

# L'aube des Artefacts : Le démon est venu chercher son dû(Artifacts Unbound)

Conversion sr5 v1



Scène: La United Bank of Panama	2
Scène: La nouvelle Constantinople	2
Scène: Le bazar aux épices(Grand Bazar)	3
Scène: Le bazar des Janissaires(Grand Bazar)	4
Scène: Rencontre avec Hamid	6
Scène: Les Fiere de Milan (GeMiTo)	7
Scène: Rencontre Synthia Schroeder	8
Scène: Métro abandonné des Fiere de Milan	9

## Scène: La United Bank of Panama

### **Evan Corcoran**

À première vue, Evan Corcoran est un homme d'affaires prospère de la région de Washington. Il vient d'une famille locale importante, plus connu pour sa fonction au Corcoran Museum of Art situé en face du complexe de la Maison Blanche sur la 17e rue NW. En plus de présider le conseil d'administration du musée, Corcoran est un leader communautaire dont l'influence va du membre du conseil d'administration du Washington Post et administrateur de l'Université George Washington à la gestion d'une avant-partie pour chaque match des Chieftains, à domicile et à l'extérieur, où tout SINner vivant dans le FDC peut y assister pour une somme modique.

Corcoran est aussi secrètement le maître shedim le plus puissant de FDC. Washington a la plus grande population de shedim en Amérique du Nord, et Corcoran est le chef de facto de tous les esprits maîtres shedim et de de type normal locales et de la côte est. Il a donné des focus à beaucoup d'entre eux, et il a fait en sorte que, même si les shedim sont nombreux, ils n'ont pas attiré suffisamment l'attention du gouvernement des UCAS pour qu'il réprime les esprits qui infestent sa capitale nationale.

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

9 9 12 9 9 9 9 9 9 9

**Init:** 21+1d6

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

**Armure:** 9

**Limites:** Physique 13, Mentale 12, Sociale 12

**Compétences:** Observation astrale 9, Combat Astral 9, Combat rapproché(GC) 9, Contresort 9, Gymnastique 9, Influence(GC) 6, Perception 9, Lancement de sorts 9

**Connaissances:** Arcanoarchaeology 5, Banque 4, Monde des affaires 4, Politique de DeeCee 5, Culture de DeeCee 6, Secrets Mystique 5, Politique des UCAS 4

**Langues:** Anglais N

**Pouvoir:** Forme astrale, Portail astral, Camouflage d'aura, Résistance au bannissement, Compulsion, Aura de mort, Drain d'énergie (Karma, Portée C, Dommage Physique), Peur, Immunité(Age, Agents Pathogènes, Toxines), Possession(Réceptacle mort ou abandonnés), Régénération, Conscience, Recherche, Chape d'ombre, Silence, Pacte spirituel (Pacte onirique)

**Faiblesses:** Allergie (Soleil, Légère), Evanescence

**Avantages:** Première impression

**Sorts:** Analyse de véracité, Armure, Contrôle des pensées, Invisibilité physique, Foudre, Doigts Télékinésiques, Sonde Mentale, Éclair Mana, Boule Étourdissante, Illusion tridéo

**Équipement:** Costume Berwick, Transys Avalon

## Scène: La nouvelle Constantinople

### **Kamil Argübedi (Indice de Professionnalisme 2)**

Kamil Argübedi dirige l'association du bazar et est un homme blindé de relations. Il paraît qu'il perçoit un pourcentage sur tous les deals illégaux qui se font au bazar, mais il reste tellement clean que quand il ne rassemble pas sa cour dans son domaine du Bazar, il dîne avec des PDG et des responsables de la municipalité.

Il paraît qu'Argübedi gère les rackets de protection dans la partie occidentale de la ville. À sa décharge, il n'est jamais passé sous la coupe des puissants Loups Gris et il a même rogné sur leur business en se passant de leur intermédiaire, pour traiter direct avec la Maffiya de Kaboul en passant par le port de Beyrouth. Les choses deviennent bien tendues sur les vieux docks.

