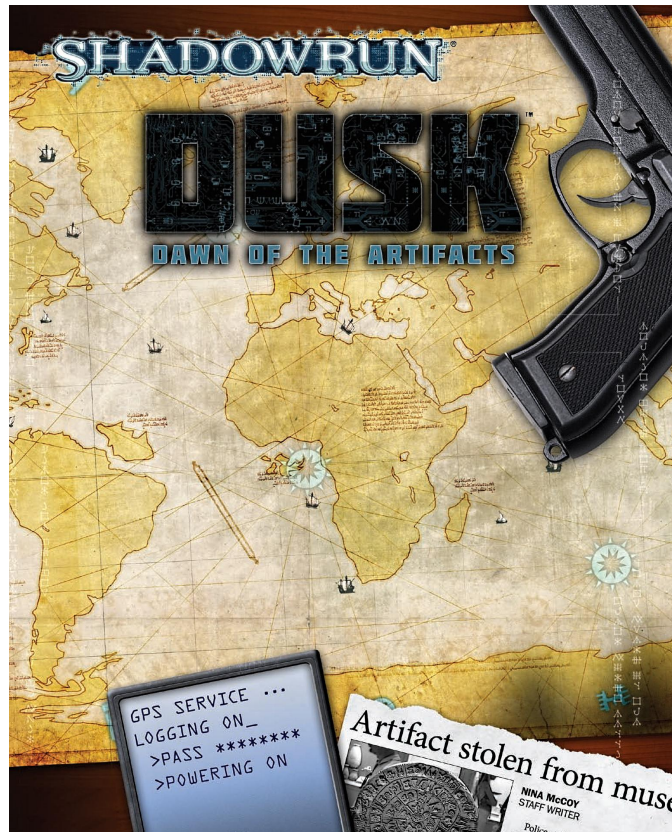


L'aube des Artefacts : 1-Le crépuscule
Conversion sr5 v3



Scène: Aéroport Accra - royaume d'Assante - Nigeria	2
Scène: Accidents dans la jungle	2
Scène: Aéroport international Mohammed - Lagos	3
Scène: Hotel Luxury Hotel - Apapa	3
Scène: Agression du bus sur la route	4
Scène: Enquête des runners dans la ville	5
Scène: Rencontre Kayin - Leventis Store - Apapa	6
Scène: Mission de Kayin à Surulere	6
Scène: Le Yoruba Palace	7
Scène: The Dancing Ork	9
Scène: Le complexe d'Ozochi	10
Scène: Embuscade de goulés	11
Scène: La vente aux enchères - Global Sandstorm - Lagos Island	12
Scène: A la poursuite de la carte	13
Personnages Principaux	16

Scène: Aéroport Accra - royaume d'Assante - Nigeria

Innocent Dobiri, pilote

L'un des meilleurs pilotes de Lagos, Innocent maintient une flotte d'avions. C'est un pilote à l'ancienne, comptant sur ses propres mains et son cerveau sans augmentation de rigging (bien sûr, cela pourrait être dû à la rareté des avions équipés d'interface de rigging à Lagos). Il peut être embauché pour aller n'importe où dans la ville sauvage ou dans les royaumes voisins, si vous pouvez le payer. Malgré l'apparence extérieure, la rouille n'est en réalité qu'un camouflage. Innocent est fanatique de l'entretien de son avion. Si quelque chose tombe en panne, il a les compétences nécessaires pour le faire fonctionner au moins assez longtemps pour le ramener à la maison. Et si les compétences ne suffisent pas, il a quelque chose d'encore mieux: la chance.

C A R F C I L V Cha Ess

4 3 6(8) 4 4 4 4 3 8 5.4

Limite: physique: 7, mentale: 5, sociale: 6

Initiative physique: 12+1d6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 12

Compétences: arme tranchante 3, arme à feu(GC) 4, ingénierie(GC) 4, orientation 9, négociation 7, perception 7, appareils volants 10, pistolets 4

Connaissances: routes de contrebande africaines 9, politique africaine 7

Langues: yoruba (N), lagosian 4, anglais 3, français 3

Traits: Bricoleur, Chanceux

Augmentations: Accroissement de Réaction(Indice 2)

Équipement: Veste pare-balles, vieux Cessna C2012 (avec "a sweet", customisation de moteur), commlink (Indice 3)

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

Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 8P, PA -1, Pré. 5, SA, CR0, 16 (c), smartgun]

Vieux Cessna C2012

MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS PLACES

3	4	3	20	10	-	-	24
---	---	---	----	----	---	---	----

Scène: Accidents dans la jungle

Champ magique de l'accident dans la jungle : 2 (Chamanique)

Guérilleros x10

C A R F C I L V ESS Cha

8 3 3 7 2 2 2 4 6 2

Limite: physique: 9, mentale: 4, sociale: 5

Initiative physique: 5+1d6

Moniteur de condition: 12/10

Armure: 12

Compétences: Armes automatique 7, Arme tranchante 4 (Couteau +2), Gymnastique 7, Étiquette 2 (Igbo +2), Intimidation 4, Perception 3, Véhicule terrestres 4 (Okada +2), Combat à mains nues 4

Connaissances: Ruelles de Lagos 7

Langues: Igbo (N), Lagosian 4

Traits: Dur à cuire

Équipement: veste pare-balles, commlink d'occasion (Meta Link exécutant Vector Xim), lunettes (indice 1 avec interface visuelle) et gant RA, cent naira en monnaies, okada (2 orks par véhicule)

Armes: Couteau [Lame, Allonge 0, VD 8P, PA -1],

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

Asonwu x10

Identification: cette créature bipède mesure à peu près à 80 centimètres de haut pour une masse moyenne de 7 kilo-grammes. Sa fourrure est vert-doré, les mains et les pieds étant pâles. Son visage est recouvert d'une fourrure presque noire striée de fourrure blanche piste sur le front et les joues. Son vi-sage de primate s'orne d'oreilles

pointues, de couleur sombre, avec des touffes blanches. L'asonwu a des canines prononcées qui dépassent légèrement de sa gueule. Les doigts et les orteils des asonwu se terminent par des griffes acérées. Pour se déplacer, il alterne entre une posture bipède ou quadrupède, selon la vitesse à laquelle il souhaite se déplacer. **Habitudes:** les asonwus sont carnivores, se nourrissant de toute proie qu'ils parviennent à attraper. À la différence de l'agropelter, l'asonwu vit en meutes sociales comprenant jusqu'à 50 membres adultes et ils sont capables de combiner leurs attaques pour abattre de grosses proies. Certains membres paralysent leur proie par de rapides morsures et, une fois que la proie ne peut plus courir, la meute fond sur elle, les autres membres s'attaquant à la gorge et aux yeux. On a constaté qu'ils pouvaient abattre des créatures aussi grandes que des éléphants et des hippopotames nains. Les asonwus ne sont pas conscients, mais ils font montre de la capacité de se servir d'outils simples afin de briser des os pour en recueillir la moelle ou de se servir de branches et de pierres comme armes. Les asonwus ont une hiérarchie très structurée qui inclut le massacre de la progéniture des rangs inférieurs pendant la saison des amours. Les asonwus se reproduisent pendant la saison des pluies et ont un petit par an. Ils sont connus pour porter une maladie endémique qui peut provoquer des démangeaisons, des tremblements et pour causer finalement la folie et la mort cérébrale si elle n'est pas traitée. En Asamando, il se dit que la reine nourrit des tribus d'asonwus le long du fleuve Volta en guise d'agent de dissuasion pour ceux qui tentent d'entrer illégalement. Les asonwus sont considérés comme des esprits mauvais capables d'apporter malheur et maladie à un village. De nombreuses tribus locales créent des idoles d'asonwus pour les apaiser et les tenir à l'écart de leurs villages. Les études de ces rituels montrent leur réussite, mais la raison en est inconnue. Il se peut que les sculptures soient intimidantes pour ces animaux.

