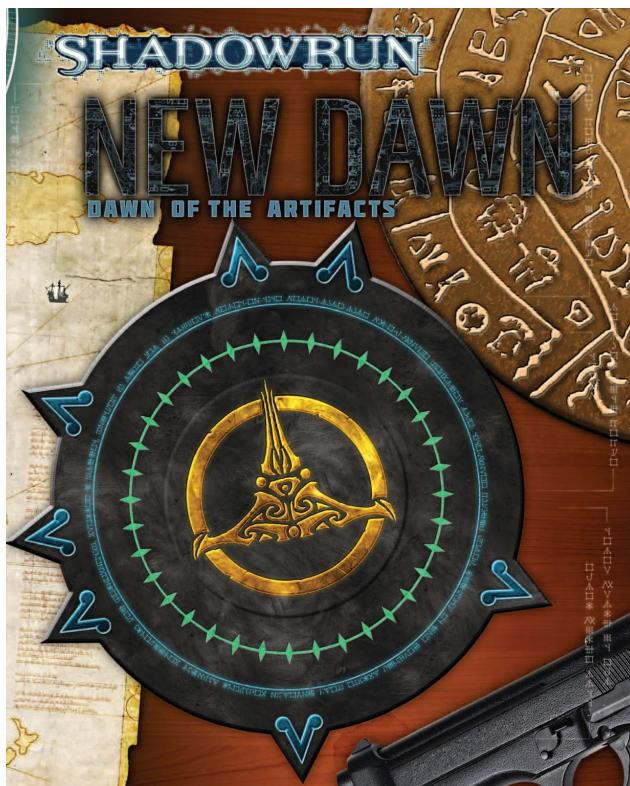


# L'aube des Artefacts : Jeter un froid(Artifacts Unbound)

Conversion sr5 v1



Scène: Coin ouest de la 8ème rue et de Cherry Street	2
Scène: Arrivée à Hong Kong	4
Scène: Peninsula hotel	4
Scène: Manoir de la dynastie Fa	5
Scène: Photo de mariage au Monastère des Dix Mille Bouddhas	5
Scène: Musée d'art ancien de Hong Kong	5
Scène: Manoir de Hsui Li Bennett sur Victoria Peak	8
Scène: Drunken Monkey	9
Scène: Frontière nord du Tibet	11
Scène: Karavan	14
Scène: Tribu Seljukok	14
Scène: Raid sur Yargul Ghara	16
Scène: Le dirigeable Aman Iki des Kizilkristals	16
Scène: Yakashima	18
Scène: Calico Ghost Town	21

## Scène: Coin ouest de la 8ème rue et de Cherry Street

Rigger des services de sécurité de Pikemen(À l'écart de la zone de combat)

C A R F C I L V E s s C h a n

4 3 5(7) 3 2 2 5 4 3,2 1

Init: 7 (9) + 1D6

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

Armure: 12

Limites: Physique 5 (6), Mentale 6, Sociale 4

Compétences: Appareils volants 6, Armes de véhicule 5, Armurerie 5, Électronique (GC) 2, Étiquette 3, Ingénierie (GC) 3, Marcheurs 5, Perception 3(+4 RP-Tac), Pistolets 3, Véhicules terrestres 6

Connaissances: Ateliers de désossage de véhicules 4, Conception de drones 2, Mécanique automobile 5,

Langues: Anglais M, Or'zet 3

Traits: Bricoleur, Insomnie (mineure)

Augmentations: Accroissement de réaction 2, Câblage de contrôle de véhicules 2

Équipement: Commlink Erika Elite(indice 4, avec Gommage de bruit et RP-Tac : Renraku Taka(S), sim module et hot sim), CCR Vulcan Liege Lord Autosofts [Acuité 6, Guerre électronique 6, Acquisition 6 (3 armes), contrat DocWagon Platine (1 an), lunettes de soleil [indice 4, avec amplification visuelle 2, antiflash, vision nocturne], médikit (indice 6), veste pare-balles, Biomonitor

Véhicule: GM-Nissan Doberman (2), MCT-Nissan Roto-drone (2), Steel Lynx

Armes: Ares Predator V [Pistolet lourd, Précision 5(7), VD 8P, PA -1, SA, CR —, 15 (c), avec 2 chargeurs de recharge (70 balles normales)]

Notes: vision nocturne naturelle

### **GM-Nissan Doberman (2)**

Ce drone chenillé patrouilleur de périmètre peut surveiller une zone efficacement de jour comme de nuit. Il est équipé en standard d'une monture d'arme standard. Le Doberman se pilote avec la compétence Véhicules terrestres.

#### **MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS**

5            3            1            4            4            3            3

Arme: K-97 [Fusil d'assaut, Précision 5, VD 10P, PA -6, SA/TR/TA, CR —, 38 (c), avec 100 balles APDS]

Accessoire: Monture d'armes

### **MCT-Nissan Roto-drone (2)**

Le Roto-Drone est un drone à rotor sans superflu, hautement modulaire et modifiable. Son indice de Structure est augmenté de 3 pour déterminer le nombre de montures d'armes et modifications qu'il peut supporter. Le Roto-Drone se pilote avec la compétence Appareils volants.

#### **MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS**

4            4            2            4            4            3            3

Arme: Ares Alpha [Fusil d'assaut, Pré 5, VD 10P, PA -2, SA/TR/TA, CR 2, 42 (c)), Système smartgun interne, Système pneumatique(2)]

Ares Alpha (lance-grenade)[Lance grenade, Pré 5, VD 16P, PA -2, CC, CR 2, 6 (c), Système smartgun interne, Système pneumatique(2)]

Accessoire: Monture d'armes

### **Steel Lynx**

Machine de combat blindé, le Steel Lynx possède quatre pattes dotées de roues et une monture d'arme renforcée. Il se pilote avec la compétence Véhicules terrestres.

#### **MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS**

5            4            2            6            12            3            3

Arme: Stoner-Ares M202 [Mitralleuse moyenne, Précision 5(7), VD 11P, PA -4, TA, CR —, 100 (bande), avec 150 balles explosives]

Accessoire: Monture d'armes

### **Mage de combat des services de sécurité de Pikemen**

C A R F C I L V M E s s C h a n

5 3 3 3 2 3 5 4 6 6 7

**Initiative physique:** 6 + 1D6

**Initiative astrale:** 6 + 3D6

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

**Armure:** 12

**Limites:** Physique 5, Mentale 6, Sociale 5, Astrale 6

**Compétences:** Armes tranchantes 2, Bannissement 3, Combat astral 3, Contresort 5, Invocation 4, Lancement de sorts 5, Observation astrale 3, Perception 3(+4 RP-Tac), Pistolets 3, Premiers soins 3

**Connaissances:** Combat urbain 3, Métacréatures 3, Théorie magique 4, Tridéos d'action 3

**Langues:** Anglais M, Espagnol 3

**Traits:** Concentration accrue 3, Endurance à la douleur 1, Préjugés (Dissimulés, envers les elfes), Style distinctif

**Sorts:** Augmentation d'Agilité, Augmentation de réflexes, Boule de foudre, Boule mana, Confusion de masse, Éclair étourdissant, Frappe à distance, Lance-flammes, Sens du combat, Soins

**Équipement:** faux SIN [indice 4, avec faux permis (pratiquant de la magie, indice 4)], lentilles de contact [Capacité 2, avec amplification visuelle 2], veste pare-balles, Commlink Erika Elite(indice 4, avec Gommage de bruit et RP-Tac : Renraku Taka(S))

**Armes:**

Colt America L36 [Pistolet léger, Précision 7, VD 7P, PA —, SA, CR —, 11 (c), avec 2 chargeurs de recharge (70 balles normales)]

Couteau de combat [Arme tranchante, Précision 6, Allonge —, VD 5P, PA -3]

### **Mercenaire des services de sécurité de Pikemen (4)(Indice de Professionnalisme 4)**

Ces mercenaires sont des professionnels. Ils utilisent la couverture des voitures, des portes et des bâtiments en stationnement, hiérarchisent les cibles en fonction de la menace, utilisent des grenades fumigènes thermiques pour dissimuler leur mouvement, coordonnent les tirs, utilisent des tirs de suppression et tirent parti de leurs capacités du TacNet.

**C A R F C I L V Ess**

4 5(7) 5(6) 4(5) 3 4 3 4 2.4

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

**Init:** 10+2d6

**Armure:** 12

**Limites:** physique 7, mentale 5, sociale 5

**Compétences:** Athlétisme(GC) 4, Armes tranchantes 4, Gymnastique 7, Etiquette (Militaire) 4 (+2), Armes à feu(GC) 9, Discréption 4, Perception 4(+4 RP-Tac), Combat à mains nues 7

**Traits:** Dur à cuire

**Augmentations:** Yeux cybérétique [Indice 3, avec smartlink, vision nocturne, compensation anti-flash],

Tonification et Substitut musculaire 1, Réflexes câblés 1

**Équipement:** Veste pare-balle, Medikit (indice 6), Commlink Erika Elite(indice 4, avec Gommage de bruit et RP-Tac : Renraku Taka(S))

**Armes:** Vibro couteau [Arme tranchante, Pré 5, Allonge -, VD 7P, PA -2]

HK XM30 [Fusil d'assaut, Pré 10, VD 9P, PA -2, SA/TR/TA, CR 2, munitions 30 (c), avec Smartgun, Lunette de visée, Rembourrage antichoc]

### **Chef d'escouade des services de sécurité de Pikemen**

**C A R F C I L V Ess**

5 5(7) 5(7) 4(5) 4 4 3 4 1.4

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

**Init:** 11+3d6

**Armure:** 12

**Limites:** physique 8, mentale 5, sociale 5

**Compétences:** Athlétisme(GC) 4, Arme tranchante 4, Gymnastique 7, Étiquette (Militaire) 7 (+2), Armes à feu(GC) 9, Discréption 4, Leadership 7, Perception 4(+4 RP-Tac), Combat à mains nues 7

**Traits:** Dur à cuire

**Augmentations:** Yeux cybérétique [Indice 3, avec Smartlink, Vision nocturne, Compensation anti-flash], Tonification et Substitut musculaire 1, Réflexes câblés 2

**Équipement:** Veste pare-balles, Medikit (Indice 6), Commlink Erika Elite(indice 4, avec Gommage de bruit et RP-Tac : Renraku Taka(M))

**Armes:** Vibro couteau [Arme tranchante, Pré 5, Allonge -, VD 7P, PA -2]  
 HK XM30 [Fusil d'assaut, Pré 10, VD 9P, PA -2, SA/TR/TA, CR 2, munitions 30 (c), avec Smartgun, Lunette de visée, Rembourrage antichoc]  
 HK XM30(Lance-grenades (sous le canon)) [Lance-grenade, Pré 6, VD -, PA -, CC, CR 1, munitions 6 (c), avec Smartgun, Lunette de visée, Rembourrage antichoc, Chargé avec 2 mini-grenades fumigènes IR [Grenade, rayon de 10 m]]  
 Un chargeur supplémentaire de 2 mini-grenades à fragmentation [Grenade, VD 18E (f), souffle -1/m, PA +5]

### **Scène: Arrivée à Hong Kong**

#### **Penelope Wang**

Ork féminin, indice d'influence 3

Penelope Wang est une orque de 26 ans. Elle est née et a grandi à Hong Kong et adhère aux traditions de comportement formel chinois et britannique. Elle travaille pour Ehran le Scribe, qui se l'accapare pour ses visites à Hong Kong, en tant que garde du corps (surtout lors de cérémonies) et de guide amical.

Wang parle formellement, mais seulement quand on lui parle. Elle est correcte, polie et parfaitement vêtue. Ses paroles et ses actions sont gracieuses. Elle garde ses opinions pour elle à moins qu'on ne lui demande, et lorsqu'on lui demande ses opinions sont astucieuses et perspicaces. Elle fait une démonstration de ses services à la tradition de Hong Kong, proclamant par son attention le statut élevé de ceux qu'elle sert, qui est généralement Ehran le Scribe mais dans ce cas, c'est l'équipe.

**C A R F C I L V Cha Ess**

6 4 4(5) 4 6 5 4 4 3 4.12

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

**Init:** 10+2d6

**Armure:** 12

**Limites:** physique 7, mentale 9, sociale 8

**Compétences:** Arme Automatique 4, Combat rapproché(GC) 3, Piratage(GC) 3, Gymnastique 4, Électronique(GC) 7, Premiers soins 4, Falsification 7, Influence(GC) 10 (+3), Furtivité(GC) 7, Perception 10 (+3), Appareil volant 4, Véhicule terrestre 10, Véhicule aquatique 3, Pistolets 9, Course 4, (Comédie +3)

**Langue:** Cantonais N, Anglais N, Japonais 10(11)

**Traits:** Bilingue, Attribut exceptionnel (Charisme), Première impression, Vision nocturne (Ork)

**Augmentations (toutes en alphaware):** coprocesseur attentionnel, datajack, oreilles cybernétiques [indice 3, avec amplification auditive 3, amortisseur sonore, filtre sonore sélectif 6, reconnaissance spatiale], amélioration mnémonique 3, orthoderme 3, régulateur de sommeil, amplificateur synaptique 1, phéromones optimisées 3

**Équipement:** Auto-crocheteur(indice 6), biomonitor, mouleur d'empreinte (indice 3), commlink (indice 6), cyberdeck Yak Killer(6/2/3/7), lentille de contacts [indice 3, avec interface visuel, smartlink, vision nocturne], contrat DocWagon (Platinum), passe partout maglock (indice 5), séquenceur (indice 6), costume Executive Suite (veste courte, chemisier, jupe)

**Armes:** Ares Executioner [Mitrailleuse, Pré 6, VD 7P, PA -, SA/TR/TA, CR (2), 30 (c), avec smartlink, silencieux] Ares Predator V [Pistolet lourd, VD 8P, PA -1, SA, CR -, 15 (c), avec smartgun, silencieux, holster dissimulable]

### **Nightsky personnalisé d'Ehran**

Décadente, sûre et à la pointe de la technologie, cette limousine blindée n'est pas pour les runners mais pour les cadres dirigeants corporatistes, les stars des média et les M. Johnson. Ce n'est qu'en leur compagnie qu'un runner pourra apprécier son intérieur spacieux et ses aménagements luxueux.