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

4 3 4 4 6 4 3 4 1 6

**Init:** 8+1d6

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

**Limites:** Physique 6, Mentale 5, Sociale 8

**Compétences:** Combat à mains nues 4, Discrétion 3, Étiquette(Politique) 5(+2), Informatique 4, Leadership 5, Négociation 5, Pistolets 3, Comédie (GC) 4

**Connaissances:** Dealers 2, Drogues 3, Politique 6, Rumeurs de la rue 3

**Langues:** Turc M, Anglais 5

**Équipement:** Erika Elite(Indice 4)

### **Mohammed Khebi (Indice de Professionnalisme 3)**

Le mec à connaître à Tokapi, c'est Mohammed Khebi, un fonctionnaire blindé de relations qui trempe dans tout ce qui se fait, doublé d'un fixer de haut niveau. Il peut vous expédier les paperasses et les permis, faire disparaître tous les casiers et vous faire bénéficier de faveurs officielles comme si de rien n'était, le tout pour un prix, évidemment. C'est aussi le correspondant de deux eurocorps au gouvernement, et c'est une célèbre épine dans le pied de Saeder-Krupp.

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

3 3 3 3 5 5 4 4 1 6

**Init:** 8+1d6

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

**Limites:** Physique 4, Mentale 6, Sociale 7

**Compétences:** Escroquerie 4, Étiquette(Politique) 7 (+2), Informatique 6, Intimidation 4, Négociation 8, Perception 5, Pistolets 5

**Connaissances:** Droit de Constantinople 8, Psychologie 5, Rumeurs de Constantinople 5, Politique 6

**Langues:** Turc M, Anglais 8

**Équipement:** Hermes Ikon(Indice 5)

### **10,000 Daggers (Indice de Professionnalisme 3)**

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

4 3 4 3 3 3 2 3 1 6

**Init:** 7+1d6

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

**Limites:** Physique 5, Mentale 4, Sociale 5

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

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

**Langues:** Turc M

**Équipement:** Erika Elite(Indice 4)

### **Scène: Le bazar aux épices(Grand Bazar)**

### **Mage de la tribu Pjelykost(4)**

**Init:** 9+2d6 (Augmentation des réflexes P3)

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

**Armure:** 12

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

**Compétences:** Armes tranchantes 2, Bannissement 3, Combat astral 3, Contresort 5, Invocation 4, Lancements de sorts 5, Observation astrale 3, Perception 3(+2 Amplification visuelle), Pistolets 3, Premiers soins 3

**Avantages:** Concentration accrue 3(Augmentation de réflexes), Endurance à la douleur 1

**Connaissances:** Métacréatures 3, Théorie magique 4, Artefacts 6

**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

**Tradition:** Hermétisme

**Langues:** Turc M, Anglais 3

**Équipement:** Veste pare-balles, MCT Blue Defender(Indice 3), Lentille de contact(Amplification visuelle 2)

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

Couteau de combat[Arme tranchante, Pré 6, VD 5P, PA -3]

## **Scène: Le bazar des Janissaires(Grand Bazar)**

### **Joanna Krstic**

Joanna Krstic est une espionne serbo-américaine qui travaille pour l'UCAS Defense Protective Intelligence Field Activity. Elle dirige toutes leurs opérations offensives de contre-espionnage étranger en Afrique et au Moyen-Orient depuis sa base clandestine à Dubaï. Son patron sait de quel côté souffle le vent et sait à quel point il est important de garder un ami comme Evan Corcoran. Avant de devenir chef des opérations PIFA au Moyen-Orient, Joanna avait été major dans les services secrets de l'armée, mais a reçu une décharge générale pour des raisons non divulguées en 2065. Elle a travaillé comme espionne privée pour le SIS pendant un certain temps avant d'être triée sur le volet par le directeur des activités sur le terrain en 2070. Elle a un air de suspicion et de méfiance sur ce qui se passe autour d'elle à chaque instant, mais elle est une bonne tacticienne et leader et a également un sens aigu de la façon d'établir des relations politiques qui peuvent améliorer son avenir. Elle n'est cependant pas bien adaptée à la plupart des activités d'espionnage qui nécessitent une interaction sociale. Mme Krstic a des traits sombres des Balkans avec des cheveux noirs et des yeux cybernétiques presque noirs. Les yeux cybernétiques sont pour la plupart du temps noirs, à certaines occasions, les iris brillent d'un bleu vif pendant une seconde ou deux.