C A R F C I L V Ess Cha M

2 4 3 3 2 4 4 2 6 2 4

Déplacement: 15/30

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

Initiative physique: 7+1d6

Moniteur de condition: 9/9

Compétences: Armes contondantes 3, Combat à mains nues 7, Gymnastique 7, Discrétion 7, Perception 3 (+2 odorat, ouïe)

Pouvoirs: Arme naturelle (Griffes/Morsure: VD 4P, PA -1), Conscience collective, Pestilence (Vitesse: 6 heures, Puissance: 8, Effet: Désorientation, Tremblements), Sens accrus (odorat, ouïe, vision nocturne)

Scène: Aéroport international Mohammed - Lagos

Équipe de sécurité de l'aéroport Igbo

Plus expérimentés et mieux armés que les autres Area Boys, ces orks savent qu'ils gagneront bien leurs vies en rackettant les étrangers, ils obtiennent plus de nuyen ainsi qu'en patrouillant dans les rues.

C A R F C I L V Ess Cha

8 5 3 7 2 3 2 4 6 2

Limite: physique: 9, mentale: 4, sociale: 5

Initiative physique: 5+1d6

Moniteur de condition: 12/10

Armure: 9

Compétences: Arme automatique 4, Arme tranchante 4 (Couteau +2), Gymnastique 7, Étiquette 2 (Igbo +2), Intimidation 4, Perception 4, Combat à mains nues 7

Langues: Igbo (N), Lagosian 4, Anglais 2

Traits: Dur à cuire

Équipement: Gilet pare-balles, Commlink d'occasion (Indice 2), Lunettes (Indice 1 avec Augmentation visuel) et Microphone

Armes: Couteau [Arme tranchante, Allonge 0, VD 8P, PA -1, Pré. 5],

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

Scène: Hotel Luxury Hotel - Apapa

Peaceful(Sécurité et Fixer de bas niveau, Porto Novo Luxury Hotel)

Un jeune homme prêt à être votre meilleur ami ou au moins à s'assurer que personne (y compris lui) ne vole vos affaires pour un petit pot-de-vin. Il peut également vous offrir tout ce que vous voulez ou, s'il ne peut pas l'obtenir, vous mettre en contact avec quelqu'un qui le peut.

C A R F C I L V C E S S

4 5 4 4 3 2 2 3 1 6

Limite: physique: 6, mentale: 3, sociale: 5

Initiative physique: 6+1d6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 0

Compétences: Armes Automatiques 4, Gymnastique 4, Étiquette 3 (La rue +2), Pistolets 7, Perception 7.

Langues: Yoruba (N), Igbo 3, Lagosian 3.

Traits: Dur à cuire

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

Udo (Area Boy/guide typique de la région)

Udo est un ork de huit ans, il est l'un des nombreux enfants de la rue qui passeront volontiers toute la journée et la nuit à vous accompagner dans la ville. Comme beaucoup d'enfants de la rue, il a un sens instinctif du danger et un talent pour dénicher des secrets qui pourraient valoir quelques nairas.

C A R F C I L V C E S S

4 2 3 3 2 3 2 2 4 6

Limite: physique: 5, mentale: 3, sociale: 4

Initiative physique: 6+1d6

Moniteur de condition: 10/9

Armure: 0

Compétences: Armes Automatiques 3, Gymnastique 7, Étiquette 2 (La rue +2), Orientation 3, Négociation 4, Escamotage 3 (Pickpocket +2), Perception 4.

Connaissances: Monde souterrain de Lagos 5, Politique de Lagos 3

Langues: Lagosian (N), Anglais 3, Français 3, Igbo 3, Yoruba 3

Traits: Bon sens

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

Scène: Agression du bus sur la route

Gang des Area Boy x15

Ces orks ont été engagés pour intercepter la carte. Ils connaissent mieux que quiconque les rues et les ruelles de Lagos et utilisent leurs connaissances pour se déplacer dans la ville sauvage plus rapidement que toute autre équipe. Ils pourront également organiser des embuscades stratégiques, en utilisant le terrain à leur avantage. Cependant, ce ne sont pas des professionnels et, dans le feu de l'action, ils risquent d'endommager la carte avec un nombre important de civils.

C A R F C I L V C E S S Cha

8 3 3 7 2 2 2 4 6 2

Limite: physique: 9, mentale: 4, sociale: 5

Initiative physique: 5+1d6

Moniteur de condition: 12/10

Armure: 12

Compétences: Armes automatique 7, Arme tranchante 4 (Couteau +2), Gymnastique 7, Étiquette 2 (Igbo +2), Intimidation 4, Perception 3, Véhicule terrestres 4 (Okada +2), Combat à mains nues 4

Connaissances: Ruelles de Lagos 7

Langues: Igbo (N), Lagosian 4

Traits: Dur à cuire

Équipement: veste pare-balles, commlink d'occasion (Meta Link exécutant Vector Xim), lunettes (indice 1 avec interface visuelle) et gant RA, cent naira en monnaie, okada (2 orks par véhicule)

Armes: Couteau [Lame, Allonge 0, VD 8P, PA -1],

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

Scène: Enquête des runners dans la ville

Cheerful Ogbena (marchand d'armes et marchand, Leventis Store)

Cheerful est tout sauf gai jusqu'à ce qu'il voit votre naira. Il lui manque pas mal de dents, mais a toute sa tête. C'est la bonne personne pour voir si vous cherchez à acheter... quelque chose. Ce qu'il n'a pas en stock, il peut l'acquérir, au juste prix.

C A R F C I L V C E S S

3 2 2 4 3 3 3 2 6 5

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

Initiative physique: 5+1d6

Moniteur de condition: 10/9

Armure: 0

Compétences: Armurerie 4, Étiquette 4, Armes à feu (GC) 4, Négociation 4, Perception 3.

Langues: Lagosian (N), Igbo 4, Yoruba 2

Équipement: il possède une variété d'armes à feu courantes dans son magasin et sait comment les toutes les utiliser.

Armes: Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge 0, VD 4P, PA -1],

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

Amadi Aggrey (Vendeur de talisman et guérisseur, marché aux amulettes)

Amadi est une femme âgée, membre des prêtresses secrètes d'Orishakô, vouée à la magie de guérison et de protection. Elle est très sympathique envers les femmes et les enfants, mais elle aidera tous ceux qui peuvent s'offrir ses services. Si une femme ou un enfant est dans le besoin, elle est obligée de les aider.

Elle vend une variété de telesma et de matériaux de conjuration.

C A R F C I L V C E S S M

2 3 3 2 5 4 3 4 3 6 8

Limite: physique: 3, mentale: 5, sociale: 7

Initiative physique: 7+1d6

Moniteur de condition: 9/10

Armure: 0

Compétences: Arcanes 7, Observation astral 7, Conjuration(GC) 4, Étiquette 3 (Magie +2), Négociation 7, Sorcellerie (GC) 9.

Langues: Yoruba (N), Lagosian 2

Traits: Illettré, Code d'honneur(Pacifique)

Équipement: Focus d'invocation(Homme) 3.

Sorts: Boule étourdissante, Analyse de la véracité, Antidote, Guérison des maladies, Désintoxication, Soin, Armure, Barrière physique, Métal Brûlant, Stérilisation

Métamagies: Bouclier, Centrage

Osayi Ibe (Marchand d'armes, Dúdú Dúdú Ôjà)

Osayi Ibe est un nain ayant toutes les relations possibles du marché aux armes de Lagos. Il ne vend pas de petites quantités ou d'objets communs (n'essayez pas de lui acheter un seul AK-97), mais si vous cherchez à équiper un équipage de mercenaire complet, achetez un char à peine utilisé ou mettre la main sur des Seven-7, c'est votre homme.

Une gamme complète d'armes est disponible dans sa boutique.

