



ADEPTE DE MÊLÉE

L'adepte de mêlée est une tornade implacable de coups de pieds et de coups de poings, mais également un wuxia moderne, un guerrier errant qui se dresse en protecteur de ceux qui ne peuvent pas se défendre. Du point de vue du wuxia, le devoir du fort est de protéger le faible, et non de le dominer. L'adepte de mêlée met ses poings et sa force au service des autres, combattant ceux qui oppriment les petites gens. Dans le monde moderne, cela l'oppose le plus souvent aux mégacorporations, mais les fonctionnaires du gouvernement corrompus, les syndicats du crime et les esprits pervers sont tous susceptibles de provoquer sa fureur, et sa colère est une force de la nature.

MÉTATYPE : HUMAIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE	MAG
5	5	5 (6)	5	3	3	3	3	6	4	5

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

Armure : 9

Limites : Physique 7, mentale 4, sociale 5

Initiative physique : 8 (9) + 1D6 (2D6)

Compétences actives : Armes contondantes 4, Armes de jet 3, Armes de trait 4, Armes tranchantes 4, Athlétisme (GC) 4, Combat à mains nues 6 [9], Discrétion 4, Escroquerie 1, Informatique 1, Intimidation 3, Négociation 1, Perception 3, Plein air (GC) 1, Serrurerie 2

Compétences de connaissances : Kung-fu 4, Parkour à Seattle 4, Squats de Seattle 2, Triades 2

Langues : Anglais M, Mandarin M

Traits : Athlète naturel, Bilingue, Code d'honneur (n'utiliser la force létale que contre ceux qui l'utilisent d'abord, protéger les faibles, vaincre la corruption), Résistance à la douleur (1), Souple

Pouvoirs : Compétence améliorée (Combat à mains nues) (3 ; 1,5 PP), Coup critique (Armes contondantes ; 0,5 PP), Coup critique (Combat à mains nues ; 0,5 PP), Mains mortelles (0,5 PP), Poids plume (1 ; 0,25 PP), Réflexes améliorés (1 ; 1,5 PP), Sens amélioré (vision nocturne ; 0,25 PP)

Équipement : combinaison Urban Explorer [Armure 9], commlink Meta Link [Indice d'appareil 1], faux SIN [indice 1], kit de Serrurerie, lampe-torche, lunettes [indice 1, interface visuelle], matériel d'escalade, respirateur [indice 1], style de vie Squatter (2 mois)

Armes :

- Arc (indice 5) [Arme de trait, Précision 6, VD 7P, PA -2, 10 flèches (indice 5)]
- Bâton [Arme contondante, Allonge 1, Précision 4, VD 8P, PA —]
- Couteau (2) [Arme tranchante, Allonge —, Précision 5, VD 6P, PA -1]
- Couteau de lancer (2) [Arme de jet, Précision 7, VD 6P, PA -1]
- Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge —, Précision 5, VD 7P, PA -1]
- Matraque télescopique [Arme contondante, Allonge 1, Précision 5, VD 7P, PA —]

Contacts : Reporter engagé (Influence 2 / Loyauté 3) ; Gosse des rues (Influence 1 / Loyauté 3) ; Membre d'une triade (Influence 3 / Loyauté 2)

Nuyens : 2D6 × 40 ¥

Priorités : Métatype D, Attributs A, Magie / Résonance C (adepte), Compétences B, Ressources E

Karma restant : 0



DECKER

Le decker évolue dans le monde numérique, telle une Boudica du Sixième Monde qui frappe dur et disparaît avant que les G-men débarquent. Poète du code parmi les programmeurs, il se déplace à la vitesse de la pensée dans la Matrice, prenant le contrôle des appareils qui se dressent entre son équipe et son objectif. Quand le plomb commence à voler, il détruit les armes et l'équipement de ses ennemis, les laissant sans défense. Dans le domaine physique, il est le magicien de la conception, de la fabrication et du piratage des solutions aux problèmes techniques de l'équipe et du réglage à la perfection de son matériel.