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

3 4 4 3 4 4 3 3 3 3,88

**Init:** 8+1d6

**Matriciel:** 9+4d6

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

**Armure:** 9

**Limites:** Physique 5, Mentale 8, Sociale 6

**Compétences:** Athlétisme (GC) 4, Armes automatiques 7(+1 RP-Tac), Combat rapproché (GC) 4, Piratage (GC) 7, Électronique (GC) 7, Étiquette (Moyen-Orient) 4 (+2), Intimidation 7, Leadership 4, Pistolets 4, Perception 4(+1 RP-Tac)(+3 Amplification visuelle), Survie 3, Discrétion 7(+1 RP-Tac)

**Connaissances:** Politique africaine 4, Procédures des services secrets 10, Politique du Moyen-Orient 7, Politique des UCAS 4, Tactiques 9

**Langues:** Anglais N, Serbe N, Français 7, Arabe 7



**Augmentations:** Coprocesseur attentionnel, Yeux cybernétiques [Indice 3 (alphaware), avec Vision nocturne, Smartlink, Vision thermographique, Amplification visuelle 3, Zoom], Amplificateur cérébral 2, Commlink (implantée), Datajack, Amélioration mnémonique 2

**Avantages:** Bilingue, Personnalité masquée(sr4)

**Défaut:** Mauvaise réputation

**Équipement:** Gilet pare-balles, Cyberdeck Shiawase Cyber-4 (Indice 4), RP-Tac : Tacticien Novatech(Indice 4)

**Programmes:** Navigateur, Toolbox, Décryptage, Édition, Cryptage, Exploitation, Machine virtuelle, Configurateur, Verrouillage

**Armes:** HK-227 [Mitraillette, Pré 7, VD 7P, PA -4, SA/TR, CR 5, 28(c) avec Cran de sureté amélioré, Crosse pliable, Système pneumatique 3, Crosse rembourré, Smartgun, Balles APDS]

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

### **Soldats Shedims (Indice de Professionnalisme 5)**

Les shedims habitent les corps de soldats morts et conservent leurs compétences en tant que soldats. Ils ne parlent jamais en présence de métahumains, et quand ils le font, ce n'est pas dans une langue humaine. Ils obéissent aux ordres de Corcoran ou de Krstic sans hésitation et au pied de la lettre.

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

6 6 8 6 6 6 6 6 6 6

**Init:** 14+1d6

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

**Armure:** 18

**Limites:** Physique 9, Mentale 8, Sociale 8

**Compétences:** Observation astrale 10, Combat Astral 10, Gymnastique 10, Perception 10(+2 RP-Tac), Combat rapproché (GC) 10(+1 RP-Tac), Armes à feu (GC) 7, Discrétion 7(+1 RP-Tac)

**Langue:** Anglais 4

**Pouvoir:** Forme astrale, Camouflage d'aura, Aura de mort, Drain d'énergie (Karma, portée Toucher, Dommages physiques), Peur, Immunité (Âge, Pathogènes, Toxines), Toucher paralysant, Possession (Réceptacles morts ou abandonnés), Régénération, Conscience, Recherche, Chape d'ombre, Silence, Évanescence

**Faiblesses:** Allergie (Soleil, Légère)

**Équipement:** Armure corporelle intégrale, Casque [avec Compensation anti-flash, Interface visuelle, Smartlink, Vision thermographique], MCT Blue Defender(Indice 3), RP-Tac : Tacticien Novatech(Indice 4)

**Armes:** Vibro épée [Armes tranchantes, Pré 5, Allonge —, VD 10P, PA -2]

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

HK-227 [Mitraillette, Pré 7, VD 7P, PA -, SA/TR/TA, CR 2(3), 28(c) avec Système pneumatique 2]

Mossberg AM-CMDT [Shotgun, 14P(f), Pré 9, PA +4, SA/TR/TA, CR —, 10 (c), Munitions fléchette]

3 Flash bangs [Grenade, 10E, PA -4, 10m de Dispersion]

3 Grenades à fumée thermique [Grenade, nuit à la visibilité, 10m de rayon]

Mains nues [Combat à mains nues, Pré 9, VD 6E, PA 0, Allonge 0]

### **Commandant maître Shedim (Indice de Professionnalisme 6)**

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

6 6 9 6 6 6 6 6 6 6

**Init:** 15+1d6

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

**Armure:** 18

**Limites:** Physique 9, Mentale 8, Sociale 8

**Compétences:** Observation astrale 10, Combat Astral 10, Combat rapproché (GC) 10(+1 RP-Tac), Contresort 10, Gymnastique 10, Armes à feu (GC) 7, Perception 10(+2 RP-Tac), Lancement de sorts 10, Discrétion 7