### **MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS PLACES**

4/3	4	2	15	15	3	5	8
-----	---	---	----	----	---	---	---

**Accessoires:** Blindage (dissimulée), Blindage individuel 2, Système de survie 2, Aménagements(luxueux), Système anti-vol(3), Revêtement caméléon, Caméras intérieures, Monture d'arme (normale, dissimulée, tourelle, télécommandée)

**Armes:** Ingram White Knight [Mitrailleuse, Pré 5, VD 9P, PA -2, TR/TA, CR 12, 100 (bande), avec balles EX explosifs]

### **Scène: Peninsula hotel**

#### **Représentants de la Fondation Atlante (2)**

Ces représentants sont en ville pour affaires. Ce sont d'abord des hommes d'affaires et des magiciens ensuite, bien qu'ils partagent tous un intérêt pour les phénomènes magiques intéressants ou inexpliqués.

**C A R F C I L V M Ess**

3 3 4 2 5 4 4 5 3 6

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

**Init:** 8+1d6

**Init astrale:** 8+3d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique 4, mentale 6, sociale 7, astrale 7

**Compétences:** Arcanes 3, Informatique 6, Escroquerie 3, Conjuration(GC) 3, Sorcellerie(GC) 4, Création d'artefact 2, Étiquette 7, Enseignement 3, Intimidation 2, Négociation 7, Perception 4

**Tradition:** Hermétisme

**Sorts:** Analyse de véracité, Contrôle des pensées, Détection d'un Individu, Coup Étourdissant, Lien Mental, Silence, Éclair Étourdissant

**Équipement:** Gilet pare-balles, commlink Hermes Ikon(indice 5, analyse 5, CI Essaim de bébé(CI Furie 4))

### **Scène: Manoir de la dynastie Fa**

**Gardes personnels de Sheung Fa/Sheung Fa (Indice de Professionnalisme 4) (9)**

**C A R F C I L V E s s M**

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

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

**Init:** 9+1d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique 7, mentale 5, sociale 5

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

**Connaissance:** Feng Shui (Connaissance académique) 7

**Langue:** Cantonais N

**Tradition:** Bouddhisme

**Traits:** Adepte, Dur à cuire

**Équipement:** commlink Erika Elite(indice d'Appareil 4), manteau renforcé

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

**Arme:** Arme focus (épée) 1 [Arme tranchante, Pré 6, VD 9P, PA -2]

Remington Roomswelder [Pistolet lourd, Pré 4, VD 7P, PA -1, CR -, SA, 8(c)]

### **Tia Ying**

Archetype de contact Rockstar avec langue Cantonais

### **Scène: Photo de mariage au Monastère des Dix Mille Bouddhas**

**Champ magique :** 4 Bouddhisme

**Gardes personnels de Sheung Fa (6)**

### **Scène: Musée d'art ancien de Hong Kong**

**Champ magique :** 3 Wuxing

**Sculpture Matriciel du centre de la culture et des beaux-arts**

La sculpture est sobre, un fief paisible de la Chine médiévale, où les données peuvent être trouvées dans les fermes voisines et les processus administratifs dans le village voisin.

**Matériel:** Serveur indice 6 (entreprise privée)

**Noeud 1:** Deux spiders de sécurité

CI Patrouilleuse 7(3)

Le noeud fait parti du serveur et déclenche en cas de SS 40 :

Essaim de bébé(CI Furie 5)

La priorité des spiders dans ce noeud est d'éliminer tout intrus, mais s'ils réussissent à pister une icône non autorisée, ils enverront une escouade de six troupes de sécurité (utilisez le détachement de samouraï rouge) à l'emplacement pour capturer le intrus pour interrogatoire.

### **Spider du musée (Indice de Professionnalisme 3)(2)**

Le seul travail du spider est d'observer, d'enregistrer et de signaler. L'administration du musée considère l'utilisation de drones comme une sécurité physique trop risquée pour les objets exposés. Il est plutôt satisfait du travail et prend son rôle de héros de la collecte d'informations un peu trop au sérieux pour nombre de ses collègues.

### C A R F C I L V E s s

2 3 2 1 3 4 4 3 4,8

**Moniteur de condition(P/E):** 9/10

**Init:** 6+1d6

**Init matricielle:** 8+3d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique 2, mentale 5, sociale 5

**Compétences:** Piratage(GC) 7, Electronique(GC) 4, Perception 7, Appareils Volants 4, Véhicule terrestre 4

**Langue:** Cantonais N

**Augmentations:** Cyberdeck implanté Sony CIY-720(indice 4)

**Programmes:** Gommage de bruit, Garde, Armure, Marteau, Orientation, Toolbox, Décryptage, Cryptage, Exploitation, Configurateur, Verrouillage, Discréption, Pistage

**Équipement:** Gilet pare-balles

### Rigger des services de sécurité de Pikemen(À l'écart de la zone de combat)

#### C A R F C I L V E s s C h a n

4 3 5(7) 3 2 2 5 4 3,2 1

**Init:** 7 (9) + 1D6

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

**Armure:** 12

**Limites:** Physique 5 (6), Mentale 6, Sociale 4

**Compétences:** Appareils volants 6, Armes de véhicule 5, Armurerie 5, Electronique (GC) 2, Étiquette 3, Ingénierie (GC) 3, Marcheurs 5, Perception 3, Pistolets 3, Véhicules terrestres 6

**Connaissances:** Ateliers de désossage de véhicules 4, Conception de drones 2, Mécanique automobile 5,

**Langue:** Cantonais N, Or'zet 3

**Traits:** Bricoleur, Insomnie (mineure)

**Augmentations:** Accroissement de réaction 2, Câblage de contrôle de véhicules 2

**Équipement:** Commlink Erika Elite(indice 4, avec Gommage de bruit, sim module et hot sim), CCR Vulcan Liege Lord Autosofts [Acuité 6, Manoeuvre [MCT Fly-Spy], contrat DocWagon Platine (1 an), lunettes de soleil [indice 4, avec amplification visuelle 2, antiflash, vision nocturne], médikit (indice 6), veste pare-balles, Biomonitor

**Véhicule:** Drones MCT Fly-Spy (5)

**Armes:** Ares Predator V [Pistolet lourd, Pré 7, VD 8P, PA -1, SA, CR -, 15 (c), avec smartgun]

**Notes:** vision nocturne naturelle

### Drones MCT Fly-Spy (5)

Ce drone Mitsuhamia à la taille et la forme d'un gros insecte, mais peut atteindre une altitude notamment supérieure. Il peut servir d'« œil volant » et est pratique pour les filatures, du fait de la difficulté à le repérer. Le Fly-Spy se pilote avec la compétence Appareils volants.

### M A N I A . V I T E S S E A C C É L . S T R U C T U R E B L I N D A G E A U T O P I L O T E S E N S E U R S

4 3 2 1 0 3 3

**Modifications:** décollage et atterrissage améliorés.

**Autosofts:** Acuité 4, Manoeuvre 3

### Gardes du musée (Indice de Professionnalisme 3)

Ces gardes se battent si nécessaire, mais préfèrent se mettre à couvert et appeler des renforts. Ils feront tout leur possible pour éviter d'endommager les artefacts du musée, mais pas au prix de blessures corporelles ou de mort.

### C A R F C I L V E s s

4 3 3 3 3 4 3 3 6

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

**Init:** 7+1d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique 5, mentale 5, sociale 5

**Compétences:** Armes contondante 4, Perception 4, Pistolets 4, Combat à mains nues 4

**Connaissances:** Art ancien 2, Aménagement du musée 4

**Langue:** Cantonais N

**Équipement:** Gilet pare-balles, Commlink MCT Blue Defender(indice 3, Gommage de bruit)

**Armes:** Fichetti Security 600 [Pistolet léger, Pré 7, VD 5E (e), PA -5, SA, CR (1), 30 (c), avec visée laser, balles Stick-n-Shock]

Électromatraque [Arme contondante, Pré 4, Allonge 1, VD 9E (e), PA-5]

### Lieutenant du musée (Indice de Professionnalisme 3)

Le lieutenant de chaque escouade est responsable à la fois du musée et de ses subordonnés, et il ou elle prend le travail au sérieux.

**C A R F C I L V E s s**

4 3 3 3 4 4 3 4 6

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

**Init:** 7+1d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique 5, mentale 5, sociale 6

**Compétences:** Armes contondante 4, Leadership 3, Perception 4, Pistolets 4, Combat à mains nues 4

**Connaissances:** Aménagement du musée 4, Art ancien 2

**Langue:** Cantonais N

**Équipement:** Gilet pare-balles, Commlink MCT Blue Defender(indice 3, Gommage de bruit)

**Armes:** Fichetti Security 600 [Pistolet léger, Pré 7, VD 5E (e), PA -5, SA, CR (1), 30 (c), avec visée laser, balles Stick-n-Shock]

Électromatraque [Arme contondante, Pré 4, Allonge 1, VD 9E (e), PA-5]

### Magicienne du musée (Indice de Professionnalisme 3)

La magicienne de sécurité n'est pas sur place, mais toujours contactable si une équipe de sécurité l'appelle en renfort ou si elle sent une interférence dans l'un de ses quartiers. Dans ces cas, elle s'y rendra en voiture (ce qui prend environ une minute) puis enquêtera astralement pendant que le pilote de la voiture se rend au musée. Une fois sa voiture sur le parking (environ dix minutes après son départ), elle revient à son corps.

**C A R F C I L V E s s M**

3 3 3 2 3 4 5 4 6 4

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

**Init:**

**Armure:**

**Limites:** physique , mentale , sociale

**Compétences:** Observation astrale 4, Combat Astral 4, Combat rapproché(GC) 3, Conjuration(GC) 7, Gymnastique 3, Étiquette 3, Perception 3, Sorcellerie(GC) 7

**Langue:** Cantonais N

**Tradition:** Wuxing

**Grade d'initiation:** 1

**Méta-magie:** Centrage

**Sorts:** Éclair Étourdisseant, Réparation, Colle, Soin, Barrière Physique

**Esprits liés:** Esprit des plantes (Puissance 2, 3 services)

**Équipement:** Gilet pare-balles

### Esprit des plantes du musée - Puissance 2

**C A R F V L I C C H C E s s M**

4 1 2 3 2 1 2 2 1 2 2

**Initiative:** 6 + 2D6

**Initiative astrale:** 7 + 3D6

**Limites:** physique 4, mentale 6, sociale 6, astrale 6

**Compétences:** Arme à distance exotique 2, Combat à mains nues 2, Combat astral 2, Contresort 2, Observation astrale 2, Perception 2

**Pouvoirs:** Conscience, Dissimulation, Engloutissement, Forme astrale, Garde, Garde Magique, Matérialisation, Peur, Silence

## **Chang-Xiao**

Chang-Xiao est une jeune fille de onze ans d'origine mixte chinoise et anglaise. Elle est très brillante et mondaine pour son âge. Elle et son frère se sont enfuis de leur orphelinat et n'ont aucune intention d'y retourner un jour. Elle vit au Musée d'art ancien depuis près de dix mois avec son frère, fréquentant une école virtuelle en ligne tout en restant hors de vue de la sécurité du musée.

### **C A R F C I L V E s s R e s**

2 3 4 1 4 5 3 4 6 4

**Moniteur de condition(P/E):** 9/10

**Init:** 8+1d6

**Init matriciel:** 8+4d6

**Limites:** physique 3, mentale 5, sociale 6

**Compétences:** Compilation 7, Informatique 8, Escroquerie 4, Décompilation 1, Déguisement 1, Gymnastique 10, Guerre électronique 3, Évasion 3, Étiquette 4, Premiers soins 3, Hacking 7, Discrédition 4, Leadership 3, Négociation 3, Perception 7, Inscription 3, Course 1, Survie (Urbain) 1 (+2)

**Langue:** Cantonais N, Anglais 6

**Traits:** SINner (SIN National)

**Persona incarné:** Attaque 4, Corruption 5, Traitement de données 3, Firewall 4

**Formes complexes:** Indic, Dispersion d'Attaque, Injection de Firewall, Injection de Traitement de données, Grille transcendante

**Sprites inscrit:** Sprite cracker (Puissance 2, 3 services), Sprite machine (Puissance 3, 2 services)

## **Jian-Min**

Jian-Min a neuf ans et a une origine mixte chinoise et anglaise. Il a un côté espiègle et adore pénétrer dans des endroits où il ne devrait pas être et prendre des choses qui ne lui appartiennent pas. Il est dévoué à sa sœur, Chang-Xiao, qui est la seule personne à pouvoir le garder sous contrôle. Il fréquente une école virtuelle en ligne avec sa sœur, où il a d'excellentes notes en réussissant tous ses tests même s'il n'a jamais fait ses devoirs.

