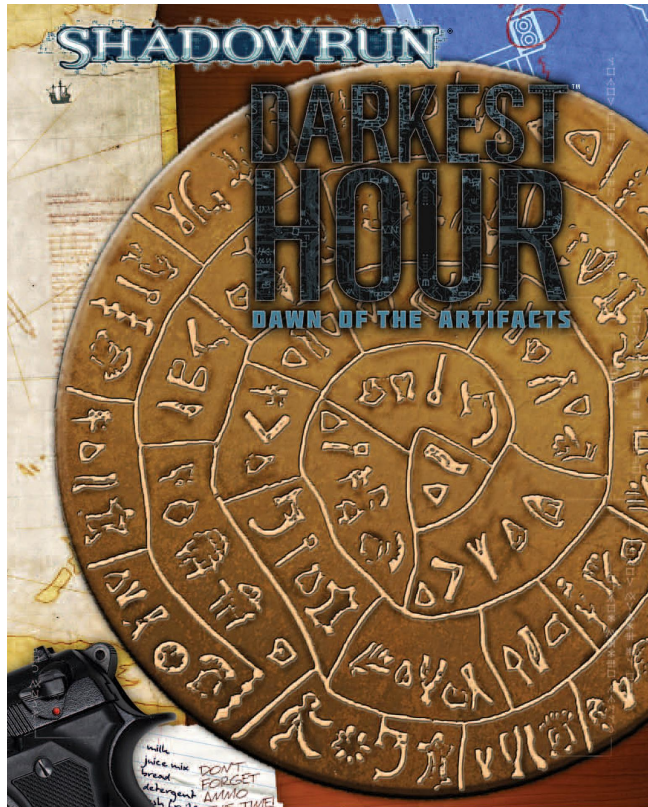


L'aube des Artefacts : L'heure la plus sombre
Conversion sr5 v3



Scène: L'Infinity	2
Scène: Ravitaillement chez Red Anya	2
Scène: La planque de Vagner	2
Scène: Le rallye	3
Scène: Les souterrain des Water Rat	3
Scène: Voyage en train	4
Scène: Voyagent par la mer	4
Scène: Le Bastion Hotel	4
Scène: Le Trippoli Desserts	5
Scène: Le Rhapsody Blues	5
Scène: Le centre de détention de Regulus	7
Scène: Le manoir Faustien	10
Scène: L'hôtel de Francfort	14
Scène: Sarajevo	14
Scène: Les pyramides de Bosnie	14

Scène: L'Infinity

Scène: Ravitaillement chez Red Anya

VW Sleipnir (Minivan)

Modifié avec Commodités (élevé), Protection des passagers 2 , Système Antivol 2, Firewall 4, Gommage de bruit

MANIA. VITESSE ACCÉL. STRUCTURE BLINDAGE AUTOPILOTE SENSEURS PLACES

2 4 1 14 8 2 2 10

Scène: La planque de Wagner

Georgiy Abolev

Représentant du Consortium Apep, il utilise la trahison, les pots-de-vin, les para-créatures, la magie, la bonne violence à l'ancienne ou toute autre chose pour atteindre ses objectifs (et ceux de ses maîtres). Actif dans la chasse aux artefacts dans le monde entier.

C A R F C I L V M Ess Chan

4 3 5 3 4 5 7 5 8 6 6

Init: 10+1D6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 8

Limites : physique 5, mentale 8, sociale 7, astrale 8

Compétences: Conjuración(GC) 10, Gymnastique 3, Etiquette 4 (Esprit +2), Premiers soins 4, Enseignement 4, Leadership 4, Médecine 3, Survie 7, Perception 5(+2 RP-Tac), Pistolet 3(+1 RP-Tac), Sorcellerie(GC) 9, Animaux 7

Connaissances: Archéologie 4, Architecture 3, Musique Folk(Russe) 5 , Artefact Magique 9, Groupe de magie 7, Histoire de la magie 9, Métaphysique 4, Philosophie 4, Para-créature 7

Langues: Russe M, Anglais 7, Japonais 3, Français 4, Mandarin 3, Portuguais 4, Espagnol 3

Traits: Attribut exceptionnel (Logique), Concentration accrue 4, Esprit mentor

Grade d'initiation: 3

Meta-magie: Centrage, Camouflage, Bouclier

Équipement: Commlink 6 Transys Avalon, Lampe-torche, Bracelet Kievan Rus (Focus de lancement de sort(Sort de manipulation) indice 4), Lunettes [Indice 4, Compensation anti-flash, Interface visuelle, Vision nocturne, Smartlink], GPS, 5 Torche au magnésium, Medikit 6, Armure corporelle moulante sous un costume zoé, Amulette Lunula (Focus d'invocation(Esprit de l'homme), indice 5), Respirateur (indice 4), Kit de survie, RP-Tac : Tacticien Novatech(Maitre)

Armes: Colt Agent Special [Pistolet léger, VD 8P, PA 0, SA, CR 0, 8(c), Pré 5] avec Système Smartgun

Esprit Mentor: Serpent [+2 dés aux sorts de Détection, +2 dés aux tests d'Arcanes]

Tradition: Chaman(Slave)

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

Sorts: Agonie de masse, Contrôle des foules, Contrôle des pensées, Diagnostic, Détection de la magie étendue, Projectile, Combustion, Augmentation des réflexes, Napalm, Barrière physique, Couche de glace

Gros bras d'Apep (4)

C A R F C I L V Ess Chan

4 6(8) 5(7) 4(6) 3 5 3 4 2,99 2

Init: 12+3D6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 8

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

Compétences: Athlétisme(GC) 4, Explosifs 4, Gymnastique 7, Combat rapproché(GC) 7(+1 RP-Tac), Armes à feu(GC) 10(+1 RP-Tac), Perception 7(+2 RP-Tac), Survie 4, Furtivité(GC) 9(+1 RP-Tac), Etiquette 4, Véhicules terrestres 7

Traits: Endurance à la douleur

Augmentations: (toutes betaware) Réflexe câblés 2, Commlink(indice 4), 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(Esclave)

Armes: Épée à mémoire Victorinox [Armes tranchantes, VD 8P, PA -2, Allonge 1, Pré 5]

Scène: Le rallye

Jan Brecht, contrebandier ork

Jan Brecht est un Water Rat, un contrebandier spécialisé basé à Hambourg qui utilise les tunnels souterrains et souvent inondés pour faire entrer et sortir des marchandises de la ville. Impétueux et parfois autoritaire, il est en fait lâche quand il s'agit de combat loyal. Le contrebandier est habitué à ce que sa taille physique soit suffisante pour intimider la plupart des gens, l'aidant à éviter la confrontation. Lorsque des escarmouches éclatent, Brecht préfère se mettre à l'abri, enveloppé dans plusieurs couches d'acier renforcé et utilisant des véhicules et des drones pour éliminer les menaces.