**Langue:** Anglais 4

**Pouvoirs:** Forme astrale, Portail Astral, Camouflage d'aura, Résistance au bannissement, Compulsion, Aura de mort, Drain d'énergie (Karma, portée Toucher, Dommages physiques), Peur, Immunité (Âge, Pathogènes, Toxines), Possession (Réceptacles morts ou abandonnés), Régénération, Conscience, Recherche, Chape d'ombre, Silence, Évanescence

**Faiblesses:** Allergie (Soleil, Légère)

**Avantages:** Magicien

**Sorts:** Analyse de la véracité, Armure, Contrôle des pensées, Invisibilité physique, Foudre, Doigts Télékinésiques, Éclair Mana, Sonde mentale, Boule Étourdissante, Illusion tridéo

**Équipement:** Armure corporelle intégrale, Casque [avec Compensation anti-flash, Interface visuelle, Smartlink, Vision thermographique], MCT Blue Defender(Indice 3), RP-Tac : Tacticien Novatech(Indice 4)

**Armes:** Vibro épée [Armes tranchantes, Pré 5, Allonge —, VD 10P, PA -2]

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

HK-227 [Mitraillette, Pré 7, VD 7P, PA -, SA/TR/TA, CR 2(3), 28(c) avec Système pneumatique 2]

Mossberg AM-CMDT [Shotgun, 14P(f), Pré 9, PA +4, SA/TR/TA, CR —, 10 (c), Munitions fléchette]

3 Flash bangs [Grenade, 10E, PA -4, 10m de Dispersion]

3 Grenades à fumée thermique [Grenade, nuit à la visibilité, 10m de rayon]

Mains nues [Combat à mains nues, Pré 9, VD 6E, PA 0, Allonge 0]

### **Scène: Rencontre avec Hamid**

**Hamid, chef d'équipe de mercenaires Kurdes(Indice de Professionnalisme 4)**

Hamid est un soldat professionnel qui se trouve être un mercenaire. Il a passé toute sa vie à servir la cause du PKK et du peuple kurde. En tant que jeune homme, il a commencé sa carrière de mercenaire à Istanbul après l'éruption de la Chicago Hive.

Il était soldat dans l'unité kurde qui a fourni des renforts pendant l'assaut de Knight Errant à Istanbul sur une ruche presque aussi grande que celle de Chicago. Il a une haine prononcée envers les esprits d'insectes et un amour profond et indéfectible pour son peuple. C'est un professionnel et il fera son travail indépendamment des conséquences sur la vie de ses hommes et de lui-même. C'est un homme dévoué et fier qui risquerait sa vie pour tirer un subordonné blessé hors du feu, parce qu'il préférerait mourir que d'avoir le déshonneur de laisser un de ses soldats derrière lui.

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

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

**Init:** 11+3d6

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

**Armure:** 12

**Limites:** Physique 8, Mentale 5, Sociale 5

**Compétences:** Athlétisme (GC) 4, Armes tranchantes 4, Gymnastique 7, Étiquette (Militaire) 7 (+2), Armes à feu (GC) 9, Discrétion 4, Leadership 7, Perception 4(+1 RP-Tac), Combat à mains nues 7

**Avantages:** Dur à cuire

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

**Équipement:** Veste pare-balles, MédiKit (Indice 6), Commlink Erika Elite(Indice d'appareil 4, avec Gommage de bruit), RP-Tac : Renraku Taka(M) (Indice 2)

**Armes:** Vibro épée [Armes tranchantes, Pré 5, Allonge —, VD 9P, PA -2]

HK XM30 [Fusils d'assaut, Pré 10, VD 9P, PA -2, SA/TR/TA, CR 2, 30(c), avec Smartgun]

HK XM30 (Lance-grenades (sous le canon)) [Armes lourdes, Pré 6, VD 18E, PA 5, CC, CR 2, 6(c), avec Smartgun]

2 Grenade à fumée thermique[Grenade, Dispersion 10m de rayon]

### **Mercenaire Kurde(Indice de Professionnalisme 3)**

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

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

**Init:** 10+2d6

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

**Armure:**

**Limites:** Physique 7, Mentale 5, Sociale 5

**Compétences:** Athlétisme (GC) 4, Armes tranchantes 4, Gymnastique 7, Étiquette (Militaire) 4 (+2), Armes à feu (GC) 9, Discrétion 4(+1 RP-Tac), Perception 4, Combat à mains nues 7

