

ACTIVISTE DES DROITS DES METAHUMAINS

L'activiste des droits métahumains peut avoir un véritable emploi, mais sa première vocation est de veiller à ce que toutes les branches de l'humanité soient égales devant la loi. De même, chaque loi injuste doit être éliminée. L'activiste est l'ennemie mortelle des membres du Policlub Humanis.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	2	2	2	2	2	6	2

Initiative : 2 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Compétences actives : Etiquette 3 (Média 6), Interrogation 3, Leadership 3, Négociation 3

Compétences de connaissances : Groupes racistes 5, Droit 3 (Métahumains 5), Psychologie 3

AGENT CORPORATISTE

L'agent corporatiste exécute les ordres émanant d'une corporation. Il fait son boulot et ne pose pas de questions. Il est loyal, souvent jusqu'à la mort. Après tout, la corporation peut même arranger ça.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
6	5	6	2	4	5	3	4(6)

Initiative : 4(6) + 1(2)D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/3

Compétences actives : Combat à mains nues 6, Etiquette 2 (Corporations 4), Furtivité 5, Pistolets 5, Pistolets-mitrailleurs 5, Véhicules (à déterminer par le MJ) 5

Compétences de connaissances : Interrogation 5, Politique Corpo 3, Psychologie 3, Tactique des petites unités 5

Cyberware : Compétences cablées (5), Réflexes cablés (1)

AGENT GOUVERNEMENTAL

Partisan convaincu des pouvoirs et des droits du gouvernement (qu'il soit des CAS, des UCAS, tribal ou local), l'agent gouvernemental est néanmoins intimidé et découragé par l'attitude dédaigneuse que les mégacorporations adoptent vis-à-vis de son gouvernement.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	6	4	4	5	4	3,14	5(7)

Initiative : 5(7) + 1(2)D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/3

Compétences actives : Combat à mains nues 4, Electronique 3, Etiquette 4, Hélicoptères 2, Interrogation 3, Pistolets 5, Voitures 3

Compétences de connaissances : Droit 5, Organisations criminelles 4, Politique 3, Politique des Mégacorporations 3, Psychologie 2

Cyberware : Datajack, 50 Mp de mémoire, Interface d'armes, Réflexes cablés (1)

Équipement : Émetteur-récepteur miniaturisé, 50.000 ¥ en équipement électronique approprié

Notes : n'agit jamais seul.

ARMURIER

Si ça entre dans la catégorie "armes", l'armurier peut vous dire tout ce que vous avez toujours voulu savoir à son sujet et même plus. Vous pouvez vous adresser à lui pour n'importe quelle arme, qu'elle soit locale ou étrangère.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	3	4	4	4	6	5,36	4

Initiative : 4 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Acquisition d'armes 6, Armes de jet C/R 3, Armes de lancement C/R 5, Armes lourdes C/R 5, Armes de trait C/R 4, Armes tranchantes C/R 5, Artillerie C/R 5, Combat à mains nues 2, Electronique 4, Electronique C/R 3, Fusils C/R 6, Fusils d'assaut C/R 6, Informatique 4, Informatique C/R 4, Pistolets 3, Pistolets C/R 6, Pistolets-mitrailleurs C/R 6, Shotguns C/R 6

Compétences de connaissances : Environnements des explosifs 4, Manufacturiers d'Armes 5, Physique (Balistique) 2(4), Receleurs d'armes 5

Cyberware : Affichage rétinien, Datajack, 100 MP de mémoire

Équipement : Vêtements renforcés

AUXILIAIRE MEDICAL

L'auxiliaire médical voit de tout. Quand les gens touchent le fond, ou quand les rues sont vraiment très animées, c'est souvent lui qui vient s'occuper des blessés. Il sait que le pire peut arriver, mais se sent incapable de changer le cours des choses.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	4	3	3	4	3	6	4

Initiative : 4 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Biotech 5, Combat à mains nues 2, Pistolets 2, Voitures 3