C A R F C I L V Chan Ess

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

Init: 9+1D6

Moniteur de condition: 12/10

Armure: 12

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

Compétences: Gymnastique 3, Etiquette (Contrebandiers) 3 (+2), Guerre électronique 4, Hacking 3, Armes de véhicule 7, Ingénierie 7, Survie 7, Perception 4, Véhicules aquatiques (Jet-skis) 10 (+2), Véhicules terrestres 9, Pistolets 3, Natation 7, Combat à mains nues 1

Connaissances: Mécanique automobile 7, Tactiques de patrouille portuaire 7, Mécanique nautique 9, Routes de contrebande 7

Langues: Allemand (N), Néerlandais 4, Polonais 3, Russe 4

Améliorations: Câblage de contrôle de véhicules (2), Commlink (Indice 6, Module Sim Hot SIM), Datajack, Réflexes Câblés 1

Équipement: Commlink (indice 4), Kit de survie, Medikit (Indice 4), Veste pare-balle, 2 Fausses SINS (ags, neec), Unité GPS, Agent Mk-V (indice 5), Lunettes 1 avec capteur à ultrasons, Bâton Fluomousse 4*

Armes: Colt Manhunter [Pistolet lourd, 8P, PA -1, SA, CR -, 15 (c), avec viseur laser, Pré 6], Couteau [Arme tranchante, VD 6P, PA -1, Pré 5]

*La fluo-mousse est mesurée en fonction d'un indice de Puissance qui correspond à sa densité dans une zone donnée. Traitez la fluo-mousse comme si elle possédait le pouvoir d'adepte Sens magique en utilisant son indice de Puissance à la place de l'attribut Magie.

Scène: Les souterrain des Water Rat

Lieutenant mercenaire

C A R F C I L V Chan Ess

6 5(6) 4 4(5) 3 5 3 4 2 1.8

Init: 9+1D6

Moniteur de condition: 11/10

Armure: 15

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

Compétences: Combat rapproché(GC) 7, Étiquette (Syndicat) 4 (+2), Gymnastique 4, Fusil (Fusils à pompe) 9 (+2), Discrétion 4, Perception 4 (Visuelle 5), Véhicules terrestres 7, Véhicules aquatiques 1, Survie (Urbain) 1 (+2), Armes de jet 3

Traits: Endurance à la douleur 3

Améliorations: Yeux cybernétique (Indice 1 avec Smartlink, Amplification visuelle 1); Réflexes câblés 2, Substitut musculaire 1

Équipement: Veste pare-balle, Armure corporelle intégral, Commlink (indice 4)

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

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

Franchi SPAS-24 [Fusil de chasse, VD 12P; PA -1, SA/TR, CR 2, 10 (m) avec smartgun, cartouches ex-ex, Pré 8]

Grenade à gaz(Gamma-Scopolamine)(3)

Voyous mercenaires (9)

C A R F C I L V Chan Ess

4 5(6) 4 4(5) 3 4 3 4 2 2.8

Init: 8+1D6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 12

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

Compétences: Combat rapproché(GC) 4, Étiquette(Syndicat) 1 (+2), Gymnastique 4, Fusil (Fusils à pompe) 4 (+2), Discrétion 4, Perception 4(Visuelle 5), Véhicules terrestres 3, Véhicule aquatique 1, Survie(Urbain) 1 (+2)

Traits: Endurance à la douleur 3

Améliorations: Yeux cybernétiques (indice 1 avec Smartlink, amélioration visuelle 1), Réflexes câblés 1, substitut musculaire 1.

Équipement: Veste pare-balle, Commlink (indice 4)

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

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

Franchi SPAS-22 [Fusil de chasse, VD 12P, PA -1, SA/TR, CR (1), 10 (m) avec smartgun, Pré 8]

Hardy Wagner, courtier en information du Penose

Wagner est suffisamment intelligent pour savoir quand se battre et quand se cacher, Hardy se cache derrière ses amis. Le courtier en information est nerveux à l'idée de mettre sa vie entre les mains des autres. Il a un léger tic qui fait que le côté gauche de sa bouche se tord vers le haut en souriant.

C A R F C I L V Chan Ess

4 3 5 3 2 5 4 3 3 3,8

Init: 10+1D6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 12

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

Compétences: Athlétisme(GC) 1, Cybercombat 9, Gymnastique 7, Electronique(GC) 7(+1), Guerre électronique 7(+1), Hacking 9(+1), Perception 4(Visuelle 7), Pistolets 1

Connaissances: Économie corporatiste 7, Paradis de données 7, Sécurité Matriciel 4, Blanchiment d'argent 9, Conception du système 4

Langues: Néerlandais N, Allemand N, Russe 3, Français 3

Traits: Bilingue, Bon codeur (Hacking à la volée), Paralysie en combat

Améliorations: Coprocesseur attentionnel, Yeux cybernétiques indice 2 (avec compensation anti-flash, Vision nocturne, Amplification visuelle 2, Smartlink), Datajack, Amplificateurs neuraux (Néo-cortical) 2

Équipement: 3 commlinks jetables (indice 2), 1 cyberdeck Novatech Navigator(5/4/3/6), Veste pare-balle

Programmes: Gommage de bruit, Armure, Biofeedback, Navigateur, Toolbox, Décryptage, Édition, Configurateur, Surveillance, Furtivité, Pistage

Armes: Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, VD 9P, PA -2, CC, CR 0, 6 (cy), avec smartgun, Pré 7]

Scène: Voyage en train

Scène: Voyagent par la mer

Scène: Le Bastion Hotel

Winter

Winter est le concierge de nuit du Bastion Hotel et c'est une dame. Elle peut offrir aux runners tous les divertissements dont ils pourraient avoir besoin pendant leur séjour à l'hôtel ainsi que toutes les substances illicites. La seule restriction est que toute consommation de substances doit être utilisée dans les chambres et non dans une partie publique de l'hôtel. Winter a de longs cheveux blonds avec des racines sombres suggérant que la couleur provient d'une teinture.

Summer

Summer sert de concierge de jour et de guide touristique au Bastion Hotel. Contrairement au choix de sa sœur de proposer des divertissements à l'hôtel, Summer se spécialise dans les affaires extérieures à l'hôtel. Toute demande pour un musée, un restaurant ou une boutique se traduit immédiatement par une poignée de suggestions de sa part. Summer garde ses cheveux noirs coupés courts avec une frange juste assez longue pour encadrer son visage. Les deux sœurs parlent couramment le français avec un très léger accent nord-africain. Ils parlent également professionnellement allemand, anglais et néerlandais.

C A R F C I L V Chan Ess

4 4 3 3 5 4 3 4 2 6

Init: 7+1D6

Moniteur de condition: 10/10

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

Compétences: Étiquette 9, Négociation 5, Perception 4

Connaissances: À ajuster selon la sœur.

Scène: Le Trippoli Desserts

Jakob Schultz

Négociateur de bières à la retraite qui travaille au café Trippoli Desserts, Jakob Schultz se spécialise dans la communauté des ombres d'Europport et se targue d'en savoir le plus possible. L'ork garde une équipe de gros frappeurs à proximité à tout moment, bien que généralement au moins l'un d'entre eux soit sous l'influence de la drogue de la semaine.

C A R F C I L V Chan Ess

3 3 3 2 6 5 3 5 4 6

Init: 8+1D6

Moniteur de condition: /

Limites : physique 4, mentale 6, sociale 8, astrale 8

Compétences: Informatique 7, Escroquerie 7, Étiquette 9, Négociation 7, Perception 10, Pistolets 3

Connaissances: Politique d'entreprise 9, Rumeur locale 10, Runners de premier ordres 7

Trait: Attribut exceptionnel (charisme)

Scène: Le Rhapsody Blues

Golas

Troll fomorien parlant avec un fort accent, Golas est le propriétaire du Rhapsody Blues et des barmans le soir. Il vit dans un appartement au-dessus du bar. Originaire d'Édimbourg, Golas a vécu à Seattle pendant de nombreuses années avant de revenir en Europe. Il s'est installé à Europport il y a environ deux ans et a trouvé une niche servant des boissons et ne posant pas de questions. Le troll est un barman de cinquième génération qui n'a pas de grands projets pour faire autre chose que servir des boissons.