MÉTATYPE : NAIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
3	3	2	3	5	5(7)	4	2	5	2

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

Armure : 9

Limites : Physique 4, mentale 7, sociale 5

Initiative physique : 6 + 1D6

Initiative matricielle (RA) : 6 + 1D6

Initiative matricielle (RV, coldsim) : Traitement de données + 4 + 3D6

Initiative matricielle (RV, hotstim) : Traitement de données + 4 + 4D6

Compétences actives : Automatiques 3, Cybercombat 6, Discrétion (Urbaine) 1 (+2), Électronique (GC) 5, Étiquette 2, Falsification 2, Guerre électronique 6, Hacking (Appareils) 7 (+2), Perception 2, Premiers soins 2, Serrurerie 3

Compétences de connaissances : Cannibalisme de matériel électronique 5, Polars 3, Sécurité matricielle (Grille Emerald City) 4 (+2)

Langues : Anglais M, Japonais 3, Salish 3

Traits : Allergie (Modérée, au soleil), Aptitude (Hacking), Bon codeur (passer en force), Code d'honneur (loyauté envers les métahumains), Esprit analytique

Augmentations : amplificateur cérébral (indice 2), cyberdeck crânien [Renraku Tsurugi ; Indice d'appareil 3, collection d'attributs 6 5 5 3, programmes 3], datajack, régulateur de sommeil, skilljack (indice 2), yeux cybernétiques [indice 2, avec antiflash, smartlink, vision nocturne et thermographique]

Équipement : biomoniteur, commlink Renraku Sensei [Indice d'appareil 3, avec sim module], contrat DocWagon (basique, 1 an), créditubes (5 argent, 1 or, 20 standard), faux SIN [3, indice 4, chacun avec de faux permis (port d'arme dissimulé, possession d'arme à feu, possession d'augmentations, tous d'indice 4), kit de Matériel électronique, kit de Serrurerie, logiciels de connaissances (Procédures de sécurité corporatistes 2, Schémas de véhicules 2), logiciel linguistique (Sperethiel 2), médikit [indice 6], programmes (Armure, Boîte à outils, Cryptage, Édition, Filtre de biofeedback, Gommage de bruit, Marteau), stimpachts (2 indice 3, 1 indice 6), style de vie Moyen (2 mois), veste pare-balles [Amure 12]

Armes : Ceska Black Scorpion [Pistolet mitrailleur, Précision 5 (7), VD 6P, PA —, SA/TR, CR —, 35 (c), 3 chargeurs de rechange, smartgun interne, 120 balles normales]

Contacts : Chef d'un wizgang (Influence 2 / Loyauté 1) ; Garde de sécurité corporatiste (Influence 1 / Loyauté 2)

Notes : +2 dés pour résister aux agents pathogènes et aux toxines, +20 % au coût de style de vie

Nuyens : 646 + (4D6 × 100) ¥

Priorités : Métatype C, Attributs D, Magie / Résonance E, Compétences B, Ressources A

Karma restant : 0





DÉTECTIVE DE L'OCCULTE

C'est la privée qu'on veut avoir avec soi quand la merde qui chie dans le ventilateur a une aura magique. Elle se déplace telle un ange glissant sur de la soie, elle est la seule femme du bar à laquelle vous avez envie de parler. Elle est douce comme un Manhattan : compliquée sous la surface tranquille, aigre-douce avec une âme ancienne et formidable. Elle a ses sources conventionnelles (un patron de bar, un détective, ce genre-là) mais elle collecte aussi ses informations auprès d'esprits errants et d'auras miroitantes. Le fort dira de sa vie que c'est une aventure, le faible en parlera comme d'une suite de problèmes. Elle en dit ce qu'elle en fait.

MÉTATYPE : HUMAIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE	MAG
3	3	4	3	5	3	6	5	6	3	4

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

Armure : 9

Limites : Physique 5, mentale 6, sociale 7

Initiative physique : 10 + 1D6

Initiative astrale : 12 + 3D6

Compétences actives : Alchimie 5, Arcanes 4, Armes contondantes 2, Bannissement 4, Contresort 4, Imposture (Humains) 1 (+2), Influence (GC) 2, Invocation 5, Lien d'esprits 3, Observation astrale 3, Perception 4

Compétences de connaissances : Communauté magique (Seattle) 4 (+2), Procédures de police 3, Rades de la conurb 3, Thaumaturgie légale 3,

Langues : Anglais M, Espagnol M, Spherethiel 4

Traits : Addiction (Légère, à l'alcool), Bilingue, Esprit mentor (Serpent), Malchance, SIN national (nationalité aztlène)