C A R F C I L V C E S S

5 4 4 7 4 4 4 5 3 5,9

Limite: physique: 8, mentale: 6, sociale: 7

Initiative physique: 8+1d6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 12

Compétences: Armurerie 7, Étiquette 7 (Militaire +2), Armes à feu(GC) 7, Armes de véhicules 7, Négociation 9, Perception 7

Améliorations: Skilljack 6

Langues: Edo (N), Anglais 3, Igbo 3

Traits: Résistance aux agents pathogènes/toxines, Canaux du marché noir (armes)

Équipement: Veste Ares Victory Globetrotter (environnement jungle), commlink (Indice 4) avec module SIM, Logiciel Linguistique (5 langues différentes).

Scène: Rencontre Kayin - Leventis Store - Apapa

Kayin (concessionnaire Hawala et antiquités, Leventis Store)

Kayin est un humain Yoruba et un hawala. Il est bien lié au commerce international des antiquités et reste bien informé des objets de valeur qui peuvent passer par Lagos. Il a également acheté des antiquités pour Oni Adegoke et a gagné la faveur de l'Oni.

C A R F C I L V C E S S Chance

2 3 3 2 5 5 4 5 4 6 2

Limite: physique: 3, mentale: 6, sociale: 7(9)

Initiative physique: 8+1d6

Moniteur de condition: 9/11

Armure: 0

Compétences: Artisanat 4 (Sculpture +2), Informatique 3, Étiquette 9 (10), Négociation 9 (10) (Baratin +2), Perception 7, Pistolets 3.

Langues: Yoruba (N), Français (N), Arabe 7, Edo 4, Anglais 7, Hausa 4, Igbo 7

Traits: bilingue, linguiste (+2 à toutes les évaluations linguistiques), Personne de confiance, Canaux du marché noir

Équipement: Commlink (indice l'appareil 3).

Son magasin possède une variété d'antiquités, dont la plupart sont conçues pour les touristes

Scène: Mission de Kayin à Surulere

Champ magique de Surulere : 5 Empoisonneur(Toxique)

Chaman faucheur toxique

C A R F C I L V M C E S S

3 3 3 3 5 4 3 5 5 3 6

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

Initiative physique: 7+1d6

Initiative astral: 8+3d6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 9

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

Langues: Igbo (N), Lagosian 3

Équipement: Gilet pare-balles

Tradition: Empoisonneur(Toxique)

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

Désastre (esprit toxique Guide) puissance 5 x2

Les esprits du Désastre apparaissent souvent sous la forme d'humanoïdes émaciés, aux corps ravagés par des stigmates et des cicatrices, desquels exsude un parfum de désolation. Certains prennent la forme des pires cauchemars de leurs invocateurs, tandis que d'autres sont informes, ou ressemblent à des nuages ou des silhouettes noires dépourvues de substance

CARFCILV Ess Mag MC

4 9 7 5 5 5 5 5 5 10/11

Limite: physique: 7, mentale: 7, sociale: 7

Initiative physique: 12+2d6

Initiative astral: 10+3d6

Moniteur de condition: 10/11

Déplacement : 10/25

Compétences : Arcanes 9, Combat à mains nues 9, Combat astral 9, Contresort 9, Observation astrale 9, Perception 9, Gymnastique 9, Intimidation 9, Lancement de sorts 9

Pouvoirs : Chape d'ombre, Confusion, Conscience, Divination, Forme astrale, Matérialisation, Immunité aux armes normales, Peur, Recherche

Tradition: Empoisonneur(Toxique)

Goule CAC x4

Objet de peur ou de pitié, et souvent des deux à la fois, les goules sont des métahumains infectés par la virulente souche Krieger du VVHMH, le virus vampirique humain-méta humain. La maladie entraîne des modifications extrêmes de l'organisme de la victime qui perd toute pilosité corporelle, sa peau prenant une teinte grisâtre et une texture rugueuse.

Les doigts s'allongent, les ongles durcissent pour prendre la forme de griffes acérées. Les dents deviennent également plus longues et plus tranchantes, tandis que les yeux se recouvrent d'une fine pellicule blanche, pour perdre tout signe distinctif et ne laisser que des globes oculaires blancs dans leurs orbites. La maladie sème aussi le chaos dans la tête de l'individu, ne laissant trop souvent qu'une créature dépourvue d'esprit, machine vicieuse et affamée. La plupart des goules conservent une grande partie de leur personnalité et de leur intellect, mais même celles-ci sont généralement traumatisées et changées par rapport à leur état initial.

Les goules subissent l'ostracisme de la société « normale » à cause du régime alimentaire que leur nature leur impose. En effet, elles doivent se nourrir de viande crue pour survivre, dont une grande part doit être d'origine méta humaine. Bien qu'elles pillent souvent les cimetières et les déchets des trafiquants d'organes pour y trouver leur nourriture, elles ne rechignent pas à chasser si besoin. Quand cela arrive, elles se regroupent généralement en meutes de six à vingt individus. Elles vivent dans des zones isolées, à l'abri des regards indiscrets mais assez près des zones de population métahumaine pour se nourrir.

Habitat naturel / étendue : Zones isolées partout dans le monde.

CARFCILV CESS M Chance

7 6 8 4 6 7 6 6 3 6 1/6 2

Limites: physique 8, mentale 5, sociale 5.

Initiative physique: 9+1d6

Moniteur de condition: 12/11

Armure: 1

Compétences: Observation astrale 4, Course 3, Combat à main nues 6, Discrétion 4, Perception 5, Gymnastique 7

Pouvoirs: Armes naturelles (Griffes: VD 7P, PA-1), Armure 1, Conscience, Nature duale, Sens accrus (Odorat, Oûie)

Faiblesses: Allergie (Lumière solaire, Modérée), Exigence alimentaire(Chair métahumaine), Sens réduits (Aveugle)

Scène: Le Yoruba Palace

Champ magique de Yoruba Palace: 3 (Ifa(Magie Verte))

Indice de bruit de Yoruba Palace : 5

Sculpture Matriciel Yoruba Palace

Serveur indice 10 (gouvernement majeur)

Les 4 noeuds font parties du serveur et déclenche en cas de SS 40 :

CI Suite des trois mousquetaire(Aramis): CI Tueuse 10

CI Suite des trois mousquetaire(Athos): CI Traqueuse 10

CI Suite des trois mousquetaire(Porthos): CI Crash 10

Demi-Dieu Inférieur

C A R F C I L V E S S Chance

3 3 5 3 4 5 6 5 5.3 2

Limites: physique 5, mentale 8(9), sociale 6

Initiative physique: 10+1d6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 6

Compétences: Cybercombat 7, Électronique (GC) 8, Guerre électronique 7, Hacking (Personas) 9 (+2), Intimidation 4, Perception 6, Pistolets (Tasers) 4 (+2)

Traits: Bon codeur (Hacker à la volée)

Cyberdeck: Shiawase Cyber-5 [implanté, Indice d'appareil 5, réglé sur Attaque 8, Corruption 6, Traitement de données 5, Firewall 7]

Programmes: Agresser, Armure, Biofeedback, Discrétion, Exploitation, Filtre de biofeedback, Fork, Garde, Marteau, Pistage

Augmentations: amplificateur cérébral 2, commlink (implanté, Transys Avalon, Indice d'appareil 6), datajack

Équipement: brouilleur (zone, indice 6), vêtements pare-balles [6]

Armes: Pulsar Yamaha [Taser, PRE 5, DV 7E(e), PA -5, SA, CR 0, 4 (m)]

Garde d'honneur d'Oni Adegoke

Ces humains sont responsables de la protection de l'Oni des Yoruba, et ils le font avec un dévouement digne de sa position. Avec la richesse d'Oni Adegoke, il n'a épargné aucune dépense pour s'assurer que sa sécurité est la meilleure disponible.

C A R F C I L V E S S Chance Init MC Arm

4(6) 5(8) 5(7) 4(7) 3 5 3 4 0.2 2 18+2d6 11/10 15

Limite: physique: 10, mentale: 5, sociale: 2.

Initiative physique: 18+2d6

Moniteur de condition: 11/10

Armure: 15

Compétences: Athlétisme(GC) 4 (5)Combat rapproché 9 (10), Gymnastique 9 (10), Étiquette 4, Armes à feu (GC) 10 (11), Leadership 4, Perception 9

Langues: Yoruba (N)

Augmentations (toutes en bêta-awareness): Move-by-Wire (indice 2), Commlink (indice 5), Yeux cybernétique(indice 2 avec compensation anti-flash, Smartlink et vision nocturne), Augmentation de densité osseuse (indice 2), Articulations améliorées, Augmentation musculaire et tonique (indice 3)

Traits: Territoire (Tu connais un gars)

Équipement: Armure militaire renforcée légère

Armes: Defiance EX Shocker [Taser, VD 9E (e), PA -5, CC, CR 0, 4 (m), Pré. 4],

Savalette Guardian [Pistolet lourd, VD 8P, PA -1, SA/TR, CR 1, 12(c), Pré. 5(7)],

HK XM3 [Fusil d'assaut, VD 9P, PA -2, SA/TR/TA, CR 1, Pré. 6(8), 30 (c), crosse rembourrée, lunette de visée, smartgun, munitions explosives (+1VD, -1 PA)

Olorishas du Palais

Il y a différentes Olorishas au palais, avec divers degrés d'apprentissage et de capacité. Ce sont celles qui sont désignées pour surveiller (et contrôler) les visiteurs. Parce qu'ils suivent la tradition Ifá, ils obtiennent +3 à tous leurs tests de compétence magique (y compris le drain) sur les terrains du palais.

C A R F C I L V M E S S Chance

3 4 4 3 5 5 4 7 6 6 2

Limite: physique: 5, mentale: 7, sociale: 8.

Initiative physique: 9+1d6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 0

Compétences: Arcanes 4, Observation Astrale 7 (Auras +2), Conjuración (GC) 4, Étiquette 4 (Yoruba +2), Sorcellerie (GC) 7.

Connaissances: Politique Nigérian 5

Langues: Yoruba (N)

Traits: Territoire (palais), Affinité spirituelle (Esprits de l'homme)

Équipement: Focus de lancement de sorts (Combat) 2, Focus d'invocation 2

Niveau d'initiation: 2

Tradition: Ifá(Magie Verte)

Sorts: Analyse de la véracité, Armure, Confusion, Soins, Boule de mana, Réseau Télépathique, Sonde mentale, Boule étourdissante

Métamagie: Bouclier, Centrage

Esprit des plantes puissance 10 - Festival de l'Oni

C A R F C I L V C M E S S

12 9 10 11 10 10 9 10 5 10 10

Limite: physique: 15, mentale: 13, sociale: 13

Initiative physique: 20+2d6

Initiative Astrale : 20+3d6

Moniteur de condition: 14/13

Compétences: Arme à distance exotique 10, Combat à mains nues 10, Combat astral 10, Contresort 10, Observation astrale 10, Perception 10.

Pouvoirs: Conscience, Dissimulation, Englobement, Forme astrale, Garde, Garde Magique, Matérialisation, Peur, Silence, Souffle nocif, Confusion, Accident, Immunité aux armes normales.

Tradition: Ifá(Magie Verte)

Scène: The Dancing Ork

Hippo Kojoli

Hippo est un fixe Igbo à l'écoute et respecté avec un grand nombre d'habités et une cabine privée attitrée à The Three Friends.

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

8 2 3 4 5 5 3 3 2 6 2

Limite: physique: 7, mentale: 5, sociale: 7.

Initiative physique: 9+1d6

Moniteur de condition: 12/10

Armure: 0

Compétences: Étiquette 7 (Igbo +2), Négociation 10, Perception 4, Pistolets 4

Connaissances: Planque 7, Valeur d'équipement 10, Monde souterrain de Lagos 7, Rumeurs de Lagos 7, Politique régionale 7

Langues: Igbo (N), Edo 4, Anglais 2, Français 2, Lagosian 2, Yoruba 4

Équipement: Commlink d'occasion (indice 2)

Champ magique de Agege - Page 28 : 2 Empoisonneur(Toxique)

Garde d'honneur d'Oni Adegoke x2 + Olorishas du Palais - Équipe d'intervention de Silence

Voir plus haut.

Silence

Silence est un Igbo ork adepte. Il suit la voie de l'invisible, utilisant sa magie pour se glisser de manière invisible dans et hors des lieux, peu importe leur sécurité.

CA R F C I L V CHA Ess M Chance

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

Limite: physique: 8, mentale: 5, sociale: 6.

Initiative physique: 10+2d6

Moniteur de condition: 12/10

Armure: 9

Compétences: Armes Automatique 4, Athlétisme (GC) 9, Arme tranchante 7, Perception 9, Évasion 4, Serrurerie 9, Électronique (GC) 4, Furtivité (GC) 10 (Discrétion et Limite Discrétion +2)

Langues: Igbo (N), Lagosian 4, Yoruba 4

Pouvoir d'adepte: Sculpture faciale 4, Compétence améliorée (Discrétion) 3, Poids plume 3, Compétence améliorée (gymnastique) 2, Compétence améliorée (course) 2, Réflexes améliorées 1, Sens amélioré (Goût amélioré), Perception astrale, Détection de mouvements, Doigts de fée, Passage sans trace, Contrôle vocal 1

Niveau d'initiation: 4

Pouvoir méta-magiques: Camouflage, Camouflage étendu, Centrage, Contrôle somatique

Équipement: Combinaison caméléon, Commlink d'occasion (indice 3), Brouilleur de zone 5, Corde, Passe maglock (indice 4), Kit de Serrurerie, 2 500 Naira (jetons Hawala)

Armes: Steyr TMP [Mitraillette, VD 7P, PA 0, SA/TR/TA, CR 2, 30(c), Pré. 4(5)],
Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge 0, VD 7P, PA -1, Pré. 5]

Scène: Le complexe d'Ozochi

Champ magique du Complexe d'Ozochi: 2 Odinala (Magie Verte)

Soldats d'Uzochi Oluleye x9

Ces orks excellent dans le seul domaine ayant de l'importance à Igbo : le combat. Ils sont les membres de la famille élargie d'Oluleye et sont très fidèles.

CA R F C I L V ESS Chance

7 4 4(6) 6(8) 2 3 3 4 5.6 2

Limite: physique: 9, mentale: 5, sociale: 4.

Initiative physique: 7+1d6

Moniteur de condition: 12/10

Armure: 12

Compétences: Combat rapproché (GC) 7, Étiquette 3 (La rue +2), Armes à feu (GC) 7, Intimidation 7, Survie 4 (Urbain +2), Arme de jet 4.

Langues: Igbo (N), Lagosian 3

Traits: Dur à cuire, Endurance à la douleur 3, Résistance aux agents pathogènes et aux toxines, Primitif

Augmentations: Renforcement musculaire 2

Équipement: Veste par-balle

Armes: AK-97 [fusil d'assaut, VD 10P, PA -2, SA/TR/TA, CR 2, Pré. 5, 38 (c), système pneumatique 2, munitions normales],

Machette [VD 11P, PA -2, Allonge 1, Pré. 6],

Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, VD 9P, PA -2, Pré. 5, SS, CR 0, 6 (b), munitions normales]

Uzochi Oluleye

Cet homme âgé est un puissant aîné parmi les Igbo et un "politicien" influent de Lagos. Un des amis proches du roi Igbo et un cousin éloigné, Oluleye agit souvent en tant que Johnson pour le monarque.

C A R F C I L V E ESS Chance

4 3 3 4 5 4 4 5 3 6 2

Limite: physique: 5, mentale: 6, sociale: 7.

Initiative physique: 7+1d6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 12

Compétences: Armes Automatiques 4, Gymnastique 4, Influence(GC) 9, Perception 4.

Connaissances: Politique Nigérian 8, Drogue de la rue 4.

Langues: Igbo (N), Lagosian 2

Équipement: Veste pare-balles, Commlink indice 3

Membres de la famille Oluleye x20

C A R F C I L V E S S

3 3 3 3 2 3 2 3 6

Limite: physique: 4, mentale: 4, sociale: 5.

Initiative physique: 6+1d6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 0

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

Langues: Igbo (N), Lagosian 3

Équipement: Commlink indice 2

Jeune épouse en éveil magique de la famille Oluleye

C A R F C I L V M E S S

3 3 3 3 2 3 2 3 3 6

Limite: physique: 4, mentale: 4, sociale: 5.

Initiative physique: 6+1d6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 0

Compétences: Perception 3, Invocation 1, Artisanat 8, Animaux 5

Langues: Igbo (N), Lagosian 3

Équipement: Commlink indice 2

Tradition: Qdinala (Magie Verte)

Grand Père d'Uzochi Oluleye

C A R F C I L V C E S S M Init MC Arm

2 3 3 2 5 4 3 4 3 6 8 7+1d6 9/10 0

Limite: physique: 3, mentale: 5, sociale: 7.

Initiative physique: 7+1d6

Moniteur de condition: 9/10

Armure: 0

Compétences: Arcanes 7, Observation astral 7, Conjuración(GC) 4, Étiquette 3, Négociation 7, Sorcellerie (GC) 9.

Langues: Igbo (N), Lagosian 3

Traits: Illettré

Équipement: Focus d'invocation(Homme) 3, Commlink indice 3

Sorts: Boule étourdissante, Analyse de la véracité, Antidote, Guérison des maladies, Désintoxication, Soin, Armure, Barrière physique, Métal Brûlant, Stérilisation

Métamagies: Bouclier, Centrage

Tradition: Qdinala (Magie Verte)

Esprit de l'Homme puissance 6

C A R F C I L V M E S S

7 6 8 4 6 7 6 6 6 6

Limite: physique: 8, mentale: 9, sociale: 8.

Initiative physique: 15+2d6

Initiative physique: 12+3d6

Moniteur de condition: 12/11

Compétences: Combat à mains nues 6, Combat astral 6, Observation astrale 6, Perception 6, Course 6, Lancement de sort 6, Natation 6.

Pouvoirs : Accident, Confusion, Conscience, Dissimulation, Forme astrale, Garde, Influence, Matérialisation, Sens améliorés (vision nocturne, vision thermographique), Recherche, Immunité aux armes normales.

Pouvoirs optionnels : Peur, Sort inné (Boule étourdissante, Puissance limitée à 6)

Tradition: Odinala (Magie Verte)

Scène: Embuscade de goules

Champ magique de l'embuscade: 3 Empoisonneur(Toxique)

Goule CAC x4 + Distances x2 + Magicienne x1 en continue jusqu'à intervention de frosty

C A R F C I L V C E S S M Chance

7 6 8 4 6 7 6 6 3 6 1/6 2

Limites: physique 8, mentale 5, sociale 5.

Initiative physique: 9+1d6

Moniteur de condition: 12/11

Armure: 1

Compétences: Observation astrale 4, Course 3, Combat à main nues 6, Discrétion 4, Perception 5, Gymnastique 7, (Armes à feu (GC) 9), (Sorcellerie (GC) 10)

Pouvoirs: Armes naturelles (Griffes: VD 7P, PA-1), Armure 1, Conscience, Nature duale, Sens accrus (Odorat, Oûie)

Faiblesses: Allergie (Lumière solaire, Modérée), Exigence alimentaire(Chair métahumaine), Sens réduits (Aveugle)

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

(Tradition: Odinala (Magie Verte))

Sort:

Tempête de sable

Type : P • Portée : CDV (Z) • Dommages : P • Durée : I • VD : (P / 2) + 5

Sable

Le sable produit des déchirures, des abrasions, des suffocations, comme une tempête de sable. Les dommages dus au sable sont traités comme des Dommages physiques et on y résiste avec la moitié (arrondie au supérieur) de l'armure d'Impact. Les effets secondaires des dommages dus au sable peuvent enrayer et endommager des machineries ou des armes qui ne sont pas complètement étanches.

Coulée de boue

Type : P • Portée : CDV (Z) • Dommages : P • Durée : I • VD : (P / 2) + 7

Eau

L'effet élémentaire d'eau est comme le jet haute pression d'une bouche anti-incendie. Les dommages dus à l'eau sont traités comme des Dommages physiques et on y résiste avec la moitié (arrondie au supérieur) de l'armure d'Impact. Les personnages frappés par une attaque d'eau ont plus de chances d'être projetés au sol : ajoutez la Puissance aux dommages infligés lors de la comparaison avec la Constitution du défenseur (voir *Projection au sol*, p. 161, SR4A). Les effets élémentaires d'eau mouillent la cible / zone et peuvent éteindre de petits feux (réduisez la VD du feu de la VD de l'attaque d'eau) et court-circuiter des appareils électroniques sensibles / non étanches.

Sable

Le sable produit des déchirures, des abrasions, des suffocations, comme une tempête de sable. Les dommages dus au sable sont traités comme des Dommages physiques et on y résiste avec la moitié (arrondie au supérieur) de l'armure d'Impact. Les effets secondaires des dommages dus au sable peuvent enrayer et endommager des machineries ou des armes qui ne sont pas complètement étanches.

Scène: La vente aux enchères - Global Sandstorm - Lagos Island

Indice de bruit du 34ème étage du Global Sandstorm(Inhibiteur de wifi 8) : 8(+1 depuis la rue)

Sculpture Matriciel Global Sandstorm

Serveur indice 9 (serveurs corporatistes régionaux)

MCT Bloodhound: CI Patrouilleuse 9

Les noeuds(Un par étages) font parties du serveur et déclenche en cas de SS 40 :

CI Suite des trois mousquetaire(Aramis): CI Tueuse 9

CI Suite des trois mousquetaire(Athos): CI Traqueuse 9

CI Suite des trois mousquetaire(Porthos): CI Crash 9

Demi-Dieu Inférieur

C A R F C I L V E S S Chance

3 3 5 3 4 5 6 5 5.3 2

Limites: physique 5, mentale 8(9), sociale 6.

Initiative physique: 10+1d6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 6

Compétences: Cybercombat 7, Électronique (GC) 8, Guerre électronique 7, Hacking (Personas) 9 (+2), Intimidation 4, Perception 6, Pistolets (Tasers) 4 (+2)

Traits: Bon codeur (Hacker à la volée)

Cyberdeck: Shiawase Cyber-5 [implanté, Indice d'appareil 5, réglé sur Attaque 8, Corruption 6, Traitement de données 5, Firewall 7]

Programmes: Agresseur, Armure, Biofeedback, Discrétion, Exploitation, Filtre de biofeedback, Fork, Garde, Marteau, Pistage

Augmentations: amplificateur cérébral 2, commlink (implanté, Transys Avalon, Indice d'appareil 6), datajack

Équipement: brouilleur (zone, indice 6), vêtements pare-balles [6]

Armes: Pulsar Yamaha [Taser, PRE 5, DV 7E(e), PA -5, SA, CR 0, 4 (m)]

Scène: A la poursuite de la carte

Environnement encombré, course poursuite avec règles du livre de base page 204.

Courte 0-5, Moyenne 6-20, Longue 21-80, Extrême 81-150

Caractéristiques des Okada

Ces moto taxi kamikaze, sont étroites et maniables comme des vélos, conçus pour transporter 2 à 4 personnes dans la circulation en se glissant entre les véhicules, sur les trottoirs, dans les ruelles boueuses et même à travers les bâtiments. Équipé de commandes manuelles uniquement.

MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS PLACE

4 4 2 8 9 0 0 4

Champ magique de l'intersection 1 - Page 39 : 2 Empoisonneur(Toxique)

Champ magique de l'intersection 2 - Page 39 : 1 Empoisonneur(Toxique)

Champ magique de l'intersection 4 - Page 39 : 3 Empoisonneur(Toxique)

Équipe d'Aztechnology

Employée par Aztechnology, cette équipe de 5 personnes est composée de professionnels accomplis, préférant atteindre leurs objectifs rapidement et tranquillement lorsque cela est possible. Ils essaieront de mettre hors course l'okada de Medjay mais veillent à ne pas ouvrir le feu sur Medjay lui-même tant qu'il porte la carte; ils ne veulent pas que l'artefact soit endommagé. Ils limitent soigneusement les pertes civiles et utilisent les énormes quantités de couverture à leur propre avantage tout en utilisant des tacsofts pour leur donner un avantage tactique au combat. Leur objectif est de récupérer la carte en un seul morceau. Malheureusement, ils n'ont que les armes qu'ils avaient apportées aux enchères.

C A R F C I L V E S S Chance

4 6(8) 5(7) 4(6) 3 5 3 4 3.27 2

Limites: physique 8, mentale 5, sociale 4

Initiative physique: 12+3d6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 8

Compétences: Athlétisme(GC) 4, Explosifs 4, Gymnastique 7, Combat rapproché(GC) 7, Armes à feu(GC) 10(Pistolet +1 Tacticien Novatech), Perception 7(Visuel +2 Tacticien Novatech et +2 Amplification visuelle)(Auditive +2 Tacticien Novatech), Survie 4, Furtivité(GC) 9(Discretion +1 Tacticien Novatech), Étiquette 4, Véhicule terrestre 7

Traits: Endurance à la douleur

Augmentations: (toutes betaware) Réflexe câblés 2 , Commlink (indice 4)(Firewall et traitement de données +3 Tacticien Novatech), Renforcement et tonification musculaire (Indice 2), Yeux cybernétique (Indice 2 avec Vision nocturne, Compensation anti-flash, Smartlink, Amplification visuelle 2.

Équipement: Armure corporelle moulante sous le costume d'affaires Berwick, medikit (indice 5), RP-Tac Tacticien Novatech

Armes: Lame à mémoire Victorinox (épée) [Lame, VD 8P, PA -2, Allonge 1, Pré. 5],
Browning Ultra-Power [Pistolet Lourd, VD 8P, PA -1, Pré. 6, SA, 10 (c), avec smartgun]

Équipe du consortium Apep

Cette équipe accompagne Abelev qui voyage pour les affaires d'Apep, et il les emploie à diverses tâches, allant de la garde du corps au vol (ou au sabotage) des sites de fouilles des concurrents, à l'extraction de personnel pour la corpo et même occasionnellement aux meurtres. Ils ont l'habitude de voyager partout dans le monde, prêts à passer à l'action juste quand ils mettent un pied au sol. Ils ne se soucient pas de la moralité ou des victimes civiles, mais simplement de faire le travail. Et leur travail est de récupérer la carte. Cette équipe essaye de semer le chaos et d'utiliser la diversion pour prendre la carte. Ils peuvent bloquer les routes en forçant des bus civils à s'écraser, à ouvrir le feu dans une rue bondée ou même à mettre le feu dans des cabanes en bois pour forcer Medjay à emprunter un itinéraire différent. Ils utilisent également plusieurs drones pour suivre l'action et leur donner un coup de pouce stratégique, notamment en les utilisant pour tirer sur Medjay ou une équipe rivale. Le rigger de l'équipe d'Apep et le Hacker attendent leurs équipes dans un bateau sur la lagune de Lagos avec des armes supplémentaires et des drones.

Brute Ork d'Apep x2

CA R F C I L V ESS Chance

8 6(7) 6(8) 7(8) 2 4 2 3 1.7 1

Limites: physique 11, mentale 4, sociale 3

Initiative physique: 13+3d6

Moniteur de condition: 12/11

Armure: 12

Compétences: Athlétisme(GC) 4, Armes tranchante 7 (Lames Cybernétique +2), Gymnastique 7, Étiquette 3 (Mercenaire +2), Armes à feu(GC) 7, Armes lourdes 7, Perception 7, Plein air(GC) 3, Discretion 7, Combat à mains nus 7, Arme de jet 3

Traits: Ambidextre

Augmentations: Suite cybernétique Urban Kshatriya [Cyberyeux 3 (Compensation anti-flash), Accroissement de Réaction (Indice 1), Renforcement musculaire (Indice 1), Biomoniteur, Auto-injecteur+Réservoir (+5 doses), Lame cybernétique (rétractable)], Réflexes câblés (Indice 1)

Équipement: Veste pare-balles, Cram (6 doses dans l'auto-injecteur) (inclus dans les carac.), Commlink (Indice 4)

Armes: Vibrolame [Lame, VD 12P, PA -2, Allonge 1, Pré. 6],

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

Defiance T-250 [Shotgun, VD 10P, PA -1, Pré. 4), SA, RC 0, 5 (m) avec smartgun],

Grenades hautement explosives (2) [VD 16P, PA -2, Souffle -2/m]

Mage d'Apep

C A R F C I L V ESS M Chance

4 3 3 3 3 4 4 5 6 6 2

Limites: physique 5, mentale 6, sociale 6.

Initiative physique: 7+1d6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 12

Compétences: Observation astrale 4, Combat Astral 7, Athlétisme(GC) 2, Conjuración(GC) 7, Gymnastique 4, Étiquette 3, Discrétion 3, Plein Air(GC) 2, Pistolet 4, Perception 7, Sorcellerie(GC) 9
Équipement: Veste pare-balles, Commlink (indice 4), Lunettes (indice 1 avec interface visuel), Gants RA
Armes: Vibrolame [Lame, VD 7P, PA -2, Allonge 1, Pré. 6],
Ares Predator V [Pistolet lourd, VD 8P, PA -1, Pré. 5(7), SA, 15 (c), avec smartgun]
Sorts: Boule de feu, Soins, Augmentation des réflexes, Invisibilité, Barrière physique, Boule de force, Silence, Stabilisation, Stériliser, Boule étourdissante
Tradition: Hermétique

Hacker d'Apep

C A R F C I L V Chance ESS

4 3 6 3 2 5 4 3 2 4.6

Limites: physique 6, mentale 6, sociale 4

Initiative physique: 11+1d6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 12

Compétences: Piratage(GC) 7, Electronique(GC) 3, Étiquette 2, Serrurerie 3, Perception 4, Pistolets 3

Augmentations: Datajack, Yeux cybernétiques (Indice 3 avec smartlink, vision thermographique, amplification visuelle 1)

Cyberdeck: Shiawase Cyber-5

Programmes: Gommage de bruit, Armure, Marteau, Biofeedback, Blackout, Filtre Bio-Feedback, Navigateur, Toolbox, Garde, Edition, Exploitation, Carapace, Configureur, Pistage, Machine virtuelle

Équipement: Veste pare-balles, Medikit (indice 3)

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

Rigger d'Apep

C A R F C I L V Chance ESS

4 3 6 3 2 5 4 3 2 3.6

Limites: physique 6, mentale 6, sociale 4

Initiative physique: 11+1d6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 12

Compétences: Électronique(GC) 3, Étiquette 2, Armurerie 7, Serrurerie 3, Perception 4, Appareils volants 4, Véhicule terrestre 7, Pistolets 3

Augmentations: Commlink, Câblage de contrôle de véhicules 2 avec Module Sim débridé(hot-sim), Interface de rigging, Yeux cybernétiques (Indice 3 avec drone oculaire, smartlink, vision thermographique, augmentation visuelle 1)

Console de commande pour rigger(CCR): Proteus Poseidon

Autosofts: Acquisition [Arme lourde] 6, Acuité 6, Évasion 6

Programmes: Gommage de bruit, Cryptage, Toolbox, Machine virtuelle, Filtre de biofeedback, Carapace, Discrétion

Équipement: Veste pare-balles, Medikit (indice 3)

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

GM-Nissan Doberman Drone Moyen du Rigger d'Apep

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

Armes: Ingram White Knight LMG [Arme lourde, VD 10(12)P, CR 6, PA -3(-4), Pré. 5, TA/TR, 50 (b), système pneumatique 1, balles Ex-explosives]

Horizon Flying Eye Minidrone (drone oculaire du Rigger d'Apep)

Ce drone volant sphérique utilise des tuyères propulsives omnidirectionnelles pour se maintenir en suspension. À peine plus gros qu'un globe oculaire, il peut rouler au sol mais doit voler pour passer les obstacles tels que des escaliers ou autres obstructions. Une version avec flash-pak et grenade fumigène intégrés coûte 500 ¥

supplémentaires, et le drone est détruit au moment de la détonation. Le Flying Eye se pilote avec la compétence Appareils volants.

MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS

4 3 2 1 0 3 3

Shiawase Kanmushi Microdrone x4 du Rigger d'Apep

Ce drone « insecte » à quatre pattes est difficile à différencier d'un vrai insecte en un coup d'œil. Il est idéal pour pénétrer dans les zones d'accès restreint, ses pattes adhésives et son poids plume lui permettant de marcher le long des murs et au plafond. Il est cependant assez fragile et il suffit de marcher dessus, ou d'un démarqueur pour le détruire. Ce drone se pilote avec la compétence Marcheurs.

MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS

4 2 1 0 0 3 3

Lockheed Optic-X Petit Drones x2 du Rigger d'Apep

Cet appareil furtif VSTOL (Vertical or Short Take-Off and Landing, ou « atterrissage et décollage court ou vertical ») fait la taille d'un cyberdeck quand ses ailes sont repliées pour le transport. Une fois déployées, il fait la taille d'un gros faucon ou autre oiseau de proie. Sa technologie de réduction de signature brevetée en fait l'un des appareils préféré des services secrets et shadowrunners : les tests de Perception visuelle ou auditive ou à l'aide d'un système radar pour repérer l'Optic-X2 subissent un modificateur de -3 dés. Ce drone se pilote avec la compétence Appareils volants.

MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS

4 4 3 2 2 3 3

Gang des Area Boy x5/x6 et Awori x4

Voir caractéristiques plus haut.

Équipe des alliés cachés

Une équipe entièrement elfique composée de 3 personnes, ce groupe restera caché, travaillant au nom des runners à distance et disparaissant de la scène dès que possible.

C A R F C I L V M Chance ESS

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

Limites: physique 7, mentale 7, sociale 7

Initiative physique: 12+3d6

Moniteur de condition: 10

Armure: 18

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

Traits: Arts Martiaux 4 (Carromeleg), Adepté

Technique: Contrecarrer un évitement, Contre-Attaque, Solide comme un roc, Choquer

Pouvoir d'adepte: Perception astrale, Contre-attaque, Compétence améliorée (Course) 1, Compétence améliorée (Gymnastique) 1, Compétence améliorée (Natation) 1, Sens du combat 3, Réflexes améliorés 2, Mains mortelles

Méta-magie: Centrage d'adepte, Camouflage étendu, Camouflage, Iaijutsu

Équipement: Armure militaire renforcée légère (avec Atténuation thermique, Revêtement en polymère de ruthénium) et Casque militaire, Médiokit (indice 4), Lentilles de contact 1 (avec Système smartlink)

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

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

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

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

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

Personnages Principaux

Frosty

Jane “Frosty” Foster est une magicienne accomplie ayant la quarantaine. Physiquement, elle semble être au début de la vingtaine en raison de son héritage elfique. Elle a de longs cheveux bouclés, qu'elle a temporairement teints en brun pour son voyage à Lagos. Elle pense que ses cheveux blancs comme la neige seraient trop voyants dans la ville sauvage. Ses yeux sont bleu clair, et elle est très attirante, avec un sourire magnifique. À première vue, elle semble humaine, bien qu'elle soit beaucoup plus grande qu'une femme humaine. Elle boite très légèrement. Frosty a une attitude décontractée et une vision très pragmatique de la vie. Elle est très fidèle et fondamentalement honnête, malgré sa carrière de shadowrunner. Elle a un sens de l'humour bien développé et aime les bonnes blagues. Elle n'aime pas les surprises, cependant, et a tendance à s'attaquer aux mauvaises surprises avec un chaud tempérament et en utilisant des quantités importantes de mana. Jane a grandi dans un orphelinat, ignorant l'âge de ses parents, bien que toujours légèrement nostalgique et curieuse. Finalement, elle est allée à l'Université du Missouri, puis a commencé à travailler pour une petite entreprise à Columbia, Missouri. Quand elle était dans la vingtaine, ses capacités magiques se sont réveillées et elle a fait son apprentissage auprès d'un puissant magicien. C'est à ce moment-là qu'elle a commencé à participer sporadiquement à des shadowruns. Après vingt ans dans les ombres, elle s'est fait des contacts très bien placés, à la fois dans les milieux bas ou haut. Elle a rencontré FastJack en personne et est membre de son VPN JackPoint. De plus, elle est reliée par son mentor à des personnes très puissantes. Elle a eu l'occasion de rencontrer des dragons, elle a reçu une bague de Dunkelzahn dans son testament, un focus de pouvoir qu'elle ne quitte jamais. Ces contacts lui ont permis d'accéder occasionnellement à certains des cercles les plus secrets du Sixième Monde (et elle partage même parfois ses opinions et ses théories avec ses associés sur JackPoint). Avoir été l'élève d'un des magiciens méta-humains les plus puissants de la planète comporte certains avantages. Jane connaît plusieurs sorts et techniques méta-magiques qui ne sont pas de notoriété publique (ou même que l'on croit impossibles) dans la communauté magique de 2072. Malgré cela, Jane reste une femme fondamentalement bonne et honnête, qui continue de se frayer un chemin dans le monde et qui n'est pas ébloui par la richesse, le pouvoir politique ou les capacités mystiques.

C A R F C I L V M Cha Ess

4 5 4 3 8 4 6 8 15 4 6

Limites: physique 5, mentale 8, sociale 10, astrale 10

Initiative physique: 8+1d6

Moniteur de condition: 10/12

Armure: 12

Compétences: Arcanes 7, Combat Astral 7, Athlétisme(GC) 4, Combat rapproché(GC) 3 (Épées) (+2), Conjuración(GC) 10, Gymnastique 4, Pistolets 7, Premiers secours 3, Influence(GC) 9, Electronique(GC) 3, Perception 7, Appareil volant 4, Véhicule terrestre 7, Sorcellerie(GC) 10, Survie 3

Connaissances: Histoire de la magie 7, Organisations Magiques 7, Théorie Magique 7, Rumeurs de la rue 4, Culture de Tir Tairngire 4, Équipement de voyage 4

Langues: Anglais N, Français 4, Allemand 4, Japonais 7, Mandarin 4, Espagnol 4, Sperethiel 10

Traits: Concentration Accrue 6

Tradition: Voie de la Roue

Niveau d'initiation: 11

Méta-magie: Géomancie, Camouflage, Camouflage étendu, Bouclier, La roue 1, Sacrifice, Sacrifice 2, Signature flexible

La Roue 1: Jane ajoute son indice d'initiation aux tests sociaux nécessitant de l'empathie.

Sacrifice 2: Cette technique permet d'utiliser le sacrifice sur soi-même ou sur une victime consentante sans créer de champ magique.

Rituel: Manifestation Sha, Orienter une ligne mana, Recharge de réactifs, Vision tellurique

Sorts: Armure, Monde chaotique, Contrôle des pensées, Toucher mortel, Détection des ennemis, Analyse de la véracité, Mode, Boule de feu, Soins, Teint radieux, Influence, Éclair Mana, Oxygénation, Éclair Étourdissant

Équipement: Veste pare-balles, Commlink [Indice 4, avec OS personnalisé qui s'affiche uniquement en vieux Sperethiel], Lentilles de contact [Indice 3, avec Smartlink, Amplification visuelle 2], Anneau de dragon (Focus de pouvoir puissance 6), 3 fausses SIN (Indice 6), boucle d'oreille en ivoire (Focus de maintien de manipulation puissance 5), Medikit (indice 6)

Armes: Ares Predator V [Pistolet Lourd, VD 8P, PA -5, SA, CR —, 15 (c), w/ smartlink, 5 chargeurs de balles APDS],

Épée monofilament Ares “One” [Arme tranchante, Allonge 1, VD 9P, PA -3, Pré. 5, Arme focus puissance 3]

MEDJAY

Medjay est un agent spécial fidèle à Celedyr, membre des Chevaliers de la rage, un groupe nubien/celtique qui ne répond qu'au grand dragon lui-même. Medjay est souvent chargé de missions internationales en raison de sa

capacité à se fondre dans la foule, son habileté à manipuler des situations sociales et son large éventail de compétences utiles (grâce à ses skillsofts). Il préfère utiliser les compétences sociales plutôt que la force, mais lorsque le temps de parler est terminé, Medjay est brutalement efficace pour gagner un combat. Medjay porte souvent des robes traditionnelles nubienne, tissées à partir de coton biologique et brodées à la main. Les robes volumineuses sont assez efficaces pour cacher son armure corporelle moulante et une myriade d'armes.

C A R F C I L V Cha Ess

5 5 4(7) 5 5(8) 5 4 5 5 2.89

Limites: physique 9, mentale 5, sociale 4(+3 Influence(GC) Phéromones optimisées)

Initiative physique: 9+4d6

Moniteur de condition: 11/11

Armure: 8(+3 Orthoderme)

Compétences: Athlétisme(GC)10(11), Gymnastique 7(Corps à corps +2), Influence(GC) 9(+3 Phéromones optimisées), Intimidation 4, Perception 10, Furtivité(GC) 9, Combat à mains nues 10 (, Pistolet 6) (, Véhicule terrestre 6)

Langues: Anglais N(, Yoruba 6)

Traits: M. Tout le Monde, Résistance à la magie 4

Améliorations: (tous Betaware) Articulation améliorée, Commlink [Firewall 6, Response 5, Signal 3, Système 5] avec module Sim débridé (hot-sim), Yeux cybernétiques (Indice 2 avec Smartlink, Vision thermographique, Amplification visuel 2, Vision Nocturne, Compensateur anti-flash), Orthoderme 3, Skilljack 6, Câblage de compétences Indice 6, Amplificateur synaptique (Indice 3), Phéromones optimisées (Indice 3)

Équipement: Armure corporelle moulante; 8 Réflexogiciels (tous indices 6): Véhicule terrestre, Appareil Volants, Pistolet, Armes Automatiques, Explosifs, Informatique, Hacking, Arme tranchante; 8 Logiciel linguistique (comprenant le Yoruba)

Logiciels activés par défaut: Réflexogiciels(Pistolet+Véhicule terrestre), Logiciel linguistique Yoruba

Armes: Ares Predator V [Pistolet Lourd, VD 8P, PA -1, SA, CR —, 15 (c)]

SAMRIEL

Samriel est né dans une famille de classe supérieure à Atlanta. Ses parents étaient des membres dévoués à la Fondation Atlante, participant à des collectes de fonds privées et à des conférences par des scientifiques invités. Quand il avait treize ans, ils ont passé un été sur un site de fouilles dans les Balkans. Ses capacités d'adepte commençaient à se manifester et il fut «lié d'amitié» par un croisé mystique gardant le site de fouilles, un événement qui le marqua pour son recrutement ultérieur dans l'ordre. Quand il était dans la vingtaine, ses parents ont été tués dans le cambriolage de son domicile qui a mal tourné. Sans famille, Samriel se consacra à son ordre, faisant don de son héritage et se livrant complètement aux objectifs des Croisés Mystiques. En tant que membre du Cercle Intérieur des Croisés Mystiques, Samriel est fanatiquement fidèle à la Fondation Atlante. Il suit le code chevaleresque présenté dans un ancien codex mystique déchiffré par le cercle intérieur. En tant que tel, il est dédié à son code d'honneur, à ses prouesses martiales et à l'objectif de la Fondation Atlante de dévoiler les mystères cachés de l'âge passé de la magie. Samriel travaille généralement seul sur des missions secrètes qui ne sont divulguées à personne en dehors du Cercle Intérieur (et parfois même sans qu'ils en soient au courant). C'est un fanatique, mais il adhère strictement à son code d'honneur, ce qui en fait un allié précieux, bien qu'il soit impitoyable face à ceux qu'il juge sans honneurs ou indignes de confiance. Samriel allie bio et cyberware à sa magie pour se pousser au-delà des limites mortelles. En raison de sa lourde perte d'essence, il est considéré comme légèrement décalé par beaucoup d'autres membres de son ordre, mais personne ne remet en question sa capacité à accomplir ses missions ou de sa loyauté inébranlable. Samriel lui-même voit son corps comme un outil à utiliser au nom des Croisés Mystiques et accepte la perte d'une partie de sa méta-humanité comme un coût négligeable. Samriel est un elfe caucasien avec des yeux cybernétiques argentés, un corps fortement musclé et une coupe serrée avec des cheveux gris. Il est au-dessus de la taille moyenne pour un elfe et plus lourd en raison de ses augmentations de bioware. Bien qu'il soit dans la trentaine, son héritage elfique lui donne une apparence beaucoup plus jeune. Samriel a une approche stricte et absurde de la vie.

C A R F C I L V M Cha Ess

5 7(10) 7(10) 5 5 6 4(7) 5 7 3 3.22

Limites: physique 11(+1 Articulation améliorée), mentale 9, sociale 7

Initiative physique: 19+4d6

Moniteur de condition: 11/11

Armure: 8 (+3 Orthoderme)(+4 Armure mystique)

Compétences: Athlétisme(GC) 12(Synthécarte +3), Combat rapproché(GC) 10, Explosifs 3, Électroniques(GC) 3, Armes à feu(GC) 10, Premiers soins 4, Influence(GC) 5, Serrurerie 7, Orientation 4, Perception 10 (Compétence amélioré +5)(Visuel +2), Véhicule terrestre 9, Furtivité(GC) 9 (, Evasion +1 Articulation améliorée)

Connaissances: Fondation atlante 9, Arcanoarchéologie 9 (Artéfacts atlantes +2), Archéologie 7, Histoire 7 (Quatrième monde +2), Formation en leadership 7, Contexte magique 3, Croisés mystiques 7 (Codex +2), Procédures de sécurité 4, Compétences Tactiques de petit groupe 7

Langue: Anglais (N), Sperethiel 5

Traits: Attribut exceptionnel (Réaction)

Pouvoir d'adepte: Voix de commandement, Mémoire tridimensionnelle, Compétence amélioré(Perception) 5, Mains mortelle, Sens magique, Armure mystique 4, Résistance aux sorts 4

Grade d'initiation: 4

Méta-magie: Centrage d'adepte, Cognition(SR4), Camouflage étendu, Camouflage

Améliorations: (tous de qualité Delta) Amplificateur cérébral (indice 3), Compensateur de dommages Indice 6, Articulation améliorée, Tonification musculaire (Indice 3), Orthoderme (Indice 3), Producteurs de plaquettes, Yeux Cybernétique (Argent) [Indice 2 avec Compensateur anti-flash, Vision Nocturne, Smartlink et Amplification Visuel 2], Booster synaptique (Indice 3), Synthécarte (Indice 3)

Équipement: Armure corporelle moulante, Commlink Transys Avalon (Indice 6)

Armes: Épée mono-filament [Arme tranchante, Allonge 1, VD 8P, Pré 5, PA -3], Savalette Guardian [Pistolet lourd, VD 8P, PA -1, SA/BF, CR 1, 12 (c), Pré. 5], Colt M23 [Fusil d'assaut, VD 9P, PA -2, SA/TR/TA, CR 5, 40 (c), Pré. 4 avec crosse rembourrée, crosse pliable, système pneumatique 3]