**Avantages:** Dur à cuire

**Augmentations:** Yeux cybernétiques [Indice 3, avec Compensation anti-flash, Vision nocturne, Smartlink], Renforcement musculaire 1, Tonification musculaire 1, Réflexes câblés 1

**Équipement:** Veste pare-balles, MédiKit (Indice 6), Commlink (Indice d'appareil 4, avec Gommage de bruit), Commlink Erika Elite(Indice d'appareil 4, avec Gommage de bruit), RP-Tac : Renraku Taka(M) (Indice 2)

**Armes:** Vibro épée [Armes tranchantes, Pré 5, Allonge —, VD 9P, PA -2]

HK XM30 [Fusils d'assaut, Pré 10, VD 9P, PA -2, SA/TR/TA, CR 2, 30(c), avec Smartgun]

HK XM30 (Lance-grenades (sous le canon)) [Armes lourdes, Pré 6, VD 18E, PA 5, CC, CR 2, 6(c), avec Smartgun]

2 Grenade à fumée thermique[Grenade, Dispersion 10m de rayon]

### **Scène: Les Fiere de Milan (GeMiTo)**

#### **Paul Borden**

Agent de la section des renseignements criminels d'EuroPol affecté aux forces spéciales Arcane Misuse and Magical Threats (AMMA), Paul est secrètement membre de la Loge Noire. Paul est d'origine coréenne, mais il est né et adopté dans une famille française où il a grandi en Normandie. Il a montré une aptitude pour la magie et a été formé pour être un fonctionnaire tout en pratiquant la tradition hermétique. À l'université, il a été recruté pour la Loge Noire, où il a agi en tant qu'homme infiltré à leurs services au sein des forces spéciales AMMA. Il a été chargé de contacter les esprits insectes pour leur acheter le cœur noir une fois qu'ils l'auront volé.

Les membres de la Loge Noire se sont très rapidement adaptés à l'émergence de la magie dans le Sixième Monde. Cela a amené certains à supposer qu'elle était versée dans les arts occultes depuis des centaines d'années avant l'Éveil. Les mystiques, enchanteurs et alchimistes connus pour être membres du Bavarian Illuminati, des Francs-maçons et des Templiers sont maintenant considérés comme ayant travaillé pour la Loge Noire.

La Loge Noire a une organisation pyramidale en cellules de 1 à 7 membres. Chaque cellule est reliée à une cellule supérieure par l'un de ses membres, qui est le chef de la cellule. Chaque autre membre de la cellule étant lui même le chef d'une cellule directement inférieure. Les membres d'une même cellule maintiennent

des contacts astraux entre eux, car au fur et à mesure qu'un adepte progresse dans la hiérarchie et accède à une cellule supérieure, il doit s'entretenir avec des membres qui peuvent être très éloignés. La clef de voûte de l'organisation, au sommet de la pyramide est le Conseil Noir, dirigé par le chef suprême de la Loge Noire qui maintient le contact entre tous les membres du groupe magique de la Loge Noire.

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

3 4 4 3 4 4 3 3 3 6 8

**Init:** 9+1d6(Augmentation des Réflexes P1)

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

**Armure:** 9

**Limites:** Physique , Mentale , Sociale

**Compétences:** Athlétisme (GC) 4, Armes automatiques 7, Premiers soins(Blessures de combat) 4 (+2), Pistolets 4, Véhicules terrestres 7, Sorcellerie(GC) 9, Invocation 9, Survie 7, Pistage 7, Combat à mains nues 4

**Connaissances:** Politique de la NEEC 4, Histoire religieuse européenne 4, Procédures de Police 7, Droit 4

**Langues:** Français N, Anglais 7, Allemand 7

**Traits:** Concentration Accrue 1(Augmentation des Réflexes P1), Système sensible

**Grade d'initiation:** 4

**Métamagies:** Centrage, Camouflage, Bouclier, Renvoi

**Tradition:** Hermétisme

**Équipement:** Gilet pare-balles, Treillis d'Europol, Commlink Erika Elite(Indice 4)

**Sorts:** Clairvoyance, Lance-flammes, Soins, Augmentation des Réflexes, Boule mana, Sonde Mentale, Barrière mana offensive, Barrière Physique, Défonçage, Éclair Étourdissant, Spectacle Tridéo

**Armes:** HK-227 [Mitraillette, Pré 5, VD 7P, PA -4, SA/TR, CR 5, 28(c) avec Cran de sureté amélioré, Crosse pliable, Système pneumatique 3, Crosse rembourrée, Smartgun, Balles APDS]

