



COYDOG [CHAMAN URBAIN]

MÉTATYPE : ELFE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE	MAG
3	4	4	2	6	3	3	6	6	4	6

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

Armure : 6 (vêtements pare-balles), 9 (manteau renforcé)

Limites : Physique 4, Mentale 5, Sociale 8, Astrale 8

Initiative physique : 7 + 1D6

Initiative astrale : 6 + 3D6

Compétences actives : Contresort 4, Discrétion 4, Escroquerie (Baratin) 2 (+2), Étiquette (Tribale) 2 (+2), Gymnastique 2, Imposture 2, Invocation 6, Lancement de sorts 5, Observation astrale 4, Perception 2, Pistolets 1

Compétences de connaissances : Gangs de Seattle (First Nations) 3 (+2), Menaces magiques 3, Théorie magique 3, Sports (Stickball) 1 (+2)

Langues : Anglais M, Salish M

Traits : Affinité avec les esprits (Air), Bilingue, Esprit mentor (Coyote), Gremlins (3), Mal du simsens, SINner (National, Conseil salish-shidhe)

Sorts : Doigts télékinésiques, Éclair étourdissant, Éclair mana, Foudre, Influence, Invisibilité physique, Lévitiation, Masque physique, Monde chaotique, Soins

Équipement : commlink Meta Link [Indice d'appareil 1], faux SIN [indice 3], kit de survie Just In Case, manteau renforcé Street Strider [avec protection chimique indice 1 ; Armure 9], matériaux pour loge magique [5], réactifs (tradition chamanique, 15 drachmes), 5 stimpatches [indice 4], vêtements pare-balles Outdoor Tuff [Armure 6].

Armes :

Browning Ultra-Power [Armes à feu, PRE 5(6), VD 8P, PA -1, SA, CR -, 10 (c), avec 30 balles normales, 2 chargeurs, holster rapide et visée laser]

Contacts : Scout-Who-Kills-Six-Times [Ganger ; Influence 2, Loyauté 5] ; Four-Paws-Laughing [Marchand de talismans ; Influence 3, Loyauté 4] ; Granny Smith [Philanthrope ; Influence 1, Loyauté 3]

Style de vie : Bas (appartement dans Council Island, 6 mois payés d'avance)

Notes : vision nocturne naturelle

Nuyens : 415 ¥ + 3D6 × 60 ¥

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

Karma restant : 0



GENTRY [DECKER]

MÉTATYPE : HUMAIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
2	3 (5)	4	2 (3)	2	4 (5)	6	2	4,16	5

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

Armure : 10 (+2 avec casque)

Limites : Physique 4, mentale 6 (6), sociale 4

Initiative physique : 10 + 1D6

Initiative matricielle (RA) : 10 + 1D6

Initiative matricielle (RV, coldsim) : Traitement de données + 6 + 3D6

Initiative matricielle (RV, hotstim) : Traitement de données + 6 + 4D6

Compétences actives : Armes contondantes 3, Course 3 (5), Cybercombat 5, Discrétion (Milieu urbaine) 2 (+2), Électronique (GC) 4, Guerre électronique 4, Gymnastique (Parkour) 4 (6) (+2), Hacking 5, Influence (GC) 2, Perception 4, Pistolets 4

Compétences de connaissances : Deckers 3, Jeux matriciels 1, Organisations terroristes 2, Politique nationale (Tir Tairngire) 1 (+2), Procédures de sécurité (Matricielles) 2 (+2), Sports (Combat urbain) 2 (+2), Théorie matricielle 3

Langues : Anglais M, Sperthiel 5

Traits : Addiction (Légère, aux stimulants), Ambidextre, Athlète né, Bon codeur (hack à la volée), Poseur elfe, SINner criminel, Style distinctif (Accent du Tir Tairngire et style combat urbain) 12-14

Augmentations : amplificateur cérébral 1, 2 datajacks (alphaware), datalock 5 (alphaware), ossature renforcée [plastique], renforcement musculaire 1, synthécarte 2, tonification musculaire 2

Équipement : combinaison Urban Explorer [Armure 9(+2) avec protection ignifuge 3, protection thermique et électrique 3, casque], commlink Transys Avalon [Indice d'appareil 6, avec hot sim], faux-SIN [indice 4, avec faux permis de port d'arme dissimulée], lunettes Johnny Hardcore [Capacité 4, avec amplification visuelle 1, interface visuelle, smartlink, vision nocturne], oreillettes Canine Class [Capacité 3, avec amplification auditive 2, filtre sonore sélectif 1], 2 inhalateurs de jazz, 10 puces de données, datasoft (plan de Seattle), senseurs [indice 3, intégrés au cyberdeck, avec caméra, scanner de cyberware, MAD, détecteur de mouvement, microphone multidirectionnel, scanner de signal radio, ultrason, zoom], shopsofts [électronique, articles de sport].