Compétences de connaissances : Biologie 3, Cybertechnologie 2, Médecine 3, Métahumanité 3, Procédures de police 2

Équipement : Gilet pare-balles, Grenade fumigène (1), Pansements (5 de chaque type), MédiKit

CADRE CORPORATISTE

Le cadre corporatiste est l'un des rouages qui font tourner l'immense machine que représente la corporation. Cette femme grimpe l'échelle hiérarchique avec une ferme détermination, en appliquant vicieusement les moindres de ses compétences. C'est un requin qui dévore chaque parcelle d'information passant à sa portée.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	2	3	3	5	4	5,47	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Etiquette (Corporations) 3(5), Interrogation 4, Négociation 4

Compétences de connaissances : Culture japonaise 4, Finance corporatiste 4, Japonais 4 (L/E 2), Politique des corporations 5

Cyberware : Datajack, 100 Mp de mémoire

CHAMAN ORK

Un jour, au début de sa vie, le chaman ork a été initié à la Voie de la Vérité et a commencé sa marche. Bien qu'il ne sache pas où sa route le mènera, il est convaincu que c'est le chemin que lui et tous ses congénères doivent suivre. Il pense que la Grande Mère accorde une place toute particulière à chacun de ses Enfants, et il attend que cette révélation lui soit faite.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	2	5	4	5	6	6	6	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Armes tranchantes 3, Combat à mains nues 3, Invocation 6, Lecture d'aura 4, Sorcellerie 4

Compétences de connaissances : Environnement magique 4, Magie 4, Parazoologie 3, Théorie magique 4, Underground Ork de Seattle 4

Équipement : Epée

Sorts : trois au choix pour un total de points de Puissance égal à 15.

CHASSEUSE DE PRIMES

La chasseuse de primes est une femme très dure. Elle gagne sa vie en traquant les gens que les flics ou les tueurs corporatistes n'ont pas le temps ou l'envie de chercher. Elle est très compétente dans son domaine.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
6	5	5(6)	1	4	4	1,3	4(8)

Initiative : 4(8) + 1(3)D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/3

Compétences actives : Combat à mains nues 6, Etiquette 5, Furtivité 4, Informatique 4, Motos 5, Pistage 3? Pistage d'informations 3, Pistolets 8, Voitures 5

Compétences de connaissances : Identification de Gangs 5, Planques 4, Psychologie 4, Territoires des Gangs 4

Cyberware : Bras cybernétique (Force 1), Interface d'armes, Réflexes câblés (2), Yeux cybernétiques avec vision thermographique

CHAUFFEUR DE TAXI

Le chauffeur de taxi essaye simplement de ramasser sa part du gâteau. Pour un certain prix, il vous emmènera à peu près n'importe où, et pour un autre, il ira peut-être même jusqu'à vous donner des renseignements sur ses précédents clients.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	3	3	4	4	5	5,5	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Combat à mains nues 2, Etiquette (la Rue) 1(3), Pistolets 3, Voitures 5

Compétences de connaissances : Géographie de Seattle 4, Identification des gangs 3, Politique 2, Psychologie 2, Rumeurs des rues 3, Territoire des gangs 3

Cyberware : Affichage rétinien de la carte routière locale, Datajack, 60 Mp de mémoire

Équipement : Browning Ultra-Power, Gilet pare-balles, Ford Americar modifiée avec 1 point de blindage supplémentaire séparant l'avant de l'arrière

CHEF DE GANG

Le chef de gang parle durement, et c'est un dur. Il doit l'être pour rester au sommet. Mais il n'est pas stupide. Il a appris ce qu'il sait en grandissant dans la rue. Être simplement un dur, cela ne suffit plus.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	3	4	4	4	4	6	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Compétences actives : Armes tranchantes 4, Combat à mains nues 2, Leadership 4, Pistolets 4,

Compétences de connaissances : Identification des Gangs 5, Organisations criminelles 3, Psychologie 2, Territoire des Gangs 5