C A R F C I L V Chan Ess

3 3 3 2 6 5 3 5 4 6

Init: 8+1D6

Moniteur de condition: 10/11

Limites : physique 4, mentale 6, sociale 8, astrale 8

Compétences: Armes tranchantes 7, Etiquette 9, Négociation 7, Perception 4

Connaissances: Alcool 4, Barman 4, Mixologie 10

Widget - Elfe Rigger et Technomancienne

Jeune, au début de la vingtaine, pâle avec des cheveux roux et des reflets violets. Très athlétique et parfois pédante, le rôle de Widget est de donner aux gens des instructions simples et de les faire échouer à la tâche. Elle murmure aux ombres et aux sprites qu'elle seule peut voir, lui donnant un air légèrement touché quand elle fait ses trucs techno.

C A R F C I L V Res Chan Ess

3 3 3 2 6 5 3 5 6 4 6

Init: 7+1D6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 20

Limites : physique 3, mentale 6, sociale 8, astrale 8

Compétences: Compilation 4, Piratage(GC) 7, Électroniques(GC) 4, Étiquette 1, Armes de véhicule 3, Enregistrement 3, Perception 4, Véhicules terrestres 4, Appareils volants 7, Pistolets (Mitraillettes) 3 (+2)

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

Traits: Bon codeur (Hacking à la volé)

Formes complexes: Indic, Dispersion d'Attaque, Injection d'Attaque, Injection de Firewall, Pic de résonance, Grille transcendante, Marionnettiste, Injection de Firewall, Dispersion de Corruption, Voile de résonance

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

Équipement: Armure corporel intégrale, Casque, Protections PPP bras et jambes, Commlink (Réponse 1, Signal 2, Firewall 1, Système 1)

Armes: Steyr TMP [Pistolet mitrailleur, 7P, PA 0, SA/TR/TA CR 3, 30 (c), w / Système pneumatique 3, Barillet étendu, Crosse personnalisée, Silencieux, Pré 5]

Hiver - Elfe Soutien à distance /Premiers soins

Deuxième plus âgé de l'équipe après Nerefeiz, Hiver a la fin de la trentaine. Caractéristiques scandinaves, peau pâle, cheveux blonds, yeux bleus, Hiver parle avec un accent français qui va et vient à sa guise. Il est paternel et regarde Widget, Emilio et Yuyi comme des enfants à protéger. Il sait qu'ils sont compétents mais veille toujours sur eux.

C A R F C I L V Chan Ess

5 5(7) 6(8) 5(7) 5 4 2 4 4 1,6

Init: 10+1D6

Moniteur de condition: 11/10

Armure:

Limites : physique 10, mentale 4, sociale 6, astrale 6

Compétences: Athlétisme(GC) 7, Armes automatiques 3, Arme tranchante 4, Informatique 7, Gymnastique 4, Étiquette (Médicale) 7 (+2), Premiers soin (Blessures de combat) 10 (+2), Discrétion 3(Combinaison caméléon +2), Fusil (Fusils de précision) 10 (+2), Perception 9, Combat à mains nues 4

Connaissances: Cyber-technologies 7, Repère de Runner 9, Emplacements de Sniper 4

Traits: Rage de vivre 3

Améliorations: Yeux cybernétiques (Indice 3 avec Compensation anti-flash, Vision nocturne, Smartlink, Thermographique), Substituts musculaires 2 (Alpha), Réflexes Câblés 2 (Alpha)

Équipement: Combinaison caméléon, Hermes Ikon, Medikit (indice 6)

Programmes: Navigateur, Édition

Armes: Ares Desert Strike [Fusil de précision, 13P, PA -8, SA, CR 2, 14 (c), Rembourrage antichocs, Balles APDS, Pré 7]

Emilio - Troll aux armes lourdes

Fin de la vingtaine et sûr de lui, Emilio est fortement augmenté avec des protections oculaires réfléchissantes apparentes cousus dans sa chair. Il est très musclé et bâti comme une maison en brique. Lorsqu'il ne travaille pas, il porte régulièrement un jean foncé de style rockabilly et un t-shirt blanc serré sur son torse.

C A R F C I L V Chan Ess

9 4(6) 4(6) 9(11) 3 4 2 4 5 0,8

Init: 8+1D6

Moniteur de condition: 13/10

Armure: 17

Limites : physique 12, mentale 4, sociale 4, astrale 4

Compétences: Athlétisme (GC) 4, Armes automatiques 9, Armes tranchantes 7, Informatique 11, Explosifs 7, Gymnastique 4, Étiquette (La rue) 7 (+2), Armes lourdes 10, Discrétion 3, Perception 4, Véhicules terrestres(Vélo) 1 (+2), Pistolets 7, Combat à mains nues 9

Connaissances: Barrières 7, Conception d'armes à feu 4, Valeur d'équipement 10, Planques 7, Shadowrunners d'Europport 7

Traits: Dur à cuire

Langues: Espagnol N, Allemand 7, Néerlandais 3, Français 3

Améliorations: Yeux cybernétiques (indice 3 avec Compensation anti-flash, Vision nocturne, Smartlink, Vision thermographique), Armure dermique 2 (alpha), Substituts musculaires 2 (alpha), Réflexes câblés 2 (alpha)

Équipement: Hermes Ikon (Réponse 4, Signal 3) avec Novatech Navi OS (Système 4, Firewall 3), Détonateur radio (6), Armure SWAT avec casque

Programmes: Gommage de bruit, Navigateur, Édition, Shopsoft

Armes: Canon d'assaut Ares Vigorous [Fusil d'assaut, 16P, PA -6, CC, CR 0, 12 (c), Pré 4]

RPK HMG [Mitrailleur lourde, 12P, PA -4, TA, CR (6), 40 (c), Pré 5]

Sac à explosifs (5) [1kg d'Engin Explosif Improvisé, 24P (-1 par 2 mètres), -1PA]

Nerefeiz - Humain Face(ancien Knight Errant)

Au début de la quarantaine, Nerefeiz est un policier à la retraite alcoolique qui abandonne la bibine quand il travaille mais retombe facilement sur la bouteille après son service. Des années de travail sur le vice et l'homicide lui ont appris à parler aux gens et à les amener à s'ouvrir sur les choses difficiles arrivés dans leur vie, mais il n'a jamais appris à le faire lui-même. Il cache son passé et ses vraies pensées dans une bouteille de whisky. La génétique moderne lui a donné un rein qui ne dépérira pas et a purgé son corps de l'odeur traditionnelle des alcooliques de longue date.

C A R F C I L V Chan Ess

3 2 2 4 5 4 3 5 3 5,15

Init: 6+1D6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 8

Limites : physique 5, mentale 5, sociale 10, astrale 7

Compétences: Artisanat 3, Informatique 11, Escroquerie 7, Gymnastique 3, Étiquette 9 (Corpo +2), Enseignement 4, Intimidation (Mental) 7 (+2), Leadership(Persuasion) 9 (+2)(+3 Phéromones), Négociation (Diplomatique) 10 (+2)(+2 si première rencontre)(+3 Phéromones), Plein air(GC) 3, Perception 4, Pistolets 4, Combat à mains nues 3

Connaissances: Rumeurs corpo (Ares) 8, Intérêts de Megacorp (Ares) 10, Procédures de sécurité (Knight Errant) 8, Psychologie 9, Politique de la NEEC (Lobbies corpo) 10

Traits: Première impression

Langues: Allemand N, Néerlandais 7, Anglais 3, Français 3

Améliorations: Régulateur de sommeil, Phéromones optimisés (indice 3), Métabolisme propre

Équipement: Costume "Actioneer", Armure corporelle moulante (chemise), Transys Avalon avec module SIM standard, Lunettes avec Interface visuelle, Ecouteurs, Gants RA

Armes: Ares Predator V [Pistolet lourd, 10P, -2 PA, SA, CR 0, 15 (c), avec crosse personnalisée, munitions ex-ex, Pré 5]

Yuyi - Ork spécialiste en opérations clandestines B/E

Très légère pour une ork, Yuyi porte presque toujours des masques ou des respirateurs traditionnels Noh. L'équipe sait que quelque chose a marqué son visage et ses poumons, de sorte que la pollution est beaucoup plus meurtrière pour son système pulmonaire affaibli. Elle privilégie une action décisive rapide mais suit un code d'honneur personnel strict.