Préparations alchimiques : Analyse de véracité, Armure, Barrière physique, Clairvoyance, Détection d'individu, Discrétion, Lance-flammes, Soins

Équipement : commlink Sony Emperor [Indice d'appareil 2], faux SIN [indice 4, avec fausse licence de détective (indice 4)], focus d'Alchimie (Puissance 4), focus de Contresort (Puissance 4), manteau renforcé [Armure 9], matériaux pour loge magique (Puissance 5), style de vie Moyen (1 mois)

Véhicules : Chrysler-Nissan Jackrabbit [Voiture, Maniabilité 4 / 3, Vitesse 3, Accélération 2, Structure 8, Armure 4, Autopilote 1, Senseurs 2]

Armes :

Bâton [Arme contondante, Allonge 2, Précision 6, VD 6P, PA —]

Électromatrasque [Arme contondante, Allonge 1, Précision 4, VD 9E(e), PA -5, 10 charges]

Contacts : Inspecteur de police (Influence 3 / Loyauté 4) ; Marchand de talismans (Influence 3 / Loyauté 2) ; Propriétaire de bar (Influence 1 / Loyauté 2)

Nuyens : 4 500 + (4D6 × 100) ¥

Priorités : Métatype E, Attributs A, Magie / Résonance B (magicien), Compétences C, Ressources D

Karma restant : 1

SAMOURAÏ DES RUES

Il est là où il a débuté : dans les rues et ruelles. Grandissant à la recherche du frisson, il trouva un boulot, puis un autre. Et il tira le maximum de chaque nuyen gagné. Puis, pièce par pièce, il s'offrit de nouveaux implants jusqu'à atteindre son but : être un samouraï des rues. Pas une lame lambda, mais bien plus. Pas un quelconque malfrat, ni une brute ou un merco augmenté de plus. Il a gagné son honneur par son travail et a appris de générations de nobles guerriers de jadis, lui donnant une âme, l'esprit du *bushido*. Maintenant, il court les Ombres avec son équipe.

MÉTATYPE : ORK

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
6	6/9	5(7)	5/11	3	2	3	2	1,9	2

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

Armure : 13

Limites : Physique 7 (8), mentale 4, sociale 3

Initiative physique : 8 (10) + 3D6

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

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

Langues : Anglais M, Japonais 2

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

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

Équipement : brouilleur (zone, indice 4), commlink Hermes Ikon [Indice d'appareil 5], faux SIN [indice 4, avec faux permis (port dissimulé, possession d'armes à feu, possession d'augmentations, tous indice 4)], générateur de bruit blanc (indice 6), manteau renforcé [Armure 9, avec protection chimique 3, protection ignifuge 3, isolation électrique 3], oreillettes [Capacité 3, avec amplification auditive 1 et reconnaissance spatiale], médikit (indice 6), microtransmetteur, 5 stimpats (indice 6), style de vie Bas (1 mois), 2 trauma patches

Véhicules : Harley-Davidson Scorpion [Moto, Maniabilité 4 / 3, Vitesse 4, Accélération 2, Structure 8, Armure 9, Autopilote 1, Senseurs 2, Places 1]

Armes : Ares Light Fire 75 [Pistolet léger, Précision 6 (8), VD 6P, PA —, SA, CR —, 16 (c), avec 3 chargeurs de rechange, 100 balles normales]

Ares Predator V [Pistolet lourd, Précision 5 (7), VD 8P, PA -5, SA, CR —, 15 (c), avec 3 chargeurs de rechange, 100 balles APDS]

Enfield AS-7 [Shotgun, Précision 4(6), VD 15P(f), PA +4, SA / TR, CR —, 10 (c) ou 24 (t), avec smartgun interne, 3 chargeurs de rechange, 100 balles fléchettes]

Épée [Lame, Allonge 1, Précision 6, VD 14P, PA -2]

FN HAR [Fusil d'assaut, Précision 5 (7), VD 10P, PA -6, SA/TR/TA, CR 2, 35 (c), avec smartgun interne, 3 chargeurs de rechange, 100 balles APDS]

Grenades hautement explosives (3) [Grenades, non-aérodynamique, VD 16P, PA -2, Dispersion -2 / m]

HK-227 [Mitrailleuse, Précision 5 (7), VD 8P, PA -1, SA/TR/TA, CR (1), 28 (c), avec 3 chargeurs de rechange, 100 balles explosives]