Savalette Guardian [Pistolet lourd, Pré 7, VD 8P, PA -1, SA/TR, CR 2, 12(c) avec Cran de sureté amélioré, Crosse rembourrée, Smartgun]

### **Scène: Rencontre Synthia Schroeder**

#### **Synthia Schroeder**

Synthia est un changeling humain qui possède les capacités d'Éclat et de Perception astrale. Elle a également acquis la Bioluminescence folliculaire et ses yeux sont maintenant argentés ternes mais réfléchissants. Ses cheveux bioluminescents apparaissent généralement comme une couleur violet clair mais peuvent changer d'intensité et de spectre en fonction de son humeur. Quand elle est excitée, ses cheveux ont tendance à virer à l'orange foncé. Ses deux mètres de haut confèrent à sa présence un côté dominateur pour un humain.

Elle sait comment fonctionne la loi, de son instauration à son accomplissement (au pied de la lettre), ayant été avocate corporatiste sur n'importe quelle affaire, des extraditions judiciaires contractuels(rapatriement des esclaves salariés fugitifs) à la poursuite de runners et même servant de juge-avocat sur le terrain pendant les guerres du désert, intentant des poursuites et s'engageant dans des médiations au nom de sa corporation devant les tribunaux gouvernementaux et les représentants du tribunal des corporations. Elle exerce actuellement en cabinet privé et travaille comme avocate contractuelle pour le compte de cabinets mondiaux tels que Stark, Thiessen et Van der Mer. Elle travaille également comme fixeur politique et juridique pour des clients spéciaux, principalement en Europe. Stark l'a embauchée pour cette affaire car elle est vraiment neutre dans le conflit et pouvait approcher les runners et les autres factions en ayant les mains propres et la tête claire.



Stark, Theissen and Van der Mer, abrégé en STV, est un cabinet d'avocats extrêmement réputé de Munich. Il a contribué à financer l'Apep Consortium et une bonne partie de sa clientèle est constituée de goules, vampires, zoocanthropes...

Ses trois propriétaires associés sont très discrets. On sait seulement que Stark est un elfe et Van der Mer un mage hermétique néerlandais. On ne sait rien sur Theissen.

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

3 3 3 3 7 6 6 5 4 6 6

**Init:** 9+1d6

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

**Armure:** 7

**Limites:** Physique 4, Mentale 8, Sociale 9(+2 Éclat)(+1 Moonsilver)

**Compétences:** Escroquerie 3 (+1 Éclat), Informatique 10, Gymnastique 3, Influence (GC) 10 (+1 Éclat), Perception 9

**Connaissances:** Politique méga-corporatiste 7, Procédures de police 9, Psychologie 7, Monde des affaires 4, Droit 10, Politique européenne 7

**Langues:** Allemand N, Anglais 10, Français 10, Russe 7, Italien 7, Espagnol 4, Japonais 4

**Avantages:** Perception astrale, Attribut exceptionnel (Charisme), Éclat, Première impression

**Défaut:** Bioluminescence

**Équipement:** Robe de cocktail Moonsilver avec un châle, Commlink Hermes Ikon (Indice 5)

### **Scène: Métro abandonné des Fiere de Milan**

#### **Lieutenant/Nymphe de N'Drangeta(Indice de Professionnalisme 6)**

La N'drangheta calabraise est un syndicat mafieux italien basé dans la région de Calabre, dans le sud-ouest de l'Italie. Un terme pour une mafia basée sur un clan est n'drise.

Les N'drangheta cachent un secret au reste de la mafia, un secret qui transformerait ses alliés les plus fidèles en ennemis. Il a été infiltré par un essaim d'esprits d'insectes. Pour revitaliser le syndicat, Allegra Fuselli a accepté d'agir comme un vaisseau pour une puissante reine des fourmis. Le pacte a maintenant plus de dix ans et personne en dehors de la N'drangheta ne soupçonne rien. Les hybrides avec des auras masquées maintiennent le contact avec le monde extérieur et les membres les moins discrets servent souvent de soldati dans leurs bastions de GeMito où ils sont à peine remarqués. C'était toujours la plus violente et la plus brutale des mafias italiennes, maintenant c'est encore plus dangereux. En raison de son contrôle par des esprits insectes, les soldats que l'on rencontre sont tous équivalents à des adeptes physiques (qu'ils aient une augmentation ou qu'ils aient été normaux avant la possession).