C A R F C I L V Chan Ess M

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

Init: 12+3D6

Moniteur de condition: 11/11

Armure: 10

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

Compétences: Observation astrale 4, Combat Astral 4, Athlétisme(GC) 9, Armes tranchantes 4, Gymnastique 9, Electronique(GC) 9, Pistolets 7, Premier soins 3, Perception 7, Furtivité(GC) 7, Combat à mains nus 7

Traits: Allergie (pollution, grave)

Grade d'initiation: 3

Méta-magie: Centrage d'adepte, Divination, Psychométrie

Pouvoirs d'adepte: Soin empathique, Sens améliorés(Compensation anti-flash, Sens de la direction, Thermographique, Zoom), Sens de combat 3, Perception améliorée 3, Réflexes améliorés 2, Compétence améliorée(Discretion) 3, Passage sans trace, Perception astrale

Équipement: Armure corporelle moulante(combinaison complète), Protège-bras et jambes Securetech PPP, Fairlight Caliban, Gants RA, Micro subvocal, Lentilles de contact avec Interface visuel et Smartlink, Ecouteurs

Programmes: Gommage de bruit, Navigateur, Édition, Shopsoft

Armes: Ares Predator V [Pistolet lourd, 8P, PA -1, SA, CR 0, 15 (c), avec Composants en céramique/plastacier 3, Télémètre amélioré, Crosse personnalisée, Silencieux, Interface épidermique, Munitions APDS, Pré 7]

Scène: Le centre de détention de Regulus

Champ magique : 2 Missionnaire(Chasseur de dragon)

Sculpture Matriciel du centre de détention de Regulus

Le système Matriciel du site est sculpté pour ressembler à un poste de police et un centre de détention standard.

Matériel: Serveur indice 9 (serveurs corporatistes régionaux)

Noeud 1-2-4: Un spider de sécurité

Noeud 3: Un demi-dieu inférieur

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

CI Suite des trois mousquetaire(Aramis): CI Tueuse 5

CI Suite des trois mousquetaire(Athos): CI Traqueuse 5

CI Suite des trois mousquetaire(Porthos): CI Crash 5

Demi-Dieu Inférieur de Regulus

C A R F C I L V ESS Chance

3 3 5 3 4 5 6 5 5.3 2

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

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 6

Initiative physique: 10+1d6

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)]

Spider de sécurité de Regulus

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

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

Métatype: humain

Initiative physique et RA: 9+1D6

Initiative matricielle (cold sim): 10+3D6

Initiative matricielle (hot sim): 10+4D6

Résistance aux dommages matriciels: 13

Résistance aux dommages biofeedback: 12

Limites: physique 4, mentale 8, sociale 5

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

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

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

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

Augmentations: amplificateur cérébral 1, datajack

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

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

Unité de sécurité de Regulus (40)

Unité de sécurité expérimentée, ces hommes et ces femmes ont été affectés au centre de sécurité de Rotterdam et exercent une double fonction de gardiens pour les détenus et de sécurité pour le bâtiment. Ils ont été formés pour travailler ensemble et mettent en place rapidement des équipes de tir pour se mettre à l'abri et fournir des tirs de suppression pendant que les membres de leur équipe avancent.

C A R F C I L V Ess Chan

4 5 4 4 3 4 3 4 3,2 2

Init: 8+1D6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 18

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

Compétences: Athlétisme(GC) 4, Combat rapproché(GC) 7, Gymnastique 7, Étiquette (Militaire) 1 (+2), Armes à feu(GC) 9, Plein air(GC) 4, Perception 4

Langues: Allemand (N), Anglais 4

Traits: Territoire (Tu connais un gars)

Améliorations: Suite cybernétique SWAT Lone Star [Yeux cybernétique 2, Compensation anti-flash, Vision Thermographique, Smartlink, Ossature renforcé en plastique, Réflexes câblés 1]

Équipement: Armure militaire renforcée légère avec casque

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

Ares Alpha modifié [Fusil d'assaut, VD 11P, PA -2, SA/TR/TA, CR 3, 42 (c), avec smartgun, Système pneumatique 3, Pré 7]

(Remarque: le lance-grenades sous le canon a été retiré et remplacé par un Système pneumatique 3)

Mage de combat de Regulus

C A R F C I L V M Ess Chan

4 5 5 3 4 5 6 6 8 6 2

Init: 10+1D6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 18

Limites : physique 5, mentale 8, sociale 7, astrale 8

Compétences: Observation astrale 4, Combat Astral 4, Athlétisme(GC) 1, Combat rapproché(GC) 4, Conjuración(GC) 7, Étiquette (Corporation) 4 (+2), Premier soins 7, Arme à feu(GC) 4, Discrétion 3, Leadership 7 (+2 sort de combat(Tueur de Dragons)), Perception 7, Véhicules terrestres 3, Sorcellerie(GC) 10 (+2 sort de combat(Tueur de Dragons))

Traits: Territoire (Acclimatation astrale), Esprit Mentor(Tueur de Dragons)(Leadership)

Grade d'initiation: 3

Méta-magie: Centrage, Géomancie, Bouclier

Tradition: Missionnaire(Chasseur de dragon)

Sorts: Armure, Explosion, Œil de la meute, Boule de feu, Soins, Invisibilité physique, Augmentation des réflexes, Boule de mana, Furtivité, Boule étourdissante, Éclair étourdissant

Rituel: Veilleur

Équipement: Armure militaire renforcée légère avec casque et isolation chimique, Focus de maintien(Santé) indice 4

Armes: Épée mono-filament Ares One [Arme tranchante, VD 6P, PA -3, Allonge 1, Pré 5]

Ares Alpha [Fusil d'assaut, VD 11P, PA -2, SA/TR/TA, CR 2, 42 (c), Pré 5]

2 grenades à gaz [CS / gaz lacrymogène, VD 8E]

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

Esprit de l'homme de Regulus - Puissance 7

C A R F V L I C CHC ESS M

8 7 9 5 7 7 8 7 4 7 7

Initiative: 17+ 2D6

Initiative astrale: 14 + 3D6

Tradition: Missionnaire(Chasseur de dragon)

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

Pouvoirs: Accident, Confusion, Conscience, Dissimulation, Forme astrale, Garde, Influence, Matérialisation, Sens améliorés (vision nocturne, vision thermographique), Recherche, Mouvement, Sort inné (Boule étourdissante)

Veilleur puissance 6(4)

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

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA

5 5 5 5 3 3 3 3

Initiative Astrale: 10+1D6

Tradition: Missionnaire(Chasseur de dragon)

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

Pouvoirs: Conscience, Forme astrale, Manifestation, Recherche

Gardes d'élite de Regulus (10)

C'est l'équipe qui s'active lorsqu'une émeute de la prison ou une tentative d'agression du complexe se produit. Ils ont des quartiers d'habitation sur place et sont en poste pendant trois jours à la suite. La sélection des armes est basée sur l'évaluation des menaces, bien qu'ils aient toujours le couteau et l'arme de poing.