CHEF DE TRIBUT

Le chef de tribut est un homme sage adapté au monde moderne, pas seulement aux anciennes traditions. Il doit être bien informé sur la technologie et les corporations afin de mener sa tribu sur le bon chemin. Aussi, met-il un point d'honneur à savoir ce qui se passe autour de lui à tout moment.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	3	4	4	4	4	6	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Compétences actives : Armes de trait 4, Etiquette 6, Furtivité 5, Leadership 5, Négociation 4

Compétences de connaissances : Environnement magique 3, Métahumanité 4, Politique tribale 5, Psychologie 5,

DECKER CORPORATISTE

Le decker corporatiste est un autre de ces employés loyaux envers leur corporation. Il est content de son sort, car la compagnie ferme les yeux sur ses piratages et autres petites déviations pour qu'il conserve l'image qu'il a de lui-même.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	3	1	1	4	3	5,8	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2-3

Compétences actives : Electronique 3, Etiquette (Corporations) 1(3), Informatique 5

Compétences de connaissances : Deckers de légendes 3, Enclaves de données 4, Gangs de la matrice 5, Politique des corporations 2, Théorie informatique 5

Cyberware : Datajack

Équipement : Cyberdeck et programmes appropriés (MPCP égal à deux fois le Niveau Professionnel)

DECKMEISTER

Le deckmeister représente l'élite de sa profession. C'est un maître en programmation, un maître en micro-électronique – il peut fabriquer tout ce qui se rapporte de près ou de loin à un cyberdeck ou à un programme. Avec un deckmeister comme contact, plus besoin de se soucier de l'index de rue pour les tarifs, le personnage peut obtenir tout ce qu'il désire – tant qu'il demeure en bon terme avec le deckmeister. Ce gars-là n'a aucune patience avec les frimeurs et les amateurs. Si la Matrice n'est pour toi qu'un moyen de passer le temps, ne lui fais pas perdre le sien.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	2	2	3	6(8)	5	1,6	5

Initiative : 5 + 1D6 (selon équipement dans la Matrice)

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Electronique 3, Electronique C/R 4, Etiquette 4, Informatique 7, Informatique C/R 10, Informatique (Logiciels) 10, Informatique (Hardware) 9

Compétences de connaissances : Enclaves de données 3, Environnement électronique 4, Environnement informatique 4, Lieux de connexion 5, Théorie informatique 4

Cyberware : Datajack, 600 Mp de mémoire FIFF, Encephalon-4 (3D6 Réserve de Travail), Softlink-2, UST (I/O)-4

Équipement : Variable

DOC DES RUES

Le doc des rues peut être un charlatan ou un chirurgien hors pair, dans les deux cas il est le meilleur ami du hors-la-loi. Il n'ouvrira jamais la bouche pour dénoncer les blessures suspectes aux corps et ne retournera pas les bons de garantie de vos implants au constructeur. Mais pas d'erreur, le sage (et timbré) chirurgien ne vous fait pas de faveur, lui aussi a son cadavre dans le placard, ses prestations n'étant pas toujours des plus légales.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	3	2	2	4	2	5,8	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Compétences actives : Biotech 8, Cybertechnologie C/R 2, Etiquette 3, Négociation 4

Compétences de connaissances : Biologie 6, Cybertechnologie 5, Médecine 7, Métahumanité 3

Cyberware : Datajack

DOCKER

Ayant peu de chose à faire en dehors de porter et de charger, le docker regarde et écoute tout ce qui se passe autour de lui. Il sait probablement beaucoup de choses, mais les docks abritent une communauté très soudée. Il ne sera pas facile de le convaincre de trahir cette confiance.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
6	3	6	3	3	4	6	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Compétences actives : Armes de jet 2, Athlétisme 3, Combat à mains nues 2, Etiquette 2, Massues 3, Négociation 2, Voitures 3

Compétences de connaissances : Armateurs 5, Connaissance des Gangs 4, Navires 4, Territoires des Gangs 3, Territoire Yakuza 3