Cyberdeck : Renraku Tsurugi [Indice d'appareil 3, collection d'attributs 6 5 5 3, avec biomoniteur, électrodes, gants RA, imprimante, lecteur biométrique, liaison satellite, microphone subvocal, papier électronique (5)].

Programmes : Configurateur, Cryptage, Édition, Gommage de bruit, Machine virtuelle, Navigateur, Toolbox, Agresser, Décryptage, Désamorçage, Discrétion, Exploitation, Filtre de biofeedback, Fork, Furtivité, Marteau, Pistage, Surveillance.

Armes : Colt Model 2066 [Pistolet lourd, PRE 6 (8), VD 8P, PA -1, SA, CR —, 14 (c), avec smartgun externe, 3 chargeurs de recharge (50 balles normales, 10 balles gel), holster dissimulable]

Colt America L36 [Pistolet léger, PRE 7 (9), VD 7P, PA —, SA, CR —, 11 (c), avec smartgun externe, 2 chargeurs de recharge (50 balles normales, 10 balles gel), holster dissimulable]

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

Matraques télescopiques (2) [Arme contondante, PRE 5, Allonge 1, VD [FOR + 2]P, PA —]

Contacts : Willie Pete [Joueur des Seattle Screamer et trafiquant d'armes ; Loyauté 1, Influence 2] ; Signal [cyberterroriste du Tir ; Loyauté 1, Influence 3] ; Galadriel [maquerelle elfe ; Loyauté 2, Influence 2]

Style de vie : Élevé (Suite à l'hôtel dans le district elfe de Downtown)

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

Nuyens : 185 ¥ + 5D6 × 500 ¥

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

Karma restant : 0



SLEDGE [SAMOURAÏ DES RUES]

MÉTATYPE : ORK

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
8	5 (7)	4 (7)	7 (7)	4	2	3	1	0,38	1

Moniteurs de condition (P/E) : 12 / 10

Armure : 12

Limites : Physique 9 (10), mentale 4, sociale 3

Initiative physique : 7 (10) + 1D6

Compétences actives : Armes automatiques 4 (5), Armes tranchantes 4 (5), Combat à mains nues 4 (5), Discrétion (Milieu urbain) 1 (+2), Étiquette (La rue) 1 (+2), Gymnastique 2 (3), Intimidation (Physique) 4 (+2), Pistolets (Semi-automatiques) 1 (2) (+2)

Compétences de connaissances : Gangs de Seattle 3, Underground ork 3

Langues : Anglais M, Or'zet 4

Traits : Malchance, Préjugés (dissimulés, envers les humains), Style distinctif (bras cybernétiques uniques), Territoire (+2 dés en Négociation dans l'Underground ork), Tripes (+2 dés contre la peur/intimidation)

Augmentations : Accroissement de Réaction 2, 2 bras cybernétiques [complets, apparents, alphaware, avec Agilité personnalisée 2, Force personnalisée 4, et Agilité augmentée 2 ; bras gauche avec holster cybernétique et grand compartiment de contrebande, bras droit avec lames rétractiles et électro-main, câblages de compétences 1, compensateur de dommages 4, fixateurs de réflexes [Armes automatiques, Armes tranchantes, Combat à mains nues, Gymnastique, Pistolets], oreilles cybernétiques [indice 2, avec amélioration d'équilibre, amortisseur sonore et reconnaissance spatiale], orthoderme 1 (alphaware), réflexes câblés 1 (alphaware), skilljack 1 (alphaware), yeux cybernétiques [alphaware, indice 2, avec compensation antiflash, smartlink, vision nocturne et vision thermographique]

Équipement : commlink Renraku Sensei [Indice d'appareil 3], faux SIN [indice 4, avec faux permis de détention et port d'armes dissimulées (Ares Predator, indice 4)], mousse explosive [indice 10, 1 kg, avec 1 détonateur], réflexogiciels [indice 1 : Armes de jet, Armes lourdes, Armurerie, Explosifs, Négociation, Véhicules terrestres], veste pare-balles.