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

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

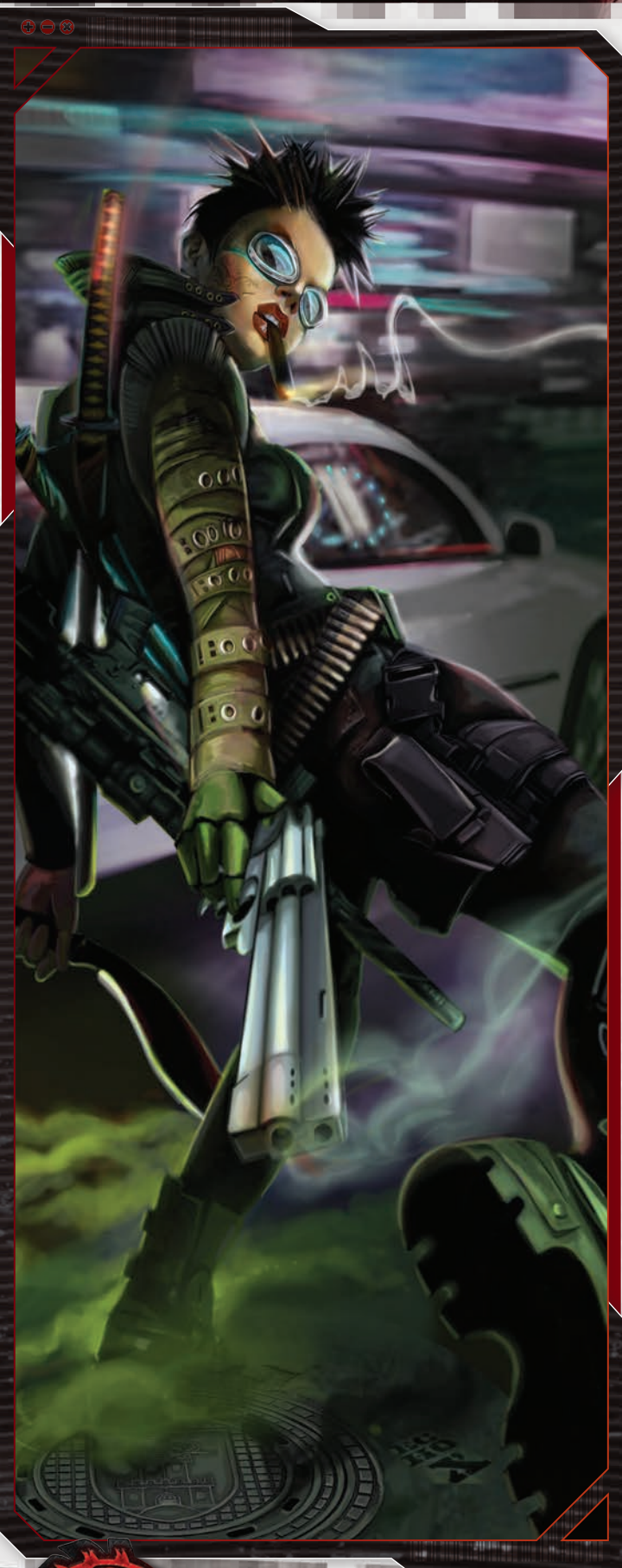
Contacts : Fixer (Influence 4 / Loyauté 2)

Nuyens : 120 + (3D6 × 60) ¥

Priorités : Métatype C, Attributs B, Magie / Résonance E, Compétences D, Ressources A

Karma restant : 1





SPÉCIALISTE DES ARMES

Dans un domaine de racaille urbaine, de fugitifs corpos et de néo-anarchistes qui refusent de courber l'échine devant « le système », la spécialiste des armes apparaît comme une véritable professionnelle, une mercenaire dont la loyauté va au créditube et qui ne prend rien personnellement. Une visite dans un pays ravagé par la guerre a consumé pour ainsi dire tout son idéalisme tout en en faisant une icône de mort. La question n'est pas de savoir si elle va réussir à tuer sa cible, seulement comment elle le fera. Priez pour que cet arsenal ambulancier ne soit jamais dirigé vers vous.