### **C A R F C I L V E s s R e s**

2 4 4 1 3 4 4 3 6 3

**Moniteur de condition(P/E):** 9/10

**Init:** 8+1d6

**Init matriciel:** 8+4d6

**Limites:** physique 3, mentale 5, sociale 5

**Compétences:** Compilation 3, Escroquerie 1, Piratage(GC) 3, Gymnastique 12, Electronique(GC) 4, Évasion 4, Serrurerie 3, Perception 4, Course 8, Furtivité(GC) 4, Survie (Urbain) 1 (+2)

**Langue:** Cantonais N, Anglais 6

**Traits:** SINner

**Persona incarné:** Attaque 3, Corruption 4, Traitement de données 4, Firewall 3

**Formes complexes:** Indic, Injection de Firewall, Marionnettiste, Bombe d'interférences, Indic

## **Scène: Manoir de Hsui Li Bennett sur Victoria Peak**

### **Hsui Li Bennett**

Femme Humaine, Indice d'Influence 4

Hsui Li Bennett est devenue une héritière plutôt jeune pendant l'Année de la comète, lorsque tous les autres membres de sa famille ont été fatalement gobelinés. Plutôt que de vivre une vie de luxe, elle a utilisé son argent pour financer son éducation de classe mondiale, et elle détient maintenant un doctorat en génétique de l'Université Harvard et en métaphysique de l'Université Jiaotong Wuxing. Elle est la première autorité mondiale en métagénétique.

Compte tenu de son importance dans le domaine de la recherche génétique magique, elle n'est pas étrangère aux shadowruns, mais en tant que victime plutôt que participante. Dans ce rôle, elle est une vétérante de deux extractions échouées et d'un certain nombre de vol de données.

### **C A R F C I L V C h a E s s M**

3 2 3 1 5 5 6 5 2 6 1

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

**Init:** 8+1d6

**Init astrale:** 10+3d6

**Armure:** 12

**Limites:** physique 3, mentale 8, sociale 7, astrale 8

**Compétences:** Arcanes 10, Observation astrale 11, Combat Astral 3, Chimie 8, Informatique 12, Escroquerie 6, Cybertechnologie 3, Étiquette 9, Arme exotique(Garrot) 4, Arme exotique (Bracelet pistolet) 4, Premiers soins 9, Discréption 3, Enseignement 9, Leadership 8, Médecine 10, Négociation 11, Perception 9, Pistolets 3, Course 3

**Langue:** Cantonais N, Anglais 6

**Tradition:** Wuxing

**Équipement:** Veste pare-balles, Biomonitor, commlink Hermes Ikon (Indice 5), Contrat DocWagon (Platine), Écouteurs [indice 1, avec Amplification auditive 3], Lunettes [indice 4 avec Interface visuelle, Vision nocturne, Amplification visuelle 3, Zoom], Long cours (4 doses)

**Armes:** Bracelet pistolet [Arme à distance exotique, Pré 6, VD 7P, PA -, CC, 1 (b)]  
Yamaha Pulsar [Taser, Pré 5, VD 7E(e), PA -5, SA, CR -, 4 (m), avec holster dissimulable]  
Garrot [Arme de mêlée exotique, Pré 5, Allonge -, VD 5E, PA -6]

### **Spider du manoir(Indice de Professionnalisme 3)**

Le seul travail du spider est d'observer, d'enregistrer et de signaler. L'administration du musée considère l'utilisation de drones comme une sécurité physique trop risquée pour les objets exposés. Il est plutôt satisfait du travail et prend son rôle de héros de la collecte d'informations un peu trop au sérieux pour nombre de ses collègues.

**C A R F C I L V E s s**

2 3 2 1 3 4 4 3 4,8

**Moniteur de condition(P/E):** 9/10

**Init:** 6+1d6

**Init matricielle:** 8+3d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique 2, mentale 5, sociale 5

**Compétences:** Piratage(GC) 7, Electronique(GC) 4, Perception 7, Appareils Volants 4, Véhicule terrestre 4

**Langue:** Cantonais N

**Augmentations:** Cyberdeck implanté Sony CIY-720(indice 4)

**Programmes:** Gommage de bruit, Garde, Armure, Marteau, Orientation, Toolbox, Décryptage, Cryptage, Exploitation, Configurateur, Verrouillage, Discréption, Pistage

**Équipement:** Gilet pare-balles

### **Service de sécurité physique de proximité(Indice de Professionnalisme 3)(20)**

Quand les corpos ont commencé à prendre le pouvoir, même les services publics de base ont été privatisés. Les fournisseurs corporatistes les plus connus de maintien de l'ordre sont Knight Errant Security et Lone Star Security Services. Les flics des rues fournis par ces corpos sont relativement bien entraînés, et font partie des adversaires les plus communs des shadowrunners.

**C A R F C I L V E s s**

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

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

**Init:** 7+1d6(8+3d6 Jazz)

**Armure:** 12

**Limites:** physique 6, mentale 4, sociale 5

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

**Connaissance:** Criminalité locale 3, Maintien de l'ordre 4

**Langue:** Cantonais N

**Équipement:** Vests pare-balles, Lunettes(Interface visuelle, Système Smartlink), Jazz, Commlink Renraku Sensei(Indice 3)

**Armes:** Ares Predator V [Pistolet lourd, Pré 7, VD 8P, PA -1, SA, CR -, 15 (c), avec smartgun]

Defiance EX Shocker [Taser, Pré 4, 9P, PA -5, SA, CR -, 4(c)]

### **Scène: Drunken Monkey**

#### **Lung Ping, chef des Second Tiger**

Lung Ping est un shadowrunner expérimenté, ce qui signifie qu'il est méfiant et prudent avec ce qu'il sait. Cela signifie également qu'il est pragmatique, il ne se battra pas s'il n'en a pas besoin, et il est prêt à conclure des accords quand il peut voir un avantage clair pour lui-même. Cependant, il ne fera rien pour un étranger par bonté de cœur. Lung est un humain mesurant 1,9 mètre de haut, et il s'habille comme un homme d'affaires.

## C A R F C I L V E s s M

4 3 4 3 5 5 5 4 6 5

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

**Init:** 9+1d6

**Init astrale:** 10+3d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique 5, mentale 7, sociale 7, astrale 7

**Compétences:** Observation astrale 7, Combat Astral 7, Combat rapproché(GC) 4, Conjuration(GC) 7, Gymnastique 3, Étiquette 4, Leadership 7, Perception 7, Sorcellerie(GC) 9

**Langue:** Cantonais N, Anglais 3

**Tradition:** Hermétisme

**Grade d'initiation:** 1

**Méta-magie:** Centrage

**Sorts:** Armure, Sens du combat, Détection des ennemis, Lance-flammes, Soins, Invisibilité, Confusion de masse, Lien Mental, Contrôle des foules, Éclair Étourdissant

**Esprits liés:** Esprit de l'air (Puissance 3, 3 services)

**Équipement:** Gilet pare-balles, Commlink MCT Blue Defender (Indice 3, Gommage de bruit)

**Armes:** Couteau [Arme tranchante, Pré 5, Allonge -, VD 4P, PA -]

## Esprit de l'air de Lung Ping - Puissance 3

### C A R F V L I C C H C E s s M

1 6 7 1 3 3 3 3 2\* 3 3

**Initiative:** 10 + 2D6

**Initiative astrale:** 6 + 3D6

**Limites:** physique , mentale , sociale

**Compétences:** Arme à distance exotique 3, Combat astral 3, Combat à mains nues 3, Course 3, Observation astrale 3, Perception 3, Vol 3.

**Pouvoirs:** Accident, Confusion, Conscience, Dissimulation, Engloutissement, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Recherche, Peur

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

## Xui-Batterman Katherine, gros bras des Second Tiger

Si un combat commence, Xui-Batterman aime le terminer rapidement. Elle est faite pour la vitesse, et elle utilise cela à son avantage pour porter des coups mortels rapides et mettre ses adversaires à terre avant qu'ils ne puissent commencer à penser qu'ils ont une chance contre elle. Elle ne cherche pas le combat, mais elle est toujours prête à en voir un. C'est une humaine (1,6 mètre de haut) avec de longs cheveux noirs raides qu'elle garde en chignon à la nuque.

### C A R F C I L V E s s

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

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

**Init:** 14+3d6

**Armure:** 12

**Limites:** physique 8, mentale 5, sociale 4

**Compétences:** Athlétisme(GC) 4, Arme automatique 9, Armes tranchantes 9, Armes lourdes 9, Discréption 7, Perception 9, Véhicule terrestre 3, Pistolets 9, Combat à mains nues 9

**Langue:** Cantonais N, Anglais 3

**Augmentations:** Yeux cyborgétiques [indice 3, avec Compensation anti-flash, Vision nocturne, Protection oculaire, Smartlink et Vision thermographique], Armure dermique sculptée 2, Amplificateurs de réaction 2, Réflexes câblés 2

**Équipement:** Veste pare-balles, Commlink MCT Blue Defender (Indice 3, Gommage de bruit)

**Armes:** Épée monofilament Ares One [Arme tranchante, Pré 5, Allonge 1, VD 7P, PA -3]

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

HK-227X [Mitrallette, Pré 7, VD 7P, PA -, SA/TR/TA, CR 3, 28(c), avec système pneumatique 2, smartgun, silencieux]

## Mercenaire du Drunken Monkey (9)

Puisque ces mercenaires ne sont pas en service, ils ne sont pas des plus disciplinés. Ils sont disposés et désireux de se battre, mais ils n'ont aucune coordination, leurs attaques sont assez aléatoires.

### C A R F C I L V E s s

4 3 3 4 3 3 3 3 6

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

**Init:**

**Armure:**

**Limites:** physique , mentale , sociale

**Compétences:** Combat rapproché(GC) 7, Gymnastique 4, Perception 4, Pistolets 4

**Équipement:** Gilet pare-balles, Commlink MCT Blue Defender (Indice 3, Gommage de bruit)

**Armes:** Colt America L36 [Pistolet léger, Pré 7, 7P, PA -, SA, CR -, 11 (c), avec visée laser]

Électromatraque [Armes contondante, Pré 4, Allonge 1, 9E(e), PA -5]

## Scène: Frontière nord du Tibet

**Champ magique :** 8 Bouddhisme(Bön)

**Sergei Vipin**

Ork mâle, indice d'influence 7

Vipin est un homme costaud, mais pas le plus grand ork du quartier. Sa façon de parler est sèche et épaisse avec un accent russe. Ses vêtements et son apparence personnelle sont au mieux négligés. Son allure et son comportement démentent l'étincelle intelligente d'un entrepreneur à succès.

Vipin est un passeur qui traite presque exclusivement avec Karavan. En plus de ses contacts Karavanli, il a une "base" à Hong Kong, Mumbai, Istanbul, Dubaï et Moscou, ce qui fait l'un des passeurs les plus influents d'Asie. Il maintient un petit personnel dans chacune de ses villes, mais il préfère gérer ses itinéraires de contrebande seul dans son t-bird, qu'il surnomme Lilya.

### C A R F C I L V C h a E s s

7 4 5(7) 6 1 4 3 3 4 4.5

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

**Init:** 11+1d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique , mentale , sociale

**Compétences:** Mécanique aéronautique 9, Armurerie 9, Arme Automatique 4, Mécanique automobile 7, Informatique 8, Escroquerie 4, Guerre électronique 12, Étiquette (Contrebande) 4 (+2), Falsification 7, Arme de véhicule 9, Armes Lourde 7, Mécanique industriel 3, Discrétion (Véhicule) 11 (+2), Intimidation 4, Fusil 7, Orientation 7, Négociation 7, Escamotage 3, Perception 4, Appareil volant (À Poussée vectorielle) 9 (+2), Véhicule terrestre 4, Pistolets 3, Course 3, Survie 4, Combat à mains nues 7

**Traits:** Fou du volant

**Augmentations:** Câblage de contrôle de véhicules débridé hot sim(3), Yeux cybernétiques [indice 2, avec Compensation anti-flash, Vision nocturne, Vision thermographique, Amplification visuelle 2], Datajack, Accroissement de réaction 2

**Équipement:** Boîte à outils de mécanicien aéronautique, Commlink Hermes Ikon[Filtre Biofeedback, Gommage de bruit, Diagnostic), Manteau renforcé, Kit de survie

**Armes:** Colt Manhunter [Pistolet lourd, Pré 6, VD 8P, PA -1, SA, CR -, 16 (c), avec visée laser]

Remington 990 [Shotgun (Cartouches EX-explosive), Pré 4, VD 13P, PA -2, SA, CR -, 8 (m)]

Remington 990 [Shotgun (Cartouches Fléchette), Pré 4, VD 13E (f), PA +4, SA, CR -, 8 (m)]

## GMC Banshee personnalisé (Lilya)

Cet avion supersonique rapide comme la foudre est le t-bird classique, iconique, et son armure, son armement et sa batterie de senseurs sont là pour le prouver. Ce blindé léger utilisé pour la reconnaissance militaire et les opérations de coursier est l'un des favoris des contrebandiers d'élite pour des passages de frontière illégaux riches enadrénaline, de par sa capacité à voler sous la couverture radar, à haute vitesse dans les canyons.

**MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS PLACES**

6	8	4	20	18	4	6	12
---	---	---	----	----	---	---	----

**Modifications:** Réservoir supplémentaire, Contre-mesures électroniques (ECM) (indice 4), Senseurs tactiles, Contre-mesures de verrouillage, Système de défense antimissile, Interface de rigger, Cocon de rigger, Compartiment de contrebande (blindé), Monture d'arme (renforcé, interne, tourelle, Télécommandé)  
**Armes:** Ultimax HMG-2 [Mitrailleuse lourde, Pré 9, VD 11P, PA -4, TA, CR 20, 100 (bande), avec cartouches traçante]

### Satyre sauvage (5 en patrouille et une 50ène dans la tribu)

Identification : le satyre sauvage est une créature caprine mesurant un peu plus d'un mètre de haut pour une masse pouvant aller jusqu'à 55 kilogrammes. Il possède une courte queue et une fourrure en broussailles. Il est également doté d'un ensemble de cornes creuses et courbées qui rappellent les cornes du mouflon canadien, enroulées autour de ses oreilles. Les mâles ont une courte barbe et une crinière de poils sur la poitrine. Tous les membres du satyre sauvage se terminent par quatre petits doigts, les doigts des pattes arrière sont munis d'un ongle plus épais qui ressemble à un sabot. La fourrure des satyres sauvages est colorée dans des nuances de gris ou de blanc. Bien qu'il se mette à quatre pattes pour l'escalade, le satyre peut se mettre debout et marcher ainsi sur de courtes distances.

Habitudes : les satyres sauvages, à ne pas confondre avec la métavariante d'ork, sont des herbivores paisibles vivant dans les collines et les montagnes. Ils vivent en groupes nomades comptant jusqu'à 100 membres. La hiérarchie d'un groupe est établie et contestée par le fracas des cornes. La hiérarchie n'est pas stricte, car le groupe ne suit pas un chef unique. Bien qu'ils n'aient pas de pouces opposables, ils font montre d'un comportement de toilettage, en peignant la laine de leurs camarades afin d'y retirer les brindilles et les tiques. Un satyre sauvage possède un estomac à deux chambres afin de digérer les herbes et les lichens qu'ils mangent. Les satyres sauvages sont une espèce primitive et on se pose la question de savoir s'ils sont vraiment conscients et donc susceptibles de recevoir des droits métahumains. Les satyres sauvages communiquent grâce à un large éventail de sifflements. Ils avertissent ainsi les autres satyres sauvages des prédateurs et de l'entrée dans une zone polluée. Ils organisent également ce qu'on ne peut qu'appeler une fête communautaire : les femelles cueillent des baies et d'autres fruits ; ils mangent une partie du fruit et se servent d'outils simples afin d'écraser le reste sur une pierre ou une cavité en forme de bol. Ils régurgitent alors dans la cuvette la partie mangée.

Les satyres sauvages sont une espèce primitive et on se pose la question de savoir s'ils sont vraiment conscients et donc susceptibles de recevoir des droits métahumains. Les satyres sauvages communiquent grâce à un large éventail de sifflements. Ils avertissent ainsi les autres satyres sauvages des prédateurs et de l'entrée dans une zone polluée. Ils organisent également ce qu'on ne peut qu'appeler une fête communautaire : les fe-melles cueillent des baies et d'autres fruits ; ils mangent une partie du fruit et se servent d'outils simples afin d'écraser le reste sur une pierre ou une cavité en forme de bol. Ils régurgitent alors dans la cuvette la partie mangée. Les enzymes stomachaux fermentent les fruits en une puissante boisson alcoolisée, manifestement appréciée par tous les satyres sauvages. Le groupe entier se partage avec enthousiasme le mélange alcoolisé. Certains parobiologistes ont été assez chanceux pour partager cette boisson avec les satyres sauvages.

Les satyres sauvages ont une période de gestation de neuf mois et peuvent avoir de un à deux jeunes par an. Jusqu'à ce que les jeunes soient assez forts pour trotter en terrain montagneux par leurs propres moyens, les femelles les transportent souvent, jusqu'à ce qu'ils soient sevrés, vers les quatre à six mois.

### C A R F Char I L V Chan E M

2 4 5 2 3 4 4 3 2 6 4

### Moniteur de condition(P/E): 9/10

Init: 9+1d6

**Limites:** physique 4, mentale 5, sociale 5

**Déplacement:** 15/40

**Compétences:** Combat à mains nues 3, Course 2, Gymnastique 10, Perception 4

**Pouvoirs:** Accident, Arme naturelle (Cernes : VD 3P, Pré 4, PA -1), Dissimulation (Personnel), Sens accus (odorat, goût)

### Jeune Rokh géant

Habitat : Les rokhs géants nichent sur les montagnes très élevées mais leur rayon de chasse est de plus de 5 000 kilomètres.

Identification : le rokh est le plus grand oiseau du monde, et de loin, ce qui rend ces oiseaux très faciles à identifier. On présume que ce sont des aigles Éveillés, en se basant sur leur coloration et leur morphologie. Le rokh a une envergure d'approximativement 40 mètres, son corps mesurant plus de 10 mètres de long. D'après les estimations, l'oiseau aurait une masse de plus de 10 tonnes. Le poitrail et le dessous des ailes du rokh géant sont blancs, tandis que la tête, le dessus des ailes et le dos sont brun foncé. Son énorme bec et ses serres sont jaunes.

Habitudes : on estime, globalement, qu'il n'existe que moins de vingt de ces gigantesques rapaces. Les images satellite et les relevés radar indiquent qu'ils nichent sur les pics de l'Himalaya ; toutefois, leur rayon d'action est considérable, il a été confirmé que le rokh a été rencontré en Indonésie, en Sibérie et au Moyen-Orient. On pense que leur nature Éveillée joue un rôle crucial dans leur capacité de vol, en particulier vu qu'ils passent la plupart de leur vie à voler dans la basse stratosphère, à des altitudes supérieures à 10 kilomètres.

Les rokhs géants se nourrissent en vol, ils plongent afin de dévorer d'autres gros animaux volants ou de gober des groupes entiers d'oiseaux, de chauve-souris et d'insectes d'une seule ouverture de bec. Ces petites proies ne soulagent néanmoins que peu la faim d'une créature aussi massive.

Le plus souvent, ils plongent en piqué vers le sol et se saisissent d'un gros animal tels que du bétail, des buffles d'eau, des rhinocéros et même de petits éléphants, grâce à leurs serres puissantes. Après être montés à une altitude de presque un kilomètre, ils relâchent leur proie, laissant la gravité faire son travail. Les oiseaux semblent prendre un plaisir sadique à observer la chute de leur proie. Les rokhs piquent alors à nouveau pour dévorer leur proie. En de rares occasions, un rokh géant peut se saisir par erreur d'une automobile ou d'un petit avion au lieu d'une proie animale. Les métahumains en dehors des véhicules sont simplement trop petits pour que le rokh les choisisse comme proie.

On ne sait que peu de choses sur les habitudes de reproduction du rokh géant. Toutefois, les scientifiques et les enchanteurs ont montré un intérêt considérable à l'obtention d'échantillons à analyser.

#### C A R F Char I L V Chan E M

10 4 4 23 1 4 2 3 2 6 4

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

**Init:** 8+1d6

**Armure:** 12

**Limites:** physique 20, mentale 4, sociale 4

**Déplacement:** 20/150 (en vol)

**Compétences:** Combat à mains nues 9, Contresort 9, Perception 9, Vol 10

**Pouvoirs:** Arme naturelle (Griffes/Morsure : VD 14P, Pré 20, PA -1, Allonge +4), Armure (12), Garde magique, Immunité (froid), Mouvement, Peur, Sens accrus (zoom)

### Néoptérodactile (10)

Identification : Le néoptérodactyle est un reptile volant qui rappelle les interprétations que l'on a faites des fossiles de ptérodactyle. À maturité, son envergure est de 2 mètres 50 et sa masse d'environ 15 kilogrammes. Deux doigts griffus dépassent du rebord avant de chacune de ses ailes membraneuses au niveau de l'articulation centrale. Ses puissantes pattes postérieures en forme de serres se terminent par des griffes tranchantes qui complètent son bec crochu. Le reptile est d'un brun tacheté sur le dos et d'un gris très pâle sur le ventre, ce qui lui permet de se fondre dans la masse nuageuse lorsqu'on l'observe du sol.

Habitudes : les néoptérodactyles sont des prédateurs diurnes. Bien qu'ils vivent et, parfois, chassent en groupes familiaux, ce sont généralement des chasseurs solitaires. Lorsqu'ils repèrent un animal pouvant lui servir de proie, qui peut être pratiquement n'importe quel animal pesant jusqu'à 20 kilogrammes, ils fondent en piqué et tentent de le tuer d'un unique coup à l'arrière de la tête. Si les néoptérodactyles échouent dans leur tentative de tuer leur proie du premier coup, ils continuent à la harceler par des attaques en piqué répétées. Dans certains cas, les reptiles peuvent faire usage de leur chant de séduction afin d'apaiser leur cible avant une deuxième attaque. Ceci a souvent l'avantage d'empêcher les cibles de se défendre.

Une fois la proie tuée, un néoptérodactyle la ramène à son nid afin de la partager avec sa famille. Dans certains cas, il arrive qu'un néoptérodactyle tue une proie trop grosse pour qu'il puisse la porter et dans de rares cas, il peut s'agir de métahumains ne se doutant de rien.

À ces occasions, le néoptérodactyle se sert de ses serres et de son bec afin de dépecer la proie puis de ramener les morceaux sanguinolents vers sa tanière. Une tanière est constituée d'un complexe étendu de cavernes ou de tunnels pouvant accueillir plusieurs couples et leur progéniture. Toutefois, de nombreuses familles de néoptérodactyles choisissent une tanière éloignée des autres membres de leur espèce.

Les néoptérodactyles femelles sont les chasseuses dominantes, tandis que les mâles restent dans les environs de la tanière pour défendre le nid. La femelle pond un seul œuf jusqu'à quatre fois par an. Les œufs éclosent en moins de deux mois. Les jeunes mûrissent rapidement, atteignant leur taille adulte en neuf mois. Ils acquièrent aussi leurs capacités d'adultes dans le même laps de temps.

#### C A R F Char I L V Chan E M

2 6 5 3 1 5 3 3 1 6 4

**Moniteur de condition(P/E):** 9/10

**Init:** 10+1d6

**Limites:** physique 5, mentale 5, sociale 4

**Déplacement:** 10/35 (en vol)

**Compétences:** Combat à mains nues 4, Perception 4, Vol 3

**Pouvoirs:** Arme naturelle (Morsure : VD 4P, Pré 5, PA -1), Conscience collective, Hurlement paralysant, Immunité (pathogènes, toxines), Sens accrûs (vision nocturne)

**Faiblesse:** Fragilité 2

### **Scène: Karavan**

#### **Membre de la tribu Karavanli (Indice de Professionnalisme 2)**

Ce sont loin d'être les combattants les plus disciplinés qu'un runner puisse rencontrer, et ils n'ont aucun protocole spécifique à suivre. Ils sont cependant habiles à s'occuper des problèmes et à maintenir la paix à Karavan.

**C A R F C I L V E s s**

5 4 3 5 3 3 2 4 6

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

**Init:**

**Armure:**

**Limites:** physique , mentale , sociale

**Compétences:** Athlétisme(GC) 4, Armes tranchantes (Épées) 9 (+2), Premiers soins 4, Intimidation 3, Perception 4, Survie 4, Combat à mains nues 9

**Connaissances:** Rumeurs de la rue 4

**Langue:** Turc M

**Traits:** Ambidextre

**Équipement:** Gilet pare-balles

**Armes:** Hache de combat [Arme tranchante, Pré 4, Allonge 2, VD 10P, PA -4]

Couteau de survie [Arme tranchante, Pré 5, Allonge -, VD 7P, AP -1]

#### **Magicien Karavanli (Indice de Professionnalisme 2)**

Les magiciens Karavanli sont heureux de laisser leurs collègues de la tribu faire le sale boulot pendant qu'ils lancent des sorts de plus loin. Ils évitent les sorts au corps à corps et disposent de quelques sorts d'appoint qui leur permettent de disparaître rapidement si les choses tournent mal.

**C A R F C I L V M E s s**

3 4 4 5 5 3 4 3 4 6

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

**Init:** 7+1d6

**Init astrale:** 6+3d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique 6, mentale 5, sociale 7

**Compétences:** Observation astrale 3, Contre-sort (Sorts de combat) 7 (+2), Magie rituel 4, Perception 4, Lancement de sorts (Sorts de combat) 9 (+2), Invocation 4, Combat à mains nues 7

**Connaissances:** Rumeurs de la rue 4

**Langue:** Turc M

**Traits:** Concentration Accrue 1

**Sorts:** Frappe à distance, Invisibilité, Foudre, Éclair Mana, Contrôle des Foules, Stabilisation, Furtivité, Boule Étourdisante

**Équipement:** Gilet-pare-balles

### **Scène: Tribu Seljukok**

#### **Membre de la tribu Seljukok (Indice de Professionnalisme 4)**

Les Seljukok sont plus disciplinés que les Karavanli ordinaires. Leur force est bien connue et ils l'utilisent à leur avantage, en recourant à l'intimidation plutôt qu'à la violence.

**C A R F C I L V E s s**

5 4 3 5 4 3 3 4 6

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

**Init:** 6+1d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique 6, mentale 5, sociale 6

**Compétences:** Athlétisme(GC) 7, Combat rapproché(GC) 9, Premiers soins 4, Intimidation 7, Perception 4, Survie 7, Pistage 4

**Langue:** Turc M

**Connaissances:** Rumeurs de la rue 4

**Traits:** Ambidextre

**Équipement:** Gilet pare-balles, Moto tout terrain Buell Spartan

**Armes:** Katana [Arme tranchante, Pré 7, Allonge 1, VD 8P, PA -3]

Couteau de survie [Arme tranchante, Pré 5, Allonge -, VD 7P, PA -1]

## **Yasamin**

Femme humaine, indice d'influence 2 (+2 à Karavan)

Yasamin a 21 ans et aussi grande que sa mère, Ozgar. Elle a les cheveux châtain clair qu'elle porte dans une tresse française serrée jusqu'à la nuque. Elle est légèrement plus sombre que sa mère et a réussi à trouver l'équilibre entre les séances d'entraînement et les produits de soins personnels pour être à la fois une guerrière douée et une belle femme.

Yasamin est une princesse, dans tous les sens du terme. Elle peut être à la fois le noble leader de son peuple et une gamine difficile et exigeante. Elle inspire la loyauté et l'amour de sa tribu, et en tant que Seldjoukide et "white-bone" elle-même, elle partage le respect que les autres tribus accordent à sa mère.

**C A R F C I L V Cha Ess**

3 5 4(5) 4 5 3 3 4 3 3,7

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

**Init:** 8+2d6

**Armure:** 8

**Limites:** physique 6, mentale 5, sociale 7

**Compétences:** Artisanat 4, Athlétisme(GC) 4, Arme automatique 4, Combat rapproché(GC) 4, Informatique 8, Escroquerie 4, Déguisement 3, Gymnastique 7, Evasion 4, Etiquette (Karavan) 7 (+2), Premiers soins 3, Falsification 3, Hacking 1, Armes lourdes 1, Discréption 9, Leadership (Sekjukok) 4 (+2), Serrurerie 3, Négociation 4, Plein air(GC) 4, Discréption 7, Perception 7, Appareils volants 1, Véhicule terrestre 4, Pistolets 7 (Semi-automatiques +2), Furtivité(GC) 4, Arme de jet 4, Pistage 3

**Langue:** Turc M, Anglais 3

**Traits:** Célébrité (Local)

**Augmentations:** Yeux cybernétique [indice 2 avec compensation anti-flash, vision nocturne, smartlink, vision thermographique], réflexes câblés 1

**Équipement:** Matériel d'escalade, armure corporelle moulante (combinaison intégrale), commlink Erika Elite(indice 4, avec gommage de bruit, navigateur, furtivité, exploitation, module sim), kit de serrurerie, medikit (indice 6), enregistrements sim, kit de survie, zen (10 doses), Moto tout terrain Buell Spartan

**Armes:** Couteau Cougar Fineblade (lame courte) [Arme tranchante, Pré 7, Allonge -, VD 6P, PA -1]

Ingram Warrior-10 [Fusil d'assault, Pré 6, VD 5P, PA -, SA/TR, CR 3, 30 (c), avec système pneumatique 3, smartlink]

Morrissey Alta [Pistolet lourd, Pré 7, VD 8P, PA -1, SA, CR 1, 12 (c), avec smartgun, crosse rembourrée]

Couteaux à lancer (3) [Arme de jet, VD 5P, PA -1]

Fichetti Tiffani Self-Defender 2075 [Pistolet de poche, Pré 4, VD 6P, PA -, CC, CR -, 4 (c)]

## **Sultane Ozgur**

Humain féminin, indice d'influence 2 (+2 à Karavan)

Ozgur est une femme grande et forte à la fin de la quarantaine ou au début de la cinquantaine (même si elle n'est pas sûre). Elle a les yeux verts, la peau brun clair et porte des longs cheveux poivre et sel, avec deux tresses de chaque côté de son visage. Elle préfère les treillis militaires et porte plus d'armes que le citoyen moyen de Karavan.

Ozgur est la chef de la tribu Sekjukok à Karavan et une grande guerrière. C'est une Seldjoukide, qui est une marque de force chez certains peuples turcs, et une "white-bone", descendant de Ghengis Khan lui-même, une marque de vertu en Asie centrale. Elle est cordiale, mais ne supporte pas les imbéciles. Elle récompense aussi rapidement la loyauté, la capacité et la bonne foi que de punir les indignes de confiance et les incompétents. Elle aime sa fille et sa tribu, et fera de grands efforts pour l'un ou l'autre; en conséquence, elle bénéficie d'un grand dévouement de la part des deux.

**C A R F C I L V Cha Ess**

4 4(5) 3(4) 5(6) 4 4 3 4 4 1,7

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

**Init:** 8+2d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique 7, mentale 5, sociale 5

**Compétences:** Armurerie 3, Artisanat 1, Athlétisme(GC) 4, Combat rapproché(GC) 7, Escroquerie 7, Gymnastique 7, Évasion 3, Étiquette (Karavan) 9 (+2), Armes à feu(GC) 9, Premiers soins 3, Falsification 3, Discrétion 11, Enseignement 4, Intimidation 4, Leadership (Moral) 9 (+2), Serrurerie 4, Négociation 9, Plein air(GC) 7, Furtivité(GC) 4, Escamotage 4, Perception 7, Appareil volant 3, Véhicule terrestre 7, Arme de jet 4

**Augmentations:** Yeux cybernétique [indice 2 avec vision nocturne, smartlink, vision thermographique], armure dermique 2, substitut musculaire 1, réflexes câblés 1

**Équipement:** cartouchières munies de munitions, jumelles électronique[indice 2 avec Amplification visuelle 3, zoom], commlink Evotech Himitsu(indice 2), manteau renforcé, kit de serrurerie, medikit (indice 6), kit de survie, Moto tout terrain Buell Spartan

**Armes:** AK-97 [Fusil d'assault, Pré 5, VD 10P, PA -2, SA/TR/TA, CR 2, 38 (c), avec système pneumatique 2, smartgun]

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

Hache de combat [Hache, Pré 4, Allonge 2, VD 11P, PA -4]

Streetline Special [Pistolet de poche, Pré 4, VD 6P, CC, PA -, 6 (c)]

Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge -, VD 4P, PA -1]

Couteaux de lancer (3) [Arme de jet, VD 7P, PA -1]

### Scène: Raid sur Yargul Ghara

**Défenseurs de Yargul (15) (Indice de Professionnalisme 4)**

**C A R F C I L V Ess**

4 5 4 4 3 4 3 4 6

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

**Init:** 8 + 1d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique 6, mentale 5, sociale 6

**Compétences:** Armes automatiques 5, Armes tranchantes 5, Combat à mains nues 6, Intimidation 6, Perception 2, Pistolets 4

**Traits:** Dur à cuire

**Équipement:** Commlink Renraku Sensei (Indice d'appareil 3), Manteau renforcé

**Arme:**

Ceska Black Scorpion [Pistolet-mitrailleur, PRE 5, VD 6P, PA —, SA / TR, CR (1), 35 (c)]

Couteau [Arme tranchante, Pré 5, Allonge —, VD 5P, PA -1], ou Épée [Arme tranchante, Pré 6, Allonge 1, VD 7P, PA -2]

### Scène: Le dirigeable Aman Iki des Kizilkristals

**Tapio**

Nain mâle, indice d'influence 2 (+1 en Karavan)

Tapio est de taille moyenne pour un nain et a environ 40ans. Il a les cheveux noirs lissés en arrière, un visage rasé de près, une peau bronzée et des yeux noirs perçants. Il porte une robe turque brodée et un kufi assorti.

Tapio est le serviteur accompli: poli, direct, serviable et anticipant les besoins de l'équipe. Même ainsi, il les méprise avec la passion d'un soleil brûlant. Il ne gênera ou ne dérangera jamais directement l'équipe, mais il les insultera poliment à chaque occasion, avec une étincelle dans les yeux. Son esprit est vif et ses insultes aiguisees. Son ton reste toujours courtois, mais cela n'émousse pas l'impact de ses paroles.

**C A R F C I L V Cha Ess**

4 3 2 5 4 5 4 5 2 6

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

**Init:** 7+1d6

**Armure:** 12

**Limites:** physique , mentale , sociale

**Compétences:** Gymnastique 3, Armes contondantes 3, Informatique 10, Escroquerie 3, Étiquette (Karavan) 8 (+2), Premiers soins 4, Falsification 3, Négociation 7, Escamotage 4, Perception 9, Appareils volants 1, Véhicules terrestres 4, Pistolets 3, Discréction 4, Survie 4

**Langue:** Finnois M, Turc 8, Anglais 4

**Équipement:** Gants RA, Monocle avec interface visuelle, Veste pare-balles, Commlink Nixdorf Secretär [indice 4, avec Gommage de bruit, Navigateur, Recherche], lunettes [indice 3 avec Interface visuelle, Amplification visuelle 3, Zoom], Holo-projecteur, Medikit (indice 6)

**Armes:** Colt America L36 [Pistolet léger, PRé 7, VD 7P, PA -, SA, CR -, 11 (c)]

### Garde Kizilkristal (Indice de Professionnalisme 3)

Bien entraînés et bien disciplinés, ces gardes ont accédé à leur poste parce qu'ils savent ce qu'ils font. Ils surveillent attentivement les arrières de chacun et combattent efficacement en tant que groupe.

**C A R F C I L V E s s**

5 4(6) 5 5(7) 4 4 4 5 5.6

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

**Init:** 9+1d6

**Armure:** 12

**Limites:** physique 8, mentale 6, sociale 6

**Compétences:** Athlétisme(GC) 7, Combat rapproché(GC) 9, Premiers soins 4, Intimidation 7, Fusils 9, Perception 4, Pistolets 7, Survie 7, Pistage 4

**Langue:** Finnois M, Turc 2

**Connaissances:** Rumeurs de la rue 4

**Augmentations:** Substitut musculaire 2

**Équipement:** Veste pare-balles, Commlink Evotech Himitsu(indice 2)

**Armes:** Katana [Arme tranchante, Pré 7, Allonge 1, VD 10P, PA -3]

Hammerli 620S [Pistolet léger, Pré 5, VD 6P, PA -, SA, CR 1, 6(c)]

Mossberg AM-CMDT [Fusil de chasse, Pré 7, 14E(f), PA +4, SA/TR/TA, CR -, 10 (c), Munitions Fléchettes]

### Shinobi de Yakashima (Indice de Professionnalisme 5) (6)

**C A R F C I L V E s s**

5 5(8) 6(8) 4 3 4 3 5 3.8

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

**Init:** 12+3d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique 7, mentale 5, sociale 5

**Compétences:** Arme Automatique 7, Armes tranchantes(Ninjutsu) 9, Combat à mains nues(Ninjutsu) 9, Gymnastique(Esquive) 12(+2), Étiquette 4, Premiers soins 3, Intimidation 3, Chute libre 3, Perception 9, Pistolets 3, Course 10, Furtivité(GC) 10 (Discréction +2 combinaison caméléon), Survie 3, Natation 4, Arme de jet(Ninjutsu) 7, Pistage 6

**Langue:** Japonais M, Anglais 6

**Manœuvres:** Contrecarrer un évitement

**Augmentations:** Compensateur de dommages 6, tonification musculaire 3, amplificateur synaptique 2

**Équipement:** Combinaison aérodynamique, lunettes (avec vision ultrasons, smartlink), combinaison caméléon, Commlink Hermes Ikon(indice 5, mode silencieux)

**Armes:** HK-227X [Mitrailleuse, Pré 5, VD 7P, PA -, SA/TR/TA, CR 1, 28 (c), avec smartgun, silencieux]

Vibro épée [Arme tranchante, Pré 5, Allonge 1, VD 8P, PA -2]

2 grenades fumigènes IR [Grenade, rayon de 10 m]

### Monomi de Yakashima (Indice de Professionnalisme 5)

**C A R F C I L V E s s M**

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

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

**Init:** 10+2d6

**Init astrale:** 8+3d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique 6, mentale 5, sociale 6

**Compétences:** Observation astrale 7, Combat Astral 4, Arme automatique 7, Armes tranchantes(Ninjutsu) 7, Combat à mains nues(Ninjutsu) 7, Conjuration(GC) 4, Étiquette 6(+2 Froide détermination), Premiers soins 4, Gymnastique 12, Chute libre 4, Perception 10 (12), Pistolets 3, Course 9, Sorcellerie(GC) 7, Furtivité(GC) 10(Discretion +2, Esprit mentor), Survie 4, Na 5, Arme de jet(Ninjutsu) 7, Pistage 9

**Langue:** Japonais M, Anglais 6

**Traits:** Esprit mentor (chatte ; +2 aux sorts d'illusion, +2 aux tests de Discretion)

**Pouvoirs d'adepte:** Froide détermination 2, Perception améliorée 3, Réflexes améliorés 1, Sens amélioré (vision nocturne), (Poids plume 2, Esprit mentor)

**Manœuvres:** Contrecarrer un évitement

**Sorts:** Clairvoyance, Détection des ennemis, Détection de la vie, Lien Mental, Invisibilité physique, Masque physique, Furtivité

**Tradition:** Shintoïste

**Équipement:** Combinaison aérodynamique, combinaison caméléon, lunettes opti mage, Commlink Hermes Ikon(indice 5, mode silencieux)

**Esprits liés:** Esprit de l'air (Puissance 4, 5 services)

**Armes:** HK-227X [Mitrallette, Pré 5, VD 7P, PA -, SA/TR/TA, CR 1, 28 (c), avec smartgun, silencieux] Vibro épée [Arme tranchante, Pré 5, Allonge 1, VD 8P, PA -2]

#### **Esprit de l'air du Monomi de Yakashima - Puissance 4**

**C A R F V L I C C H C E s s M**

2 7 8 1 4 4 4 4 2\* 4 4

**Moniteur de condition(P/E):** 9/10

**Initiative:** 12 + 2D6

**Initiative astrale:** 8 + 3D6

**Armure:**

**Limites:** physique , mentale , sociale

**Compétences:** Arme à distance exotique 4, Combat astral 4, Combat à mains nues 4, Course 4, Observation astrale 4, Perception 4, Vol 4.

**Pouvoirs:** Accident, Confusion, Conscience, Dissimulation, Engloutissement, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Recherche, Peur.

**Tradition:** Shintoïste

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

#### **Scène: Yakashima**

**Champ magique :** 2 Shintoïsme

**Sculpture Matriciel de Yakashima**

La sculpture est un bureau à domicile japonais traditionnel, avec des équipements modernes.

**Matériel:** Serveur indice 7 (corporatistes locaux)

**Noeud Principal, secondaires et UV:** Un hacker en patrouille et deux CI Renraku Oniwaban (Patrouilleuse) 7

Les noeuds font parties du serveur et déclenche en cas de SS 40 :

Deux autres hackers.

Le noeud UV ne contient pas de données de paie. Le vrai a des données sur la génétique des plantes paranormales et la manipulation génétique dans le noeud principal, qui vaudraient (2D6 x 1000 ¥) au bon acheteur.

#### **Hacker de Yakashima(3)**

**C A R F C I L V E s s**

3 3 4 3 4 5 5 5 5,5

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

**Init:** 9+1d6

**Init matriciel:** 11+4d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique 5, mentale 7, sociale 7

**Compétences:** Arme automatique 4, Combat rapproché(GC) 3, Gymnastique 7, Premiers soins 2, Intimidation 2, Perception 4, Pistolets 2, Course 4, Survie 2, Arme de jet 4, Pistage 2, Electronique(GC) 4, Piratage(GC) 7

**Augmentations:** Yeux cybernétiques [indice 3, avec vision nocturne, lentilles microscopiques, vision thermographique], Cyberdeck implanté Shiawase Cyber-5 (indice 5, Module sim (hot-sim débridé)), Datajack  
**Langue:** Japonais M, Anglais 8

**Programmes:** Gommage de bruit, Armure, Marteau, Navigateur, Toolbox, Édition, Exploitation, Machine virtuelle, Configurateur, Verrouillage, Discréption, Pistage

**Équipement:** Gilet pare-balle

**Armes:** HK-227X [Mitrallette, VD 5P, PA -, SA/TR/TA, CR (1), 28 (c), avec smartgun, silencieux]  
Couteau [Arme tranchante, Allonge -, VD 3P, PA -]

## Syd

IA métä-consciente féminine, indice d'influence 2

Syd apparaît dans la matrice sous les traits d'une jeune femme humaine pâle aux cheveux dorés tombant jusqu'au menton. Elle porte un costume décontracté sous une blouse de laboratoire. Elle utilise une voix douce et sérieuse.

Syd est "né" dans le nœud central de Yakashima. Elle a été "employée" par Yakashima, mais elle veut être libre. Elle n'a pas pu s'échapper d'elle-même et trouve que la présence de shadowrunners est une opportunité qu'elle ne peut pas laisser passer. Elle est consciente qu'elle a besoin des runners autant qu'ils ont besoin d'elle, alors elle essaie de rester de leur côté.

**C I L V P/CHC E**

4 3 5 3    4    6

**Moniteur de condition:** 12

**Initiative matriciel:** 9+4d6

**Limites:** mentale 6, sociale 6

**Compétences:** Informatique 11, Escroquerie 4, Cybercombat 10, Guerre électronique 7, Étiquette (Yakashima Corporation) 7 (+2), Falsification 3, Hacking 10, Négociation 6, Perception (Visuel) 9 (+2)

**Traits:** Profil bas, Candeur IRL

**Programmes:** Gommage de bruit, Navigateur, Toolbox, Édition, Cryptage, Carapace, Décryptage, Exploitation, Discréption

## Garde de Yakashima (7/étages)

**C A R F C I L V E s s**

5 4 4 4 3 4 3 5 5,8

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

**Init:** 8+1d6

**Armure:** 12

**Limites:** physique 6, mentale 5, sociale 5

**Compétences:** Arme Automatique 7, Combat rapproché(GC) 4, Gymnastique 9, Premiers soins 3, Intimidation 4, Perception 7, Pistolets 3, Course 6, Survie 3, Arme de jet 7, Pistage 4

**Langue:** Japonais M, Anglais 4

**Augmentations:** Compensateur de dommages 3

**Équipement:** Veste pare-balles, Lunettes [indice 2, avec vision nocturne, smartlink, vision thermographique], Commlink MCT Blue Defender(Indice 3)

**Armes:** HK-227X [Mitrallette, Pré 5, VD 7P, PA -, SA/TR/TA, CR (1), 28 (c), avec smartgun, silencieux]

2 grenades fumigènes thermiques [Grenade, rayon de 10 m]

Couteau [Arme tranchante, Pré 5, Allonge -, VD 5P, PA -1]

## Lieutenant de Yakashima

**C A R F C I L V E s s**

5 4 5 4 4 4 3 5 5,2

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

**Init:** 9+1d6

**Armure:** 12

**Limites:** physique 6, mentale 5, sociale 7

**Compétences:** Arme Automatique 7, Combat rapproché(GC) 4, Gymnastique 10, Premiers soins 3, Intimidation 4, Leadership 5, Perception 8, Pistolets 7, Course 4, Survie 3, Arme de jet 7, Pistage 4

**Langue:** Japonais M, Anglais 6

**Augmentations:** Augmentation de densité osseuse 2, compensateur de dommages 3

**Équipement:** Veste pare-balles, Lunettes [indice 3, avec vision nocturne, smartlink, vision thermographique], Commlink MCT Blue Defender(Indice 3)

**Armes:** Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 8P, PA -1, SA, CR -, 16 (c), avec visée laser, smartgun]

HK-227X [Mitrallette, Pré 5, VD 7P, PA -, SA/TR/TA, CR (1), 28 (c), avec smartgun, silencieux]

2 grenades fumigènes thermiques [Grenade, rayon de 10 m]

Couteau [Arme tranchante, Pré 5, Allonge -, VD 5P, PA -1]

## Magicien de Yakashima

**C A R F C I L V M E s s**

4 3 5 4 3 4 5 5 4 6

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

**Init:** 9+1d6

**Init astrale:** 8+3d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique 6, mentale 7, sociale 6, astrale 7

**Compétences:** Armes Automatiques 7, Sorcellerie(GC) 4, Gymnastique 9, Premiers soins 4, Intimidation 4, Leadership 4, Perception 8, Pistolets 7, Course 5, Survie 3, Armes de jet 7, Pistage 3

**Langue:** Japonais M, Anglais 4

**Sorts:** Armure, Frappe à distance, Contrôle des pensées, Détection de la magie, Invisibilité physique, Boule Étourdisante

**Tradition:** Shintoïste

**Équipement:** Gilet pare-balles, lunettes [indice 2, avec vision nocturne, smartlink, vision thermographique], Commlink MCT Blue Defender(Indice 3)

**Armes:** Ares Predator V [Pistolet lourd, Pré 7, VD 8P, PA -1, SA, CR -, 15 (c), avec smartgun]

## Hiroshi Yakashima

Humain homme, indice d'influence 9

M. Yakashima est président, chef de la direction et propriétaire (avec sa famille) de Yakashima Corporation. Il est âgé et se prépare à prendre sa retraite, mais il s'est engagé dans la course aux artefacts par fascination pour le paranormal. Il est de loin surclassé par les autres acteurs et le sait, mais il est satisfait d'obtenir ce qu'il peut.

Hiroshi Yakashima est grand pour un homme d'origine japonaise, et son comportement le fait paraître encore plus grand. Il porte ses cheveux gris argenté peignés en arrière, et ses yeux bruns perçants sont affutés. Son ton est doux et son attitude amusée.

**C A R F C I L V C h a E s s**

2 4 3 3 6 5 4 5 3 3,45

**Moniteur de condition(P/E):** 9/11

**Init:** 8+1d6

**Armure:** 13

**Limites:** physique 4, mentale 6, sociale 10(+1 Manteau long)

**Compétences:** Arcanes 1, Artisanat 4, Arme tranchante (Aikido) 8 (+2), Arme contondante(Aikido) 4(+2), Informatique 10, Escroquerie 9, Gymnastique(Aikido) 9(+2), Étiquette (Corporatiste) 10 (+2), Enseignement 10, Intimidation 9, Leadership 10, Négociation (Négociation) 10 (+2), Escamotage 4, Perception 10, Appareils volants 3, Véhicules terrestres 4, Véhicules aquatiques 3, Pistolets 4, Course 8, Discretion 3, Armes de jet(Aikido) 7(+2), Combat à mains nues 5 (Aikido) (+2)

**Langue:** Japonais M, Anglais 10

**Traits:** Nom de famille privilégié

**Manœuvres:** Attaque ciblée(désarmer), Riposter

**Augmentations (toutes betaware) :** Yeux cybernétique [indice 3 avec compensation anti-flash, vision nocturne, ajusteurs rétiniens 6, vision thermographique, Amplification visuelle 3, zoom], Datalock (cryptage 8), datajack, Orthoderme 3, Défenses immunitaires optimisées 6, Producteurs de plaquettes, Régulateur de sommeil, Phéromones optimisées 1, Extracteur de toxines 6

**Équipement:** Biomonitor, Commlink transys Avalon Personnalisé[avec dongle Attaque et Firewall +2 (6/0/6/8), Gommage de bruits, Marteau, Armure, Pistage, Biofeedback, Cryptage et Agent (indice 6 héritant des programmes)], contrat DocWagon (Super-Platinum), Manteau long Synergist Business Line (veste de costume, pantalon, chemise à col montant)

**Armes:** Katana ancien [Arme tranchante, Allonge 1, VD 5P, PA -1]

Hammerli 620S [Pistolet léger, VD 4P, PA—, SA, CR 1, 6 (c), avec smartlink]

**Scène: Calico Ghost Town**  
**Shinobi de Yakashima(5)**

**Monomi de Yakashima(2)**

**Esprit de l'air du Monomi de Yakashima - Puissance 4 (2)**

**Pirate(12)**

C A R F C I L V Ess

4 4(6) 4(5) 5(7) 2 3 2 3 1,7

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

**Init:** 8+2d6

**Armure:** 12

**Limites:** physique 8, mentale 4, sociale 4

**Compétences:** Armurerie 2, Athlétisme(GC) 3, Combat rapproché(GC) 4, Armes à feu(GC) 4, Intimidation 3, Mécanique nautique 3, Orientation 2, Perception 2, Véhicules aquatiques 4, Survie 3

**Traits:** Dur à cuire

**Augmentations:** Yeux cyborgs[indice 2 avec compensation anti-flash, vision nocturne, smartlink, vision thermographique], Substitut musculaire 2, Réflexes câblés 1

**Équipement:** Veste pare-balles, Commlink (indice 2), Lance-grappin avec corde standard de 500 m, Équipement de pirate (boucle d'oreille en or, bandana, cache-oeil ou éventuellement un perroquet)

**Armes:** Ares Crusader II [Mitrailleuse, Pré 7, VD 9P, PA -1, SA/BF, CR 2, 40 (c), avec munitions EX explosives, smartlink]

Épée [Arme tranchante, Pré 6, Allonge 1, VD 6P (7P), PA -]

**Yongkang Gala Trinity(4)**

Cette vedette petite et rapide est connue pour être employée par des contrebandiers. Elle est en général construite sur son lieu de départ à l'aide de composants et coque préfabriqués, sa cargaison étant intégrée directement dans la coque. À l'arrivée, elle est désossée afin de récupérer la marchandise, le profit généré par la course compensant le coût du bateau à usage unique.

**MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS PLACES**

5	6	3	10	6	1	1	3
---	---	---	----	---	---	---	---

**Soldat de la Fondation Atlante(6)**

C A R F C I L V Ess

4 5(8) 4(8) 3 3 4 3 4 1,05

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

**Init:** 12+2d6

**Armure:** 15

**Limites:** physique 7, mentale 5, sociale 4

**Compétences:** Combat rapproché(GC) 7 (8), Gymnastique 10 (11), Armes à feu(GC) 9 (10), Premiers soins 4, Discréption 11 (8), Perception 4, Course 4 (5)

**Augmentations:** Yeux cyborgs[indice 3, avec Compensation anti-flash, Vision nocturne, Smartlink, Vision thermographique, vision ultrason], Articulation améliorée, Tonification musculaire 3, Orthoderme 3, Accroissement de réaction 3, Réflexes câblés 1

**Équipement:** Veste pare-balles, Commlink Hermes Ikon (indice 5), Medikit (indice 6)

**Armes:** Ares Predator V [Pistolet lourd, Pré 7, VD 8P, PA -1, SA, CR -, 15 (c), avec Smartgun]

FN HAR [Fusil d'assaut, VD 10P, Pré 7, PA -2, SA/TR/TA, CR 2, 35 (c), avec Smartgun, Visée laser]

Couteau [Arme tranchante, Pré 5, Allonge -, VD 4P, PA -1]

3 grenades flashbangs [Grenade, VD 10E, PA -4, rayon d'explosion de 10 m]

3 grenades fumigènes IR[Grenade, rayon de 10 m]

## **Mage de la Fondation Atlante(2)**

**C A R F C I L V M Ess**

3 3 3 2 5 4 4 6 6

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

**Init:** 7+1d6

**Init astrale:** 8+3d6

**Armure:** 12

**Limites:** physique 7, mentale 6, sociale 8, astrale 8

**Compétences:** Arcanes 9, Observation astrale 9, Combat Astral 9, Armes tranchantes 7, Conjuration(GC) 9, Discréption 7, Leadership 7, Escamotage 4, Perception 9, Pistolet 4, Sorcellerie(GC) 10, Combat à mains nues 4

**Sorts:** Boule de feu, Détection des artefacts, Détection de la magie, Soin, Couche de Glace, Éclair Mana, Confusion de masse, Sonde mentale, Barrière physique, Masque physique, Boule Étourdissante

**Traits:** Magicien (Magie noire)

**Esprits liés:** Esprit du feu (puissance 6, 3 services), esprit de l'eau (puissance 5, 4 services)

**Équipement:** Veste pare-balles, Focus de pouvoir (indice 2), Épée (focus d'arme, indice 3), Focus de maintien (indice 6)

**Armes:** Ancienne épée (Focus d'arme) [Arme tranchante, PRé 6, Allonge 1, VD 5P, PA -]

Colt Manhunter [Pistolet lourd, Pré 6, VD 8P, PA -1, SA, CR -, 16 (c), avec visée laser]

## **Esprit de l'eau des Mages de la Fondation Atlante - Puissance 5 (2)**

**C A R F V L I C C H C E s s M**

5 6 7 5 5 5 5 6 3\* 5 5

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

**Initiative:** 12 + 2D6

**Initiative astrale:** 10 + 3D6

**Armure:**

**Limites:** physique , mentale , sociale

**Compétences:** Arme à distance exotique 5, Combat astral 5, Combat à mains nues 5, Natation 5, Observation astrale 5, Perception 5.

**Pouvoirs:** Confusion, Conscience, Dissimulation, Engloutissement, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Recherche, Attaque élémentaire.

**Faiblesses:** Allergie (Feu, Grave)

**Spécial:** Les esprits de l'Eau se déplacent deux fois plus vite quand ils sont dans l'eau.

## **Esprit de feu des Mages de la Fondation Atlante - Puissance 6 (2)**

**C A R F V L I C C H C E s s M**

7 8 9 4 6 6 7 6 3\* 6 6

**Moniteur de condition(P/E):** 12/11

**Initiative:** 16+ 2D6

**Initiative astrale:** 12 + 3D6

**Armure:**

**Limites:** physique , mentale , sociale

**Compétences:** Arme à distance exotique 6, Combat astral 6, Combat à mains nues 6, Observation astrale 6, Perception 6, Vol 6.

**Pouvoirs:** Accident, Attaque élémentaire, Aura d'énergie, Confusion, Conscience, Engloutissement, Forme astrale, Matérialisation, Peur, Souffle nocif.

**Pouvoirs optionnels:** Garde.

**Faiblesses:** Allergie (Eau, Grave)

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

## **Rigger/Decker de la Fondation Atlante**

**C A R F C I L V E s s**

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

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

**Init:** 11+1d6

**Init matricielle:** 10+4d6

**Armure:** 12

**Limites:** physique 5, mentale 6, sociale 6

**Compétences:** Mécanique aéronautique 4, Informatique 11, Cybercombat 8, Guerre électronique 10, Armes de véhicules 9 (10), Hacking 6, Matériel électronique 8, Armes lourdes 7, Discréption 8, Orientation 4, Perception 4, Appareils volants 10, Véhicules terrestres 7, Véhicules aquatiques 4, Pistolets 3

**Augmentations:** Interface de rigging, Yeux cybernétiques [indice 2 avec compensation anti-flash, vision nocturne, smartlink, vision thermographique], Datajack, Accroissement de réaction 2, Fixateur de réflexes (armes de véhicules)

**Équipement:** Veste pare-balles, Cyberdeck Ares Echo Unlimited (Indice 5)

**Programmes:** Gommage de bruit, Navigateur, Toolbox, Edition, Cryptage, Configurateur, Armure, Marteau, Filtre Biofeedback, Décryptage, Exploitation, Verrouillage, Surveillance, Discréption, Pistage, Machine virtuelle

**Armes:** Browning Ultra-Power [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR -, 10 (c)]

### Ares Dragon

Cet hélicoptère à double rotors versatile et robuste remplit de nombreuses fonctions aussi bien dans les régions urbaines qu'isolées à travers le Sixième Monde. Il est souvent utilisé pour du transport lourd, et occasionnellement dans les opérations militaires comme appareil hybride plateforme de tir / transport de troupes par les forces spéciales d'élite Firewatch de Knight Errant.

### MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS PLACES

4	4	3	22	8	3	3	18
---	---	---	----	---	---	---	----

**Modifications:** Système de protection des passagers (SPP) 3, 3 Montures d'arme (externes, télécommandés, 1 tourelle, 2 fixes), Contre-mesures électroniques (ECM) 6,

**Armes:** Ingram White Knight [Mitrailleuse légère, Précision 5, VD 10E, PA -2, TR/TA, CR 2 (3) 100 (bande), avec balles gel]

4 roquettes HE [Rocket, VD 21P, PA -2, souffle -2/m]

### Combattant de TerraFirst! (10)

**C A      R      F C I L V E s s**

3 3 3(+1 cram) 3 4 4 2 5 6

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

**Init:** 7+1d6(8+2d6 cram)

**Armure:**

**Limites:** physique , mentale , sociale

**Compétences:** Animaux 4(+2 Empathie animale), Athlétisme(GC) 7, Arme Automatique 4, Arme contondante 4, Explosif 7, Premiers soins 4, Leadership 3, Serrurerie 3, Plein air(GC) 7, Perception 3, Survie 4, Arme de jet 4 , (Discréption +2 Combinaison caméléon)

**Traits:** Empathie animale

**Équipement:** Combinaison caméléon, 10 kg d'explosif civil(indice 5), Commlink MCT Blue Defender(indice 3), 3 détonateurs (standard), 3 doses de cram, Lunettes (indice 2, avec vision nocturne, compensation anti-flash), Kit de serrurerie, Medikit (indice 6), Kit de survie, Barre de thermite

**Armes:** AK-97 Carbine [Mitaillette, Pré 6, VD 10P, PA -2, SA/TR/TA, CR -, 38 (c), avec visée laser]

Grenade Flash-pak [Grenade, donne un modificateur de -4, -2 avec compensation anti-flash]

Électromatraque [Arme contondante, Pré 4, Allonge 1, 9E (e), PA -5]

### American Airboat AirRanger Heavy(2)

J'adore l'AirRanger, non seulement en tant que bateau de marais à fond plat, mais aussi en tant que fonction supplémentaire disponible sur le UH Minnesota. L'AirRanger est piloté depuis un siège haut situé près du centre du bateau. Il se déplace, poussé par son énorme ventilateur, avec un tirant d'eau de moins de dix centimètres à pleine charge. Le AirRanger Heavy est une version spécialisée de l'embarcation qui possède une flottaison supplémentaire et peut contenir une charge plus massive. Cette embarcation est proposée avec plusieurs types de sièges, bien que le plus courant soit une configuration deux avant, trois arrière pour cinq passagers. En ce qui concerne les bateaux de marais, celui-ci est mon préféré.

# **MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS PLACES**

4            4            3            12            6            1            1            5

## **Sanglier doré**

Habitat : forêts.

Répartition géographique : Europe centrale, massif de l'Atlas et Asie.

Fréquence : rare.

Identification : le sanglier doré forme une espèce Éveillée de sanglier (*Sus scrofa*). Il mesure en moyenne 2 mètres 20 de long et un mètre au garrot pour une masse d'approximativement 170 kilo-grammes. Sa fourrure râche est gris-brun et recouverte de poils rouge-brun. Il possède quatre défenses semblant faites d'or, similaires en taille aux défenses de l'espèce ordinaire. Les défenses inférieures peuvent atteindre 25 centimètres et sont continuellement affûtées par le frottement contre les défenses supérieures.

Habitudes : le sanglier doré est un omnivore nocturne, se nourrissant de racines, de vers et de végétation. Il s'en prend également à la charogne, aux reptiles et aux petits cerfs communs lorsqu'ils sont disponibles. Il reste à proximité des forêts touffues, se servant de son camouflage pour se dissimuler aux yeux des prédateurs. Il ne s'attaque aux métahumains que durant la période de reproduction ou pour protéger ses jeunes. À ces occasions, il tente d'encorner et de mutiler ses victimes plutôt que de les tuer.

Le sanglier doré est un chasseur opportuniste qui ne fait aucun effort pour chasser des proies rapides. Ces animaux vivent en hardes (groupes) de vingt membres, incluant laies et marcassins. Les ragots habitent à part, sauf durant la période de reproduction. Les laies connaissent deux à trois chaleurs par an et mettent bas trois à cinq jeunes par portée.

Les défenses canines supérieures et inférieures contiennent toutes deux une forte concentration de cuivre, de fer, de zinc, de manganèse, de tungstène et même de cadmium. Les para-biologistes pensent que les défenses agissent en tant qu'organe de stockage pour ces métaux lourds afin d'évacuer les métaux en excès de l'organisme et de les redonner au corps en cas de nécessité. Ceci pourrait être lié aux étonnantes capacités curatives du sanglier doré. Ces défenses sont plus dures que des dents normales, permettant au sanglier doré de creuser un sol plus dur ou de se frayer un chemin à travers un sous-bois plus épais.

Même avec ses capacités magiques de dissimulation et de régénération, le sanglier doré a été chassé jusqu'à l'extinction pour ses défenses, utilisées comme telles et fondues pour en extraire les métaux. Les armes focus sont souvent fabriquées à partir de défenses, dont on utilise à la fois le métal pour la lame et l'os pour la poignée. Les sangliers dorés ne continuent à perdurer en Europe que grâce au programme de protection de la Forêt-Noire du gouvernement allemand et du programme de protection des espèces de Saeder-Krupp. Les populations asiatiques ne se portent guère mieux. Les évaluations de population suggèrent qu'il existe environ 300 couples reproducteurs dans la nature, bien qu'il soit difficile de suivre la trace du sanglier doré en raison de son comportement timide et de ses capacités magiques.

Plusieurs tentatives d'introduction du sanglier doré en Amérique du Nord ou en Australie ont échoué, malgré l'envoi préalable de sangliers ordinaires. Aucun des lieux où le sanglier ordinaire a été préalablement introduit n'a montré de signe quelconque de la présence de cette variante Éveillée.

## **C A R F C I L V Chan Ess M**

6 5 4 8 1 5 2 5    2    6    5

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

**Init:** 5+1d6

**Limits:** physique , mentale , sociale

**Déplacement:** x2/x5/+2

**Compétences:** Combat à mains nues 3, Contresort 7, Course 3, Discréption 4, Perception 4, Pistage 1

**Pouvoirs:** Arme naturelle (Morsure : Pré 8, VD 9P, PA -1), Dissimulation (Personnel), Garde magique (Personnel), Lien mental, Régénération

## **Gloutons géants(3)**

Habitat : régions boisées subarctiques ou régions boisées montagneuses et tempérées.

Répartition géographique : partie septentrionale de l'Amérique du Nord, de l'Europe et de l'Asie, s'étendant vers le sud dans les zones montagneuses.

Fréquence : rare.

Identification : le glouton géant est une version Éveillée, trapue et fortement musclée du glouton (*Gulo gulo*). Visuellement, il diffère de la variété ordinaire principalement par sa taille, s'élevant jusqu'à 90 centimètres au garrot pour plus de 2 mètres de long. Sa musculature dense peut contribuer à une masse dépassant les 100 kilogrammes. Sa couche de fourrure hirsute est

d'un brun pâle sur le dos qui vire graduellement à un brun plus foncé, voire presque au noir, sur le ventre et les membres. Chacune de ses quatre pattes se termine par des griffes mortellement aiguises et sa gueule est garnie de dents tout aussi meurtrières.

Habitudes : les gloutons géants sont des omnivores diurnes, extrêmement agressifs et territoriaux. En dépit de leurs possibilités en matière d'alimentation, ces mammifères préfèrent largement un régime alimentaire de proies fraîchement tuées et dédaignent bien souvent les fruits frais lorsque se présente l'occasion de s'attaquer à des animaux, même particulièrement dangereux. Ces mustélidés comptent sur leur odorat pour pister leur proie et se servent ensuite de leur force et de leur vitesse pour maîtriser rapidement leurs victimes. Ils font preuve d'un phénoménal excès de confiance quant à leurs capacités, affirmation étayée par les témoignages confirmés décrivant des gloutons géants s'en prendre à des originaux, des pismes et même des grizzlis. Il est à peine étonnant de constater que les gloutons géants considèrent les métahumains comme des proies potentielles, aussi ces derniers sont-ils encouragés à garder leur distance vis-à-vis de ces animaux. Les gloutons géants ne semblent jamais parvenir à soulager totalement leur faim. Même après s'être gavés d'un animal fraîchement tué, ils sont capables de s'attaquer à toute autre proie qu'ils seraient à même de sentir. S'ils ne parviennent pas à dévorer entièrement une proie, ils défèquent bien souvent sur ses restes afin d'empêcher les charognards de s'en nourrir. Leur agressivité est manifestement liée à leur territorialité. Même au plus fort de la période d'accouplement à la fin de l'été, les rencontres entre les gloutons géants mâles et femelles peuvent devenir violentes. Dans les cas où la femelle survit à la rencontre, les embryons retardent leur implantation jusqu'à la fin de l'hiver afin de retarder la croissance fœtale. Les jeunes naissent en portées de deux à trois jeunes au début du printemps, moment à partir duquel la mère les protège pendant environ un an. Après cette période, les jeunes sont chassés par la mère et de futures rencontres sont susceptibles de conduire à un affrontement meurtrier.

## C A R F C I L V Chan Ess M

7 6 5 5 1 4 2 4    2    6    3

**Initiative:** 9 + 2D6

**Déplacement:** x2/x5/+2

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

**Limites:** Physique 8, Mental 4, Social 4

**Armure:** 6

**Compétences:** Perception 5, Discretion 4, Pistage 6, Combat à mains nues 8

**Pouvoirs:** Contrôle des animaux (Carcajous, blaireaux), Sens accus(odorat), Armure (6), Arme naturelle (Griffes : Pré 8, DV 8P, PA -)

**Faiblesses:** Sens réduits (vision)

## Chevaux à bosse(6)

Habitat : toundra et forêts subarctiques et arctiques.

Répartition géographique : Asie septentrionale, en particulier Sibérie et Mongolie.

Fréquence : courante.

Identification : le cheval à bosses est un cheval puissamment bâti doté des bosses jumelles du chameau domestique (*Camelus bactrianus*). Un cheval à bosses adulte mesure presque 2 mètres au garrot pour une masse de plus de 900 kilogrammes. Son poil est plus dense que celui de n'importe quel cheval ordinaire et varie en coloration du gris au brun foncé, bien que sa couleur puisse changer en fonction du terrain environnant.

Habitudes : les bosses sur le dos de cet animal fournissent une réserve supplémentaire d'énergie et d'eau, lui accordant une endurance accrue, un rayon d'action plus élevé et une résistance au climat plus importante. Ces trois caractéristiques ont fait de ces animaux des montures estimées pour quiconque est forcé de voyager dans le froid de la Sibérie et de la Mongolie, particulièrement chez les tribus traditionalistes. En outre, le cheval à bosses est un puissant animal de bât capable de supporter des charges de 300 kilogrammes lors d'un long voyage. Toutefois, le cheval à bosses n'est jamais totalement domestiqué. Ces animaux demeurent sauvages et sont d'un esprit trop indépendant pour pouvoir être dressés, excepté par les dresseurs les plus doués et les plus patients.

Les chevaux à bosses parcourent leur territoire en troupeaux comprenant jusqu'à 50 spécimens. Ces herbivores diurnes passent la majeure partie de leur temps à paître dans les prairies et à éviter les prédateurs. Face à ces derniers, les troupeaux s'enfuient généralement, même si les étalons se battront pour défendre les jeunes. Au combat, ils se cabrent pour attaquer avec leurs sabots et crachent de grosses boules de mucus collant afin de ralentir leurs adversaires. Ils n'ont pas d'instinct meurtrier et reprennent leur fuite une fois l'ennemi mis hors de combat.

Dans la nature, ces animaux s'accouplent au printemps, moment où s'installe une importante concurrence entre les étalons pour s'approprier les juments. Les poulains naissent au printemps suivant et restent avec le troupeau pendant deux à trois

ans. En dépit d'efforts considérables, aucune tentative visant à faire se reproduire en captivité les chevaux à bosses ou à cloner l'espèce n'a abouti. La raison en demeure incertaine, mais est peut-être liée à des influences astrales.

## C A R F C I L V Chan Ess M

7 5 5 5 3 4 1 4    2    6    3

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

**Init:** 4+1d6

**Limites:** physique , mentale , sociale

**Déplacement:** x2(x5 Mouvement)/x5(x10 Mouvement)/+2

**Compétences:** Combat à mains nues 3, Course 9, Discréption 1, Perception 4

**Pouvoirs:** Collage, Contrôle animal, Couleur adaptive(sr4), Garde, Mouvement (Personnel)

**Notes:** le cheval à bosses peut ajouter son attribut Magie aux tests visant à résister aux tentatives de dressage.

## Artnwerre(2)

Habitat : nombreux environnements différents.

Répartition géographique : Australie.

Fréquence : courante.

Identification : l'artnwerre est un dingo Éveillé (Canis lupus dingo), légèrement plus grand que l'espèce ordinaire, d'une longueur moyenne de 75 centimètres pour une masse de 30 kilogrammes. Son pelage est plus clair, de couleur presque sable avec des poils blancs sur les pattes et la queue.

Habitudes : les artnwerres sont pour la plupart des créatures solitaires, bien qu'ils s'organisent en meutes. Ces dernières se réunissent tous les quelques jours afin de tisser des liens entre congénères ou pour l'accouplement. Les meutes demeurent habituellement de petite taille : huit à douze membres, artnwerres et dingos cohabitant ensemble. Ils sont intelligents et capables de s'adapter, apprenant à éviter les tempêtes de mana et à vivre dans les ruines urbaines. Ce sont des carnivores sélectifs qui prennent toute une variété de proies pour cible, suivant leur disponibilité. Les artnwerres ne sont pas très vocaux ; ils n'aboient pas et ne hurlent que rarement. Les artnwerres sont censés pouvoir s'accoupler librement avec les dingos, mais il est impossible de le confirmer par l'observation, vu que les caractéristiques et les comportements des deux espèces sont extrêmement similaires.

Lorsqu'ils chassent, ils évaluent la défense de leur proie avant d'attaquer. Les artnwerres chassent du petit gibier lorsqu'ils sont seuls ou travaillent en meute (de dingos et d'artnwerres mélangés) lorsqu'ils prennent pour cible un plus gros gibier tel que les kangourous. Les études de leur comportement ont prouvé qu'ils sont capables de communiquer télépathiquement et il arrive qu'une meute se déplace afin d'intercepter une proie repérée par un membre solitaire. Les artnwerres ne vont généralement pas à la rencontre des métahumains à moins qu'ils ne soient extrêmement affamés. Il est arrivé que des artnwerres se servent de tactiques de meute afin de distraire des gardes métahumains tandis que le reste de la meute s'attaquait aux animaux domestiques laissés sans surveillance.

Une fois par an, les artnwerres donnent naissance à une portée comprenant jusqu'à trois petits. Les femelles mettent bas dans des lits de ruisseau à sec ou des terriers abandonnés. Les petits grandissent rapidement et, après quatre mois, sont considérés comme de jeunes adultes. Ils quittent alors la meute pour chasser seuls de leur côté ou bien fondent une nouvelle meute, moins d'un an après leur naissance.

L'espèce des artnwerres est menacée par la concurrence des chats sauvages et des renards roux pour la nourriture, aussi bien que par les tempêtes de mana. Si on peut trouver le dingo à travers toute l'Asie du sud-est, l'artnwerre ne se trouve qu'en Australie. Le dressage des artnwerres a parfois été couronné de succès, dressage qui visait à utiliser les artnwerres comme mesures de sécurité et à exploiter leurs capacités de pistage pour les opérations de recherche et sauvetage.

## C A R F C I L V Chan Ess M

4 5 3 3 1 4 2 3    2    6    3

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

**Init:** 7+1d6

**Limites:** physique , mentale , sociale

**Déplacement:** x2/x4/+2

**Compétences:** Combat à mains nues 3, Course 3, Discréption 7, Perception 4, Pistage 7

**Pouvoirs:** Immunité (feu), Lien mental (artnwerre, dingo), Recherche, Sens accrus (goût, odorat, ouïe , vision nocturne)

## Griffon

Habitat : montagnes, généralement près des plaines ou des steppes ouvertes.

Répartition géographique : hémisphère nord.

Fréquence : inhabituelle.

Identification : les frontières séparant les espèces aviaires et les mammifères sont quelque peu floues en ce qui concerne ces créatures. Éveillées, léonines et à six membres (quatre pattes et deux ailes), bien qu'on les classe parmi les oiseaux. Elles mesurent approximativement 3 mètres de long, de la tête à la croupe. Leur queue touffue s'étend encore de 1 mètre et leur envergure est supérieure à 7 mètres. Un adulte mature a une masse de 180 kilogrammes. La tête, les ailes et les membres antérieurs d'un griffon ressemblent fortement à ceux d'un aigle, en dépit d'une paire d'oreilles léonines garnies de plumes. Les membres postérieurs et la croupe ressemblent plus à ceux d'un lion. Son plumage est blanc ou doré, tandis que les zones do-tées de poils vont du jaune d'or au brun pâle.

Habitudes : les griffons sont des chasseurs solitaires. Ils préfèrent prendre les mammifères à sabots pour proie, y compris les chevaux et tout autre bétail. N'importe quel animal pesant moins d'une tonne est une cible potentielle, cependant. Les griffons chassent généralement peu de temps après l'aube ou au crépuscule. Ils plongent en un piqué vigoureux et déchiquètent leur cible grâce aux puissantes griffes de leurs membres postérieurs. Ils répètent cette attaque jusqu'à ce que leur cible soit morte. Les griffons ramènent alors généralement la carcasse vers leur aire afin de la dévorer et de la partager avec la meute.

Les meutes de griffons vivent dans des aires construites dans des rochers escarpés situés sur des montagnes de haute altitude, jamais à moins de 1 000 mètres au-dessus du niveau de la mer. Bien que les animaux chassent seuls, ils s'organisent en communautés sociales pour le partage de la nourriture et la protection de leurs jeunes. Il est rare que plus d'un œuf d'une couvée de griffon éclosse annuellement pour chaque femelle. Pour compenser ce faible taux de natalité, les meutes sont extrêmement protectrices de leurs jeunes.

#### C A R F C I L V Chan Ess M

8 6 4 8 1 5 3 4 1 6 2

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

**Init:** 9+1d6

**Limites:** physique 10, mentale 5, sociale 4

**Déplacement:** x3/x16(en vol)/+2

**Compétences:** Combat à mains nues 7, Perception 9, Vol 7

**Pouvoirs:** Arme naturelle (Griffes : Pré 10, VD 11P, PA -1), Sens accrus (zoom)

### Erika Gwyn

Humain femme, indice d'influence 3

Erika Gwyn est la propriétaire et le capitaine du vaisseau Fastship Calico Ghost Town. Elle est grande et trapue pour un humain, et est souvent confondue avec un ork. Elle garde sa tête bien rasée sous une casquette écossaise. Elle porte une salopette grungy avec un long manteau maritime.

Le capitaine Gwyn est un vieux loup de mer. Elle passe son temps en mer sur le pont, inspectant les différents éléments du navire. Quand elle ne se promène pas, elle est assise sur le pont supérieur en train de faire du scrimshaw (art de gravure sur ivoire).

#### C A R F C I L V Cha Ess

5 3 3 5 3 4 3 4 2 6

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

**Init:** 7+1d6

**Armure:** 9

**Limites:** physique 6, mentale 5, sociale 6

**Compétences:** Armurerie 4, Athlétisme(GC) 7, Arme automatique 7, Mécanique automobile 3, Combat rapproché(GC) 7, Informatique 6, Escroquerie 4, Plongée 4, Étiquette 4, Arme de véhicule 4, Armes lourdes 4, Intimidation 4, Leadership 7, Fusil 3, Mécanique nautique 9, Orientation 9, Orientation 9, Perception 7, Appareils volants 3, Véhicules terrestres 3, Véhicules aquatiques 10, Pistolets 7

**Traits:** Endurance à la douleur (1), Territoire (Le transporteur:Calico Ghost Town)

**Équipement:** Commlink MCT Blue Defender (Indice 3), Manteau renforcé, Lentille de contacts [indice 3, avec interface visuelle, vision nocturne, smartlink], Long cours (5 doses)

**Armes:** Ares Predator V [Pistolet lourd, Pré 7, VD 8P, PA -1, SA, CR -, 15 (c), avec smartgun]

Massue [Arme contondante, Allonge 1, VD 4P, PA -]

Ingram Smartgun X [Mitrailleuse, VD 5P, PA -, TR/TA, CR 2 (3), 32 (c), avec Système pneumatique 2, smartlink]