C A R F C I L V Ess Chan

4 5(9) 6 4(6) 3 6 4 5 0.05 2

Init: 12+1D6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 18

Limites : physique 8, mentale 7, sociale 4, astrale 7

Compétences: Athlétisme(GC) 7 (9)(Course +1 Accroissement de mobilité), Combat rapproché(GC) 10(+1 RP-Tac), Étiquette (Militaire) 4 (+2), Armes à feu(GC) 10(+1 RP-Tac), Armes lourdes 7(+1 RP-Tac), Perception 9(+2 RP-Tac), Véhicules terrestres 7, Appareils volants 7, Véhicules aquatiques 7, Survie 4, Furtivité(GC) 9(+1 RP-Tac)

Traits: Territoire, Dur à cuir

Améliorations: (toutes betaware) Suite Cybernétique d'Assaut [Yeux cybernétiques (Indice 3, avec compensation anti flash, vision thermographique, Smartlink), Armure dermique (Indice 2), Ossature renforcée en titane, Réflexes câblés (Indice 2)], Substituts et Tonification musculaires (Indice 2), Synthécarde (Indice 2)

Équipement: Armure militaire renforcée légère (avec Accroissement de mobilité 1, Monture gyroscopique) et Casque militaire, avec Commlink intégré (Indice 6), RP-Tac : Tacticien Novatech(Esclave et 1 Maître)

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

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

Franchi SPAS-24 [Fusil de chasse, VD 12P, PA -1, SA/TR, CR 3, 10 (m) avec Cran de sûreté amélioré, Crosse pliable, smartgun, Pré 8]

Ingram White Knight [Mitrailleur légère, VD 10P, PA -7, TR/TA, CR 13, 50 (c) avec Smartgun, Crosse pliable, Gyrostabilisateur, munitions APDS), Pré 7]

Rigger de drones de Regulus

MÉTATYPE: ORK

CA R F V L I C ESS CHC

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

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

Armure: 9

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

Initiative physique: 7 (9) + 1D6

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

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

Langues: Anglais M, Or'zet 3

Traits: Bricoleur, Insomnie (mineure)

Augmentations: accroissement de réaction 2, câblage de contrôle de véhicules 2

Équipement: CCR Vulcan Liege Lord Autosofts [Acuité 6, Guerre électronique 6, Acquisition 6 (Ares HVAR), contrat DocWagon Platine (1 an), lunettes

de soleil [indice 4, avec amplification visuelle 2, antiflash, vision nocturne], médikit (indice 6), style de vie Moyen avec garages pour 3 voitures (espace de travail spécialisé, 3 mois), veste pare-balles [Armure 12]

Véhicules: Ares Armes Sentry V(8), voir plus bas

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

Notes: vision nocturne naturelle

Ares Armes Sentry V(8)

Les drones sont chargés de balles de gel. Les rails pour les drones sont montés le long de la clôture périphérique et les drones sont capables de tirer dans ou hors de l'enceinte. Les drones sont asservis au Noeud 3.

Autosoft: Acuité 6, Guerre électronique 6, Acquisition 6 (Ares HVAR), Autopilot 5

Accessoires: Monture d'arme

Arme: Ares HVAR[Fusil d'assaut, Précision 5(7), VD 8E, PA 1, SA/TR/TA, CR ∞, 100(t), balles gel]

Arme: HVAR modifiés avec une alimentation par tambour de cent munitions et un système de ciblage sécurisé et balles de gel.

Scène: Le manoir Faustien

Champ magique : 4 Magie noire

Sculpture Matriciel du manoir Faustien

La sculpture est propre et utilitaire avec des finitions en marbre et en bois.

Serveur indice 5 (entreprise privée)

Noeud privé: MCT Bloodhound (CI Patrouilleuse 5)

Les 2 noeuds font parties du serveur et déclenche en cas de SS 40 :

CI Suite des trois mousquetaire(Aramis): CI Tueuse 5

CI Suite des trois mousquetaire(Athos): CI Traqueuse 5

CI Suite des trois mousquetaire(Porthos): CI Crash 5

Essaim de bébé(CI Furie 5)

Hans Winokur

Le leader pro-tem du cercle de Hambourg, Hans Winokur est un hôte du gala. Il travaille avec les Faustiens pour élire un nouveau chef. Jusqu'à ce que le chef puisse être choisi, il poursuit tous les plans et met de l'ordre dans les affaires de Meyer.

C A R F C I L V M Ess Chan

2 3 2 3 5 4 6 6 8 6 4

Init: 6+1D6

Moniteur de condition: 9/11

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

Compétences: Arcanes 7, Informatique 6, Invocation 9, Étiquette (Éveillé) 7 (+2), Leadership 7, Négociation 4, Perception 7, Sorcellerie(GC) 9

Grade d'initiation: 2

Tradition: Hermétique(Faustien)

Connaissances: Business 4, Politiques corporatiste 4, Rumeurs corporatiste 3, Loi mega-corporo(Éveillé) 5, Conception de sorts 7

Soldat de réponse aux menaces d'Interpol(10)

Tous les membres de l'unité sont des vétérans hautement qualifiés et aptes des forces de sécurité et paramilitaires. Ils sont équipés d'équipements de niveau militaire et de tactiques professionnelles pour contrer toutes les menaces qu'Interpol estime nécessiter une démonstration de force écrasante.

C A R F C I L V Ess Chan

5 6 5 4 3 6 4 5 2,24 2

Init: 8+3D6

Moniteur de condition: 11/11

Armure: 24

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

Compétences: Athlétisme(GC) 7 (9), Explosif 4, Armes à feu(GC) 9(+1 RP-Tac), Perception 7(+2 RP-Tac), Furtivité(GC) 7(+1 RP-Tac), Arme de jet 7, Combat à mains nues 9(+1 RP-Tac)

Améliorations: Suite cybernétique SWAT Lone Star Watchman 2 (alpha) [Yeux cybernétiques (Indice 4 avec Compensation anti-flash, Vision Thermographique, Smartlink), Ossature renforcée en aluminium, Réflexes câblés (indice 2)], Synthécarde (indice 2)

Équipement: Version standard: Armure SWAT et Casque [avec Protection électrique 5, Bio-moniteur intégré, Auto-injecteur avec Stim-patch (indice 5)], Grenades flash-bang (2), Grenades fumigènes IR (2), Commlink (indice 2) Evotech Himitsu, Boucliers balistiques (tous les hommes), RP-Tac : Tacticien Novatech(Esclave)

Armes: H&K 227-X [SMG, VD 7P, PA -4, SA/TR/TA CR 4, 28 (c) avec cran de sûreté amélioré, crosse pliable, système pneumatique 3, crosse personnalisée, smartgun, balle APDS, Pré 7]

Franchi SPAS-22 [Fusil de chasse, VD 12P, PA -1, SA/TR, CR 3, 10 (m) avec cran de sûreté, crosse pliante, smartgun, Pré 8]

Savalette Guardian [Pistolet lourd, VD 8P, PA -1, SA/TR, CR 1, 12 (c) avec cran de sûreté amélioré, crosse personnalisée, smartgun, Pré 9]

Sniper de réponse aux menaces d'Interpol

Les unités ITR possèdent certains des meilleurs tireurs d'élite tactiques du secteur. Chaque équipe ITR comprend au moins un de ces tireurs d'élite équipé d'armes et d'implants de pointe.

C A R F C I L V Ess Chan

4(6) 6 5(7) 4 5 6 4 5 2,24 2

Init: 10+3D6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 24

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

Compétences: Athlétisme(GC) 7(9), Armes à feu(GC) 7(Tireur d'élite 9)(+1 RP-Tac), Perception 9(+2 RP-Tac), Furtivité(GC) 7(+1 RP-Tac), Combat à mains nues 9(+1 RP-Tac)

Améliorations: Suite cybernétique SWAT Lone Star Watchman 2 (alpha) [Yeux cybernétiques (indice 4 avec compensation anti-flash, Vision thermographique, Smartlink), Ossature renforcée en aluminium, Réflexes câblés (indice 2)], Synthécarde (indice 2)

Équipement: voir les Soldat de réponse aux menaces d'Interpol pour l'équipement standard ci-dessus. Bouclier balistique avec orifice de tir , RP-Tac : Tacticien Novatech(Esclave), Commlink (indice 2) Evotech Himitsu

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

H&K 227-X [SMG, VD 7P, PA -4, SA/TR/TA, CR 4, 28 (c) avec cran de sûreté amélioré, crosse pliable, système pneumatique 3, crosse personnalisée, smartgun, balle APDS, Pré 7]

Franchi SPAS-24 [Fusil de chasse, VD 12P, PA -1, SA/TR, CR 3, 10 (m) avec cran de sûreté, crosse pliante, smartgun, Pré 8]

Savalette Guardian [Pistolet lourd, VD 8P, PA -1, SA/TR, CR 2, 12 (c) avec cran de sûreté, crosse personnalisée, smartgun, Pré 9]

Ranger Arms SM-5 [Fusil de précision, VD 14P, PA -9, SA, CR 3, 15 (c) w / cran de sûreté, bipied, crosse pliable, crosse personnalisée, smartgun, munitions APDS, Pré 10]

Commandant de réponse aux menaces d'Interpol

L'officier de carrière hautement décoré est un commandant de terrain expérimenté et un excellent tacticien. Il est cool et à l'écoute même sous les tirs et donne l'exemple.

C A R F C I L V Ess Chan

4(6) 6(9) 5(7) 4(7) 5 6 4 5 2,38 2

Init: 12+3D6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 24

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

Compétences: Athlétisme(GC) 7 (9), Arme contondante 4(+1 RP-Tac), Explosif 4, Armes à feu(GC) 9(+1 RP-Tac), Perception 9(+2 RP-Tac), Furtivité(GC) 10(+1 RP-Tac), Arme de jet 7, Combat à mains nues 7(+1 RP-Tac)

Améliorations: Suite cybernétique SWAT Lone Star Watchman 2 (alpha) [Yeux cybernétiques(indice 4 avec Compensation anti-flash, Vision thermographique, smartlink), Ossature renforcée en aluminium, Réflexes câblés (indice 2)], Oreilles Cybernétiques (indice 2 avec Amortisseur sonore, Reconnaissance spatiale), Bras cybernétique apparent personnalisée [Améliorations d'Agilité et de Force (3) avec électro main, Lame de poing, Main grappin et Commlink intégré], Synthécarde (indice 2)

Équipement: Armure et Casque SWAT [avec Isolation électrique 5, Bio-moniteur intégré, Auto-injecteur avec Stimpach (indice 5)], Grenades flash-bang (2), Grenades fumigènes thermiques (2), Commlink indice 2 Evotech Himitsu, Grenades "Petite brume"(Gaz+FAB2) (1)), RP-Tac : Tacticien Novatech(Maitre)

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

Électro-main[Combat à mains nues, VD 8E(e), PA -5, Pré 8]

Lame(rétractile) [Combat à mains nues, VD 10P, PA -2, Pré 8]

H&K 227-X [SMG, VD 7P, PA -4, SA/TR/TA, CR 4, 28 (c) avec cran de sûreté amélioré, crosse pliable, système pneumatique 3, crosse personnalisée, smartgun, balle APDS, Pré 7]

Franchi SPAS-22 [Fusil de chasse, VD 12P, PA -1, SA/TR, CR 3, 10 (m) avec cran de sûreté, crosse pliante, smartgun, Pré 8]

Savalette Guardian [Pistolet lourd, VD 8P, PA -1, SA/TR, CR 1, 12 (c) avec cran de sûreté, crosse personnalisée, smartgun, Pré 9]

Mage de combat de réponse aux menaces d'Interpol

Compte tenu des dangers qui se cachent dans les ruelles du monde éveillé, un mage de combat fait partie intégrante de chaque unité ITR, formé de manière croisée aux tactiques de guerre urbaine combinées et prêt à leur fournir des contresorts et des barrières de mana pendant qu'ils engagent des cibles.

C A R F C I L V M Ess Chan

4 6 5(6) 4 5 5 4 6 4 4,67 2

Init: 11+2D6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 18

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

Compétences: Athlétisme(GC) 4, Arme-automatique 4(+1 RP-Tac), Conjuración(GC) 4, Perception 7(+2 RP-Tac), Sorcellerie(GC) 7, Furtivité(GC) 4(+1 RP-Tac), Arme de jet 3, Combat à mains nues 3(+1 RP-Tac)

Tradition: Hermétique

Grade d'initiation: 2

Méta-magies: Bouclier, Absorption

Sorts: Armure, Lévitación, Foudre, Barrière de mana, Boule de force, Barrière physique, Boule étourdissante, Éclair étourdissante

Esprits liés: 1 Esprit du feu (puissance 5, 2 services), 1 Esprit de la terre (puissance 5, 3 services), 2 Esprit de l'air (puissance 5, 3 services)

Améliorations: (tous betaware) Ossature renforcée en aluminium, Yeux cybernétiques (indice 3 avec Vision thermographique, Compensation anti-flash, Smartlink), Amplificateur Synaptique(indice 1)

Équipement: Armure et Casque SWAT [avec Protection électrique 5, Bio-moniteur intégré, Auto-injecteur avec Stimpach(indice 5)], Grenades flash-bang (2)(VD 10E), Grenades fumigènes IR (2), Commlink, Grenades “Petite brume”(Gaz+FAB2) (1), Focus de lancement de sorts de combat (indice 2), Focus de lancement de sorts de manipulation (indice 2), RP-Tac : Tacticien Novatech(Esclave)

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

H&K 227-X [SMG, VD 7P, PA -4, SA/TR/TA, CR 4, 28 (c) avec cran de sûreté amélioré, crosse pliable, système pneumatique 3, crosse personnalisée, smartgun, balle APDS, Pré 7]

Franchi SPAS-24 [Fusil de chasse, VD 12P, PA -1, SA/TR, CR 8, 10 (m) avec cran de sûreté, crosse pliante, smartgun, Pré 8]

Savalette Guardian [Pistolet lourd, VD 8P, PA -1, SA/TR, CR 1, 12 (c) avec cran de sûreté, crosse personnalisée, smartgun, Pré 9]

Patroller(5)

Bien qu’il ne soit pas aussi lourdement augmenté que le Razorhound, le Patroller est encore plus mortel. Cette hyène génétiquement modifiée a été conçue pour être un combattant plus malin et plus rapide puisqu’elle peut s’intégrer complètement à un réseau de sécurité. Laissé à errer librement autour d’une installation, le patrouilleur est doté de capacités complètes d’évaluation des menaces et de quelques surprises destinées aux shadowrunners négligents.

C A R F C I L V Ess Chan

5 5 3 5 3 3 4 3 4 0

Init: 3+1D6

Moniteur de condition: 11/10

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

Compétences: Combat à mains nues 9(+2 Accroissement de compétence)(+1 RP-Tac), Discrétion 3(+1 RP-Tac), Perception 3(+2 RP-Tac)(Odorat 5), Pistage 3

Cyberware : CAST, commlink (indice d’Appareil : 6), SEIES, TRACES

Pouvoirs : Accroissement d’attribut (Agi, Con, For, Log), Accroissement de compétence (Combat à mains nues), Arme naturelle (Morsure : VD 6P, PA -1, Pré 6), Sens accrus (odorat, vision nocturne)

Équipement: RP-Tac : Tacticien Novatech(Esclave)

Lapins bio-drones(12)

Le lapins bio-drones, un lapin commun disposant d’équipement sensoriel supplémentaire, tire profit de l’omniprésence des rats dans les habitats urbains. La version de base s’entretient elle-même et fouille les environs en quête de nourriture sans requérir l’attention du rigger de sécurité. D’autres modèles, comme des rats et des écureuils, sont disponibles suivant les conditions environnementales. Les Rat Eyes sont souvent employés par les shadowrunners afin de fouiller les conduits d’aération d’une construction et pour tirer les câbles en fibre optique.

C A R F C I L V Ess Chan

0 3 2 1 1 1 1 1 4 0

Init: 6+1D6

Moniteur de condition: 9/9

Limites : physique 2, mentale 2, sociale 2, astrale 2

Compétences : Combat à mains nues 1(2), Gymnastique 3(5), Discrétion 3, Perception 3
Cyberware : Aiguillon d'orientation, TRACES, CAST, Yeux cybernétiques d'Indice 1 (avec zoom)
Pouvoirs : Sens accrus (odorat)
Notes : Allonge -1

Scène: L'hôtel de Francfort

Scène: Sarajevo

Champ magique : 2 Musulman

Mercenaires du Met 2000

Tous les membres des forces de sécurité sont des mercenaires expérimentés, ils sont conscients de la tactique, maximisent la couverture, utilisent le feu de suppression et se couvrent mutuellement.

C A R F C I L V Ess Chan

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

Init: 10+1D6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 18

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

Compétences: Athlétisme(GC) 4(Course +2 Accroissement de mobilité), Arme tranchante (Couteau) 4(+2), Gymnastique 7, Étiquette (Militaire) 4 (+2), Armes à feu(GC) 9, Discrétion 4, Perception 4, Combat à mains nues 7

Traits: Dur à cuire

Améliorations: Yeux cybernétiques (indice 3, avec Smartlink, Vision nocturne, Compensation anti-flash), Tonification et Substitut musculaire (indice 1), Réflexes câblés (indice 1)

Équipement: Armure militaire renforcé légère (avec Accroissement de mobilité 2, Bio-moniteur, Auto-injecteur avec Stimpach 4 et Monture gyroscopique) et Casque militaire, Medikit (indice 6), Commlink Erika Elite(indice 4)

Armes: Vibro couteau [Arme tranchante, Allonge 0, VD 7P, PA -2, Pré 5].

Ares HVAR [Fusil d'assaut, VD 10P, PA -1, SA/TR/TA, CR 14, 50 (c) avec système pneumatique 3, smartgun, Gyrostabilisateur balles ex-ex, Pré 9]

Mages de combat mercenaire du MET 2000

Les mages de combat utilisent des contresort et lancent des barrières de mana offensives autour des positions des unités. Ils apporteront également un soutien spirituel au besoin et défendront les mercenaires de leur unité.

C A R F C I L V M Ess Chan

4 4 5 3 4 5 5 4 7 6 2

Init: 10+1D6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 18

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

Compétences: Athlétisme(GC) 3(Course +2 Accroissement de mobilité), Arme automatique 4, Arme tranchante 4, Conjuración(GC) 7, Gymnastique 7, Étiquette (militaire) 4 (+2), Discrétion 4, Perception 4, Sorcellerie(GC) 9, Combat à mains nues 3

Tradition: Hermétique

Grade d'initiation: 1

Méta-magie: Bouclier

Sorts: Sens de combat, Détection des ennemis étendu, Lévitación, Foudre, Barrière de mana, Napalm, Nutrition, Oxygénation, Barrière physique, Boule de force, Fracasement, Stabilisation, Boule étourdissante

Équipement: Armure militaire légère (avec Amélioration de la mobilité 2, Bio-moniteur, auto-injecteur avec Stimpach 4) et Casque militaire, Medikit (indice 6), Commlink Erika Elite(indice 4)

Armes: Vibro couteau [Arme tranchante, Allonge 0, VD 5P, PA -2, Pré 5].

Ares HVAR [Fusil d'assaut, VD 10P, PA -1, SA/TR/TA, CR 8, 50 (c) avec système pneumatique 3, smartgun, crosse pliable]

Scène: Les pyramides de Bosnie

Champ magique : 4

Sculpture Matriciel des pyramides de Bosnie

La sculpture est une pyramide aztèque avec CI et Personnas représenté par des gardes du temple et des suppliants.

Serveur indice 5 (entreprise privée)

Noeud privé: MCT Bloodhound (CI Patrouilleuse 5), Spider de sécurité

Les 2 noeuds font parties du serveur et déclenche en cas de SS 40 :

CI Suite des trois mousquetaire(Aramis): CI Tueuse 5

CI Suite des trois mousquetaire(Athos): CI Traqueuse 5

CI Suite des trois mousquetaire(Porthos): CI Crash 5

Essaim de bébé(CI Furie 5)

Spider de sécurité des pyramides de Bosnie

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

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

Métatype: humain

Initiative physique et RA: 9+1D6

Initiative matricielle (cold sim): 10+3D6

Initiative matricielle (hot sim): 10+4D6

Résistance aux dommages matriciels: 13

Résistance aux dommages biofeedback: 12

Limites: physique 4, mentale 8, sociale 5

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

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

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

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

Augmentations: amplificateur cérébral 1, datajack

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

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

Capitaine Marta Herrera

Agent des forces spéciales hautement qualifié et expérimenté, le capitaine Herrera est fidèle à Aztechnology. C'est elle qui a eu l'idée d'obtenir le disque de Meyer. Marta commande les forces des pyramides de Bosnie et n'acceptera pas l'échec une deuxième fois.

C A R F C I L V M Ess Chan

6 4(6) 5(9) 6(8) 2 3 4 5(7) 7 4,58 4

Init: 12+3D6

Moniteur de condition: 11/11

Armure: 18

Limites : physique 11, mentale 6, sociale 6, sociale 6

Compétences: Athlétisme(GC) 7(Course +2 Accroissement de mobilité), Arme automatique 10 (13), Arme tranchante 9 (12), Explosif 4, Déguisement 4, Discrétion 9(10), Intimidation (Physique) 7 (+2), Négociation 3, Pistolets 4, Perception 7, Survie 4, Arme de jet 4

Traits: Esprit Mentor (Aigle), Arts Martiaux

Grade d'initiation: 4

Méta-magie: Centrage, Infusion, Masquage, Contrôle Somatique

Pouvoirs d'adepte: Contre-attaque 2, Compétence améliorée:Arme tranchante 3, Compétence améliorée: Arme Armes automatiques 3, Parade de Projectiles 2, Résistance à la douleur 3, Passage sans trace, Sens du combat 1 (Esprit Mentor (Aigle))

Améliorations: (toutes en deltaware) Pompe à adrénaline (indice 2), Amplificateur synaptiques (indice 2), Senseur radar (indice 3), Fixateur de réflexes (groupe de compétences furtivité)

Équipement: Armure militaire renforcé légère [avec accroissement de la mobilité (indice 2), Atténuation thermique, Revêtement en polymère de ruthénium, Auto-injecteur Stim (5)] et Casque militaire [avec Interface visuel, Vision nocturne, Télémètre, Smartlink] ou Veste pare-balles avec Armure corporelle moulante [Isolation électrique (4), Résistance au feu (4)], Nanocrème d'apparence, Système de pochette intelligente [avec Pochette de munitions, Pochette de ration, Cantine intelligente, Gilet de combat intelligent 6 chargeurs], Commlink Transys Avalon(Indice 6)

Manœuvres: Attaque ciblée (désarmer), Étouffement, Griffes libératrices, Saisie, Solide comme un roc, Ti khao
Armes: Macauitl* [Allonge 1, VD 11P, PA -2 avec crosse personnalisée, Pré 6]
 Nitama Optimum II [Fusil d'assaut, VD 9P, PA -2, SA/TR/TA, CR 6, 30 (c), avec Lest de canon, Système pneumatique 3, Crosse personnalisée, Smartgun et munitions APDS, PRé 9]
 Shotgun intégré [Shotgun, VD 10P, PA -1, SA, CR 6, 5 (m), munitions normales, Pré 8]
 2 grenades à fragmentation [Grenade, VD 18P (f), PA +5, Souffle -1/m]
 2 grenades hautement explosives [Grenade, VD 16P, PA -2, Souffle -2/m]
 2 grenades Flash Bang [Grenade, VD 10E, PA -4, rayon d'explosion de 10 m]

*Si une attaque avec cette arme touche mais ne parvient pas à blesser sa cible après le jet standard Constitution + Armure, il y a cinquante pour cent de chances qu'une des lames d'obsidienne se casse, réduisant la valeur de dégâts de 1.

Lieutenant black ops, brute cuacuahtin

Les guerriers Cuacuahtin (ou “Eagles”) sont placés aux commandes de soldats normaux, renforçant leurs troupes avec leur zèle religieux et leurs capacités magiques. On dit qu’une unité de soldats dirigée par un Cuacuahtin peut retenir une force dix fois sa taille simplement grâce à leur confiance en leur capitaine.

C A R F C I L V M Ess Chan

5 5 5 5 5 6 4 5 6 6 2

Init: 13+3D6

Moniteur de condition: 11/11

Armure: 18

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

Compétences: Athlétisme(GC) 7(Course +1 Accroissement de mobilité), Combat rapproché(GC) 7, Étiquette (Militaire) 4 (+2), Armes à feu(GC) 9, Premiers soins 4, Armes lourdes 9 (12), Leadership 9 (11), Perception 7, Furtivité(GC) 9

Traits: Arts Martiaux: Firefight, Dur à cuire

Grade d'initiation: 2

Méta-magie: Centrage d’adepte, Harmonisation d'objets (Ingram White Knight LMG)

Pouvoirs d'adepte: Voile 3, Voix de commandement, Compétence améliorée (Armes lourdes) 3, Compétence améliorée (Leadership) 2, Réflexes améliorés 2, Détection de mouvements

Équipement: Armure militaire renforcé légère (avec Accroissement de mobilité 1, Monture gyroscopique) et Casque militaire, Medikit(indice 5), Commlink Hermes Ikon(indice 5)

Manœuvres: Armes de combat à distance au contact (pistolets), Défense au contact contre les attaques à distance, Position du cavalier (défense contre projection au sol et charge), Saisie, Tous contre un (amis en mêlée)

Armes: Vibro couteau [Arme tranchante, Allonge 0, VD 7P, PA -2, Pré 5]

Ares Predator V [Pistolet lourd, VD 8P, PA -1, SA, CR 0, 15 (c), avec smartgun, Pré 5]

Ingram White Knight [Mitrailleuse légère, VD 10P, PA -1, TR/TA, CR 12, 50 (c) avec smartgun, munitions APDS, Gyrostabilisateur, Pré 5]

Forces de sécurité aztech (50)

C A R F C I L V Ess Chan

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

Init: 9+2D6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 12

Limites : physique 7, mentale 5, sociale 5

Compétences: Arme Automatique 4, Combat rapproché(GC) 4, Etiquette (Corporation) 2 (+2), Gymnastique 4, Discrétion 4, Perception 4, Véhicules terrestres 3, Survie(Urbain) 2 (+2)

Traits: Endurance à la douleur 3

Améliorations: Yeux cybernétique(indice 1 avec Smartlink, Amplification visuelle 1), Réflexes câblés 1, Substitut musculaire 1

Équipement: Veste par-balle, Commlink (indice 4)

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

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

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

Cuanato, esprit des bêtes libre

Cuanato a conclu un pacte de service avec le capitaine Herrera pour servir Aztechnology pendant un an et un jour. L'esprit libre en échange tire son énergie des sacrifices consentis offerts en son nom. Il se matérialise lorsqu'il est appelé et dirige une escouade de jaguars vivants qui ont été augmentés.

C A R F C I L V M Ess Chan

8 7 8 8 6 6 6 6 6 2

Init/Astrale: 12+2D6/12+3D6

Moniteur de condition: 12/11

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

Compétences: Observation astrale 6, Combat astral 6, Course 6, Perception 6, Combat à mains nues 6

Puissance: 6

Pouvoirs: Contrôle animal, Conscience, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Peur, Sens accrus (audition, vision nocturne, odeur), Peur, Matérialisation, Mouvement, Arme naturelle, Conscience, Recherche et Venin

Armes: Attaque par morsure [Combat à mains nues, VD 9P, PA -1, injection de venin (vitesse: 1, tour de combat, puissance: 6, effet: dommages physiques), Pré 10].

Griffes [Combat à mains nues, VD 9P, PA -1, Pré 10]

Náhuatl (Biodrone chimérique) (5)

Développé par Aztechnology pour être utilisé aux côtés des Jaguars, le Náhuatl est un jaguar chimérique. Formés dès leur plus jeune âge aux capacités simsense et magiques, les grands félins sont habitués aux soldats. Chaque Náhuatl est équipé pour les paramètres de mission avec des harnais d'équipement et des drogues de combat.

C A R F C I L V Ess Chan

9[12*] 8[11*] 4(6) 8[12*] 3 3 2 3[4*] 4,45 4

Init: 9[14*]+1D6

Moniteur de condition: 13[14*]/10

Armure: 6

Limites : physique 11[14*], mentale 4, sociale 5, astrale 5

Compétences: Discrétion 4, Perception 3, Pistage 4, Combat à mains nues 7(9)

Pouvoirs: Amélioration d'attributs (Agi, Con, For), Amélioration des compétences (Combat à mains nues), Arme naturelle (Griffes / morsure: VD 9P [13P*], PA -1, Pré 11 [14*]), Conditionnement phéromonal, Peau épaisse, Armure 4(6)

Bioware: Augmentation de densité osseuse 2, Compensateurs de dommages 3

Cyberware: Auto-injecteur (K-10), Accroissement de réaction 2

*Sous K-10

Gardiens du disque (2) (Esprit libre Gardiens)

C A R F C I L V Ess Chan

11 7 10 12 8 8 8 8 8 2

Init: 19+2D6

Moniteur de condition: 13/12

Armure: 16

Limites : physique 14, mentale 11, sociale 11, astrale 11

Compétences: Observation astrale 8, Combat Astral 8, Arme tranchante 8, Arme contondante 8, Contresort 8, Gymnastique 8, Perception 8, Combat à mains nues 8.

Pouvoirs: Forme astrale, Peur, Garde, Garde magique, Matérialisation, Mouvement, Psychokinésie, Régénération, Conscience

Faiblesse: Sacrifice

Puissance: 8

Armes: Frappe à mains nues [Combat à mains nues, VD 10E, Pré 14] Les Gardiens ont un faible pour le sacrifice personnel. Pour chaque points de blessures qu'un runner s'inflige volontairement, les deux gardiens subissent également un point de blessure. Ces dégâts sont cumulatifs pour tous les runners. Ces dégâts ne peuvent pas être régénérés.