MÉTATYPE : HUMAIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
4	5	4	3/5	3	3	3	3	5	5

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

Armure : 9

Limites : Physique 5, mentale 4, sociale 4

Initiative physique : 7 + 1D6

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

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

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

Traits : Addiction (Légère, à l'alcool), Bilingue, Code d'honneur (civils et non-combattants), Endurance à la douleur, Tripes

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

Équipement : binoculaires [Capacité 4, avec antilash, interface visuelle, smartgun, vision nocturne], brouilleur (de zone, indice 4), commlink Erika Elite [Indice d'appareil 4], faux SIN [indice 4, avec faux permis (port d'arme, port dissimulé, chasse, tous indice 4)], gilet pare-balles [Armure 9], jazz (8 doses), kamikaze (1 dose), kit d'Armurerie, kit de Survie, lampe torche, masque à gaz, matériel d'escalade, médikit (indice 3), microtransmetteurs (2), oreillettes [Capacité 4, avec filtre sonore sélectif 1], pistolet à grappin avec 200 m de corde standard, plateforme de tir intelligente, respirateur (indice 1), style de vie Bas (1 mois)

Véhicules : Toyota Gopher [SUV, Maniabilité 5 / 5, Vitesse 4, Accélération 2, Structure 14, Armure 10, Autopilote 1, Senseurs 2, Places 3]

Armes :

- Arc (indice 3) [Arme de trait, Précision 6, VD 5P, PA -1, avec 20 flèches (indice 3)]
- Ares Alpha [Fusil d'assaut, Précision 5(7), VD 11P, PA -2, SA/TR/TA, CR 2, 42 (c), avec 4 chargeurs de rechange, 420 balles normales, 200 balles explosives, 150 balles Stick-n-Shock]
- Lance-grenades de l'Ares Alpha [Lance-grenades, Précision 4(6), VD 16P, PA -2, CC, CR —, 6 (c), avec 30 mini-grenades hautement explosives]
- Ares Crusader II [Pistolet mitrailleur, Précision 5, VD 7P, PA —, SA/TR/TA, CR 2, 40 (c), avec silencieux, 2 chargeurs de rechange, 400 balles normales]
- Ares Desert Strike [Fusil de précision, Précision 7, VD 14P, PA -5, SA, CR (1), 14 (c), avec bipied et 200 balles explosives]
- Couteau de combat [Arme tranchante, Précision 6, Allonge —, VD 5P, PA -3]
- Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge —, Précision 5, VD 5P, PA -1]
- Defiance EX Shocker [Taser, Précision 4, VD 9E(e), PA -5, CC, CR —, 4 (m), avec 20 dards]
- Enfield AS-7 [Shotgun, Précision 4(5), VD 13P, PA -1, SA / TR, CR —, 10 (c) ou 24 (t), avec 200 balles normales, 100 balles gel et 200 balles Stick-n-Shock]
- Fichetti Security 600 [Pistolet léger, Précision 6(7), VD 7P, PA —, SA, CR (1), 30 (c), avec holster dissimulable et 300 balles normales]
- Grenades à fumée thermique (4) [Non-aérodynamique, VD —, PA —, zone de 10 m de rayon]
- Grenades hautement explosives (4) [Non-aérodynamique, VD 16P, PA -2, dispersion -2m]
- HK-227 [Mitraillette, Précision 5 (7), VD 7P, PA —, SA/TR/TA, CR (1), 28 (c), 2 chargeurs de rechange, 280 balles normales]
- Ingram Valiant [Mitrailleuse légère, Précision 5 (6), VD 9P, PA —, TR/TA, CR 2 (3), 50 (c) ou 100 (bande), bande de 200 balles normales]
- Katana (2) [Arme tranchante, Précision 7, Allonge 1, VD 6P, AP -3]
- Matraque télescopique [Arme contondante, Précision 5, Allonge 1, VD 5P, PA —]
- Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, Précision 5, VD 9P, PA -2, CC, CR —, 6 (b), avec holster rapide, 4 chargeurs rapides, 60 balles normales et 50 balles explosives]
- Shuriken (2) [Arme de jet, Précision 4, VD 4P, PA -1]

Contacts : Trafiquant d'armes (Influence 2 / Loyauté 3) ; Barman (Influence 2 / Loyauté 3) ; Intermédiaire (Influence 2 / Loyauté 2) ; M. Johnson (Influence 4 / Loyauté 2)

Nuyens : 4 725 + (4D6 × 100) ¥

Priorités : Métatype D, Attributs B, Magie / Résonance E, Compétences A, Ressources C

Karma restant : 0