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

8 9 9 8 5 5 5 5 5 5 5

**Init:** 4+1d6

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

**Armure:** 15

**Limites:** Physique 11, Mentale 7, Sociale 7

**Compétences:** Observation astrale 9, Combat Astral 9, Gymnastique 9, Étiquette (La rue) 4 (+2), Armes à feu (GC) 4, Vol 9, Intimidation (Torture) 4 (+2), Leadership 7, Perception 9(+2 Amplification visuelle), Lancement de sorts 9, Furtivité (GC) 10, Combat à mains nues (Boxe) 9 (+2)(-2 Coup vicieux)

**Manœuvres:** Attaque à outrance, Coup final, Placement(sr4), Coup vicieux(sr4)

**Pouvoirs:** Contrôle animal (Guêpe), Forme astrale, Camouflage d'aura, Nature duale, Sens accrus (Odorat, Sonar), Peur, Communauté mentale, Immunité aux armes normales, Habitation (Réceptacles vivants), Forme réaliste, Conscience, Venin, Évanescence

**Faiblesses:** Allergie (insecticides, graves)

**Sorts:** Contrôle des Actes, Contrôle des pensées, Invisibilité physique, Éclair Mana, Boule mana, Barrière mana offensive, Barrière physique, Éclair de Force, Spectacle Tridéo

**Équipement:** Combinaison Armanti, Armure corporelle intégrale, Lunettes élégantes (avec Smartlink, Compensation anti-flash, Amplification visuelle 2]

**Armes:** Savalette Guardian [Pistolet lourd, Pré 7, VD 8P, PA -5, SA/TR, CR 1, 12(c), avec Smartgun, 2 chargeur de balles APDS]

Franchi SPAS-22 [Shotgun, Pré 6, VD 14P, PA -2, SA/TR, CR 2, 10(m), Smartgun, Balles EX-Explosive]

Poings [Combat à mains nues, Pré 11, VD 10P\*\*, PA —]

\*\* Le lieutenant utilise toujours la manœuvre Coup vicieux rendant la VD physique.

## **Soldats ork de N'Drangeta(Indice de Professionnalisme 5)**

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

7 7 7 9 3 3 3 3 3 3 3

**Init:**

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

**Armure:**

**Limites:** Physique , Mentale , Sociale

**Compétences:** Observation astrale 4, Combat astral 4, Athlétisme(GC) 7, Armes tranchantes 4, Armes contondantes 4, Contresort 4, Gymnastique 4, Vol 4, Perception 4(+2 Amplification visuelle), Véhicules terrestres 3, Pistolets 4, Furtivés (GC) 10, Armes de jet 3, Combat à mains nues (Boxe) 7 (+2)(-2 Coup vicieux)

**Manœuvres:** Attaque à outrance, Coup final, Placement(sr4), Coup vicieux(sr4)

**Pouvoirs:** Contrôle animal (Guêpe), Forme astrale, Camouflage d'aura, Nature duale, Sens accrus (Odeur, Ultrasons), Peur, Communauté mentale, Immunité aux armes normales, Habitation (Réceptacles vivants), Garde magique, Forme réaliste, Conscience, Évanescence

**Faiblesses:** Allergie (insecticides, graves)

**Équipement:** Combinaison Armanti, Armure corporelle moulante intégrale, Lunettes élégantes (avec Smartlink, Compensation anti-flash, Amplification visuelle 2]

**Armes:** Savalette Guardian [Pistolet lourd, Pré 7, VD 8P, PA -5, SA/TR, CR 1, 12(c), avec Smartgun, 2 chargeur de balles APDS]

Cougar Fineblade (lame longue) [Armes tranchantes, Pré 7, Allonge —, VD 12P, PA -1]

Bâton télescopique[Armes contondantes, Pré 4, Allonge 2, VD 11P, PA -]

3 Flash bangs [Grenade, 6E, PA -3, 10m de Dispersion]

3 Grenades à fumée thermique [Grenade, nuit à la visibilité, 10m de rayon]

Filet [Armes de jet, Pré 11, VD -]

Poings [Combat à mains nues, VD 11P\*\*, PA —]

Poings [Combat à mains nues, Pré 11, VD 10P\*\*, PA —]

\*\* Le lieutenant utilise toujours la manœuvre Coup vicieux.