Armes : AK-97 [Fusil d'assaut, PRE 6 (8), VD 8P, PA -1, SA, CR —, 14 (c), avec smartgun externe, rembourrage antichocs, 3 chargeurs supplémentaires, 160 balles normales et 100 balles gel]

Ares Predator V [Pistolet lourd, Précision 5 (7), VD 8P, PA -1, SA, CR —, 15 (c), avec holster rapide, silencieux, smartgun, 3 chargeurs supplémentaires (60 balles normales)]

Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge —, Précision 5, VD 9P, PA -1]

Épée [Lame, Allonge 1, Précision 6, VD 10P, PA -2]

Grenades à fragmentation (2) [Non-aérodynamique, VD 18P(f), PA +5, dispersion de -1 / m]

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

Ingram Smartgun X [Mitraillette, Précision 4(6), VD 8P, PA —, TR/TA, CR 2, 32 (c), avec atténuateur de son intégré, smartgun, système pneumatique 2, 3 chargeurs supplémentaires (130 balles normales)]

Ingram Valiant [Mitrailleuse légère, Précision 5 (6), VD 9P, PA —, TR/TA, CR 2 (3), 50 (c) ou 100 (bande), avec 1 chargeur supplémentaire, 100 balles normales]

Streetline special [Pistolet petit calibre, Précision 4, VD 6P, PA —, SA, CR —, 6 (c), avec 3 chargeurs supplémentaires, 60 balles normales]

Contacts : Red Dot [revendeur d'armes] ; Loyauté 1, Influence 3] ; Sturm [contrebandier des Skraacha, gang de l'Underground ork ; Loyauté 3, Influence 2] ; Elkara [orke flic Knight Errant en uniforme ; Loyauté 2, Influence 2]

Style de vie : Bas (appartement dans le district Redmond, 3 mois payés d'avance)

Nuyens : 580 ¥ + 3D6 × 60 ¥

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

Karma restant : 0





HARDPOINT [RIGGER DE DRONES]

MÉTATYPE : NAIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
3 (4)	3	5 (6)	3	3	6	3	2	0,98	2

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

Armure : 13

Limites : Physique 5, mentale 6, sociale 3

Initiative physique : 8 (9) + 1D6

Initiative matricielle (RA) : 8 (9) + 1D6

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

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

Compétences actives : Appareils volants 5, Armes automatiques 2, Armes de véhicule 4, Armurerie 2, Combat à mains nues (Jujitsu) 4 (+2), Électronique (GC) 2, Étiquette (Japonaise) 3 (+2), Guerre électronique 4, Ingénierie (GC) 5, Navigation 2, Perception 2, Véhicules aquatiques 2, Véhicules terrestres 4

Compétences de connaissances : Connaissance de Seattle 3, Ingénierie (Mécanique) 5 (+2), Organisations criminelles (Yakuza) 1 (+2), Philosophie (Orientale) 2 (+2), Procédures de sécurité 4

Langues : Anglais M, Japonais M

Traits : Bilingue, Fou du volant, SINner (SIN corporatiste limité de MCT), Style distinctif (loyauté à la marque Mitsuhaman), Traumatisme

Augmentations : câblage de contrôle de véhicules 2, commlink implanté (alphaware, MCT Amateratsu, voir équipement), 2 datajacks (alphaware), ossature renforcée (plastique), oreilles cybernétiques [indice 1, avec amplification auditive 3 et amortisseur sonore], réflexes câblés 1 (alphaware), yeux cybernétiques [indice 2, avec amplification visuelle 3, compensation antilash, smartlink, vision nocturne et thermographique]

Équipement : balles normales (1 500), commlink MCT Amateratsu [Indice d'appareil 6], console de commande MCT Drone Web [Indice d'appareil 6, Traitement de données 7, Firewall 6], faux SIN [indice 4 avec faux permis de port d'armes (Ingram)], gants RA, Kits (Mécanique automobile, Mécanique aéronautique, Matériel électronique), veste pare-balles MCT Secure.

Véhicules : Ares Roadmaster [Camion, Maniabilité 3/3, Vitesse 3, Accélération 1, Structure 18, Blindage 18, Autopilote 3, Senseurs 3, Places 8, avec module d'interface pour rigging] 2 MCT Fly-Spy [Minidrone aérien, Maniabilité 4, Vitesse 3, Accélération 2, Structure 1, Blindage 0, Autopilote 3, Senseurs 3] 3 MCT Knowsphere [Minidrone volant, Maniabilité 4, Vitesse 3, Accélération 2, Structure 1, Blindage 0, Autopilote 3, Senseurs 3, avec flashpak et grenade fumigène intégrés] 3 MCT-Nissan Roto-Drone [Drone moyen à rotor, Maniabilité 4, Vitesse 4, Accélération 2, Structure 4, Blindage 4, Autopilote 3, Senseurs 3, avec monture d'arme (Ares Alpha)] MCT Shishi [Grand drone à roues, Maniabilité 5, Vitesse 4, Accélération 2, Structure 6, Blindage 12, Autopilote 3, Senseurs 3, avec monture d'arme renforcée (Stoner-Ares M202)] MCT Shuriken [Microdrone glisseur, Maniabilité 3, Vitesse 3, Accélération 1, Structure 0, Blindage 0, Autopilote 3, Senseurs 3] MCT Tengu [Grand drone VTOL, Maniabilité 5, Vitesse 5, Accélération 3, Structure 5, Blindage 5, Autopilote 3, Senseurs 3, avec monture d'arme (Ares Alpha)] Samuvani Crisecraft Otter [Bateau, Maniabilité 4, Vitesse 3, Accélération 2, Structure 12, Blindage 6, Autopilote 2, Senseurs 2, Places 8, avec module d'interface pour rigging]

Armes : Ares Alpha (4) [Fusil d'assaut, PRE 5 (7), VD 11P, PA -2, SA/TR/TA, CR 2, 42 (c)] Lance-grenade des Ares Alpha [Lance-grenade, PRE 4 (6), VD —, PA —, CC, CR —, 6 (c)] Grenades à fragmentation (15) [Mini-grenade, VD 18P(f), PA +5, dispersion de -1 / m] Grenades fumigènes (20) [Mini-grenade, VD —, PA —, Dispersion : rayon de 10 m] Ingram Smartgun X [Mitraillette, Précision 4(6), VD 8P, PA —, TR/TA, CR 2, 32 (c), avec atténuateur de son intégré, smartgun, système pneumatique 2, 3 chargeurs supplémentaires] Stoner-Ares M202 [Mitrailleuse moyenne, Précision 5, VD 10P, PA -3, TA, CR —, 50 (c) ou 100 (bande)]

Contacts : Johnson-san [Johnson de MCT ; Loyauté 2, Influence 2] ; Black [propriétaire de casse/mécanicien ; Loyauté 1, Influence 2] ; Quick Billy McCoy [contrebandidier ; Loyauté 1, Influence 1]

Style de vie : Moyen (vit dans son bateau sur un emplacement de la marina, 2 mois payés d'avance)

Nuyens de départ : 485 ¥ + 4D6 × 100 ¥

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

Karma restant : 0



MISS MYTH [FACE]

MÉTATYPE : TROLL

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
5	2	2	5	4	4 (5)	5	5	5,48	1

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

Armure : 9 ou 8

Limites : Physique 6, mentale 6 (7), sociale 7

Initiative physique : 7 + 1D6

Compétences actives : Armes automatiques 4, Combat à mains nues 4, Course 2, Escroquerie 6, Furtivité GC) 4, Gymnastique 2, Imposture 4, Influence (GC) 6, Informatique 3, Intimidation 6, Natation 3, Perception 5, Pistolets 4, Premiers soins 3

Compétences de connaissances : Commerce 3, Crime organisé 1, Mode 2, Politique corporatiste (Horizon) 2 (+2), Psychologie 3

Langues : Anglais M, Cantonais 2, Japonais 2, Mandarin 1, Or'zet 2, Sperethiel 1

Traits : Attribut exceptionnel (Charisme), Paralysie en combat, Première impression, SINner (SIN corporatiste limité : Horizon)

Augmentations : amplification cérébrale 1, commlink implanté (alphaware, Trnasys Avalon, voir Équipement), datajack (alphaware), interface visuelle (alphaware)

Équipement : combinaison caméléon (Armure 9), commlink Transys Avalon [Indice d'appareil 6], costume « Actioneer » (Armure 8), faux SIN [indice 4, avec faux permis de détention et port d'armes dissimulées (Fichetti, indice 4)], lunettes [indice 1, avec smartlink], médikit [indice 4].

Armes : Fichetti Security 600 [Pistolet léger, Précision 6 (7), VD 7P, PA —, SA, CR —, 30 (c), avec visée laser, 3 chargeurs supplémentaires (120 balles normales)]
2 HK-227 [Mitraillette, Précision 5(7), VD 7P, PA —, SA/TR/TA, CR (1), 28 (c), avec crosse pliable, système smartgun interne et atténuateur de bruit intégré, 3 chargeurs supplémentaires (130 balles normales)]

Contacts : Juggler [intermédiaire elfe ; Loyauté 1, Influence 4] ; Frankie [Barman troll ; Loyauté 1, Influence 1] ; Esmeralda Expertise [chasseuse de tête ; Loyauté 2, Influence 4] ; Billy Shen [lieutenant de la Triade des Octogones ; Loyauté 1, Influence 4] ; Khayyim [doc des rues ; Loyauté 1, Influence 2] ; M. Satou [cadre de Renraku ; Loyauté 2, Influence 4] ; Kelly Quick [membre du gang des Cutters ; Loyauté 1, Influence 2]

Style de vie : Moyen (1 mois payé d'avance)

Notes : vision nocturne naturelle

Nuyens de départ : 245 ¥ + 4D6 × 100 ¥

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

Karma restant : 4