Équipement : Gourdin

ELU MUNICIPAL

L'élue municipal est un membre typique de la bureaucratie qui dirige le metroplexe. Bien qu'il soit soucieux de son image publique et des réactions des électeurs, il se sent surtout concerné par les chefs de son parti et par ses sponsors. Il est digne de confiance durant les campagnes électorales, mais il sera le premier à vous vendre si cela peut servir ses ambitions politiques ou carriéristes.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	2	2	5	3	2	6	2

Initiative : 2 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Compétences actives : Etiquette 6, Négociation 4

Compétences de connaissances : Droit 4, Histoire 3, Politique 5, Psychologie 4

EPICIER

Partie intégrante du quartier, l'épicier voit les mêmes personnes de jour comme de nuit. Il connaît leurs habitudes et a une bonne idée de leur personnalité. Quand quelqu'un adopte un comportement différent, l'épicier le remarque aussi facilement que si l'intéressé portait soudainement des peintures de guerre. Si un groupe d'étrangers fait irruption dans le quartier, il le saura.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	2	3	4	3	5	6	2

Initiative : 2 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Compétences actives : Négociation 5, Pistolets 3, Shotguns 3

Compétences de connaissances : Connaissance des Gangs 3, Psychologie 2, Rumeurs du quartier 5

Équipement : Remington Roomsweeper sous le comptoir, Bouton d'alarme (terminal PANICBUTTON) prévenant la Lone Star à portée de son pied

FAN

Le fan peut apparaître au premier abord comme un raté, le genre de personne à éviter. Pourtant, chaque fan possède un certain talent, des relations, des capacités qui pourraient se révéler très utiles dans des circonstances appropriées. Supporter cette idolâtrie est un faible prix à payer comparé à l'aide que le fan peut fournir si facilement.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	2	2	1	2	1	5,8	2

Initiative : 2 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Compétences actives : Etiquette 2, Autres compétences utiles à son idole 5

Compétences de connaissances : Histoire de la carrière de son idole 8, Autres compétences utiles à son idole 5

Cyberware : Datajack

FANTAISISTE SASQUATCH

Reconnu comme une espèce intelligente par un décret des Nations Unies 2046, le sasquatch a depuis entamé une migration progressive vers les régions urbaines. Encore assez rare, le fantaisiste sasquatch est quelque chose qu'il ne faut pas manquer. Souriant jusqu'au oreilles, il aime presque autant profiter de son incroyable capacité à imiter les sons que courir dans la forêt au petit matin. Un activiste des droits métahumains l'accompagne généralement pour servir d'interprète.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
8	3	7	3	3	2	(6)	6*	4

Initiative : 4 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Compétences actives : Combat à mains nues 6, Imitations sonores 8

Compétences de connaissances : Environnement magique 4, Milieux du show-biz 2, Zoologie 2

Notes : le sasquatch est un créature duelle. Il possède un bonus d'allonge de +1.

* Les sasquatchs sont crédités de capacités magiques chamaniques, mais très peu s'en servent.

FLIC DEGUISE

Qu'il soit de la police gouvernementale ou corporatiste, le flic déguisé connaît la rue mieux que quiconque. Il sait comment s'y déplacer, comment s'y intégrer et comment s'en éclipser pour plusieurs semaines. Il sent si bien le flux et le reflux de la rue que ses poils se hérissent au moindre changement d'ambiance. Il comprend également que dans son boulot, on ne peut pas toujours faire une descente de police. Parfois, il faut jouer le jeu.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	5	3	3	4	5	6	4

Initiative : 6 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Combat à mains nues 4, Etiquette 7, Pistolets 5, Voitures 3

Compétences de connaissances : Connaissances des Gangs 5, Droit 2, Procédures judiciaires 4, Psychologie 4, Sociologie 3, Tactique des petites unités 2, Territoire des Gangs 5, Théorie militaire 2

