous le nom de praetori. Bien que tous les frères Vigilia ne soient pas des magiciens, beaucoup le sont.

C A R F C I L V M Cha Ess

5 4 5 3 4 5 5 6 8 4 6

Moniteur de condition: 11/11

Armure: 12

Limites: Physique 6, Mentale 7, Sociale 7

Initiative physique: 10+1d6

Compétences: Sorcellerie(GC) 9(+4 Focus de pouvoir), Conjuración(GC) 10(+4 Focus de pouvoir), Discrétion 7, Combat rapproché(GC) 7, Gymnastique 9, Arme à distance exotique (Pistolet à fléchettes Parashield) 7,

Influence(GC) 7, Survie 9, Déguisement 3, Observation astrale 10 (Artefacts +2), Perception 9, Combat astral 10

Connaissances: Arcanoarchéologie 5 (Artefacts éveillés), Marché noirs(Antiquités) 8, Formation catholique 7,

Cuisine raffinée 3, Voyages internationaux 9, Champs magique 10, Contrebande(International) 8, Spiritueux 7

Langue: Italien (N), Français 7, Anglais 4

Grade d'initiation: 3

Méta-magie: Purification, Camouflage, Bouclier

Sorts: Analyse de la vérité, Armure, Détection d'[artefact], Détection de la magie, Lance-flammes, Invisibilité améliorée, Boule de Mana, Boule étourdissante, Soin, Lévitación, Lien mental, Sonde Mental

Esprits: 1 élémentaire de feu lié (indice 5), 1 élémentaire d'air lié (indice 5)

Équipement: Commlink jetable 3, veste pare-balle, Focus de pouvoir 4 (Chapelet), Focus de maintien de sorts de manipulation 4 (Boucle d'oreille en argent), Focus de maintien de sorts de combat 15 (Collier de croix en argent)

Armes: Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge 0, VD 5P, PA -1, Pré. 5]

Pistolet à fléchettes Parashield [Arme à distance exotique, VD 15E (Toxine Narcoject), PA 0, SA, CR 0, Pré. 5, 5 (c) avec système smartgun interne]

Note: Un sort ancré de flot d'acide puissance 15, rongant le porteur et ce qu'il porte s'il mentionne la Vigiliae Vangelica.

Esprit de l'Air

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA CHC ESS MAG

3 8 9 2 5 5 5 5 3 5 5

Initiative: 14+2D6

Initiative astrale: 10+3D6

Compétences: Arme à distance exotique, Combat astral, Combat à mains nues, Course, Observation astrale, Perception, Vol.

Pouvoirs: Accident, Confusion, Conscience, Dissimulation, Englutissement, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Recherche, Attaque élémentaire, Immunité aux armes normales.

Spécial: Les esprits de l'Air gagnent 10 mètres supplémentaires par succès en sprintant.

Esprit du Feu

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA CHC ESS MAG

6 7 8 3 5 5 6 5 3 5 5

Initiative: 14+2D6

Initiative astrale: 10+3D6

Compétences: Arme à distance exotique, Combat astral, Combat à mains nues, Observation astrale, Perception, Vol.

Pouvoirs: Accident, Attaque élémentaire, Aura d'énergie, Confusion, Conscience, Englutissement, Forme astrale, Matérialisation, Souffle noci, Immunité aux armes normales.

Faiblesses: Allergie (Eau, Grave)

Spécial: Les esprits du Feu gagnent 5 mètres supplémentaires par succès en sprintant.