Équipement : Colt Manhunter, Émetteur-récepteur miniaturisé

FLIC DES RUES

Le flic des rues est un peu désabusé, frustré, mais reste un défenseur de l'ordre public. Maintenant, toutefois, il travaille pour une corporation indépendante plutôt que pour le gouvernement. Cela lui rapporte plus d'argent mais son prestige au sein de la population s'en ressent. Il a appris à vivre avec cela aussi. Quelques flics ont, comme toujours, succombé aux tentations impliquées par leurs rangs et sont devenus de "mauvais flics", mais la plupart n'ont pas terni leur honneur.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	4	4	2	3	3	6	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Combat à mains nues 3, Etiquette 4, Massues (Electro-matraques) 2 (4), Pistolets 3

Compétences de connaissances : Droit 3, Connaissance des Gangs 4, Procédures de Police 5, Psychologie 2

GANGSTER ELFE

Pour faire partie d'un gang elfe, il faut être un elfe ou au moins en avoir l'air, et donc subir divers types d'opérations de chirurgie esthétique afin d'avoir l'aspect adéquat. Quiconque passe suffisamment de temps avec les gangsters elfes se rend compte qu'ils souffrent presque tous d'un sérieux complexe d'infériorité.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	4	2	3	2	2	6	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/1

Compétences actives : Armes tranchantes 2, Combat à mains nues 2, Motos 3, Pistolets 3

Compétences de connaissances : Connaissance des Gangs 4, Dealers de puces BTL 3, Dialecte "Elfe" du Gang 2, Territoires des Gangs 3

Équipement : Épée, Moto cabossée, Pistolet léger (avec deux chargeurs), Vêtements renforcés

GARDE DE SECURITE CORPORATISTE

Le garde de sécurité est un homme simple, qui s'intéresse bien plus à sa vie privée et à sa survie qu'à l'action et l'aventure dangereuse. Il tient beaucoup à sa position au sein de la corporation et travaillera au mieux de ses intérêts, plus particulièrement lorsqu'un supérieur l'observera à quelques pas de là.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	3	3	2	2	2	6	2

Initiative : 2 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Combat à mains nues 3, Etiquette (Corporation) 2 (4), Interrogation 2, Pistolets 3

Compétences de connaissances : Connaissance des Gangs 4, Procédures de sécurité 5, Politique Corpo 2, Psychologie 2

GARDE DU METROPLEXE

En tant que force spéciale du maintien de l'ordre, la Garde du Métroplexé reçoit ses ordres directement du gouverneur. Bien que moins soutenue et moins équipée que les forces corporatistes et la police de sécurité professionnelle, elle est composée de citoyens fiers de servir leur pays.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	4	4	2	3	3	6	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Combat à mains nues 4, Etiquette 3, Pistolets-mitrailleurs 5,

Compétences de connaissances : Connaissance des Gangs 3, Procédures de sécurité 3, Tactique des petites unités 3, Théorie militaire 4

Équipement : Gilet pare-balles, Pistolet-mitrailleur

GOSSE DES RUES

Où que vous regardiez, vous verrez des gosses des rues, et ils deviennent très vite ennuyeux. Ne les envoyer pas trop vite balader, cependant, car vous ne pouvez savoir qui ils connaissent ou ce qu'ils ont pu entendre. Faites attention, également, car à leurs yeux, vous êtes "quelqu'un", et plus vivant que leurs parents ne l'ont jamais été.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	6	2	4	4	3	6	5

Initiative : 5 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/1

Compétences actives : Armes tranchantes 2, Athlétisme 4, Combat à mains nues 2, Etiquette (la Rue) 1(3), Furtivité 3

Compétences de connaissances : Connaissance des Gangs 3, Territoire des Gangs 2, Rumeurs des rues 3

Équipement : Couteau, Veste renforcée

HABITUEE DES BOITES

L'habituee des boites fréquente les clubs les plus branchés. Demandez-lui, elle vous le dira. La boîte, c'est son moyen d'évasion : salariée corpo le jour, jazz girl la nuit. Elle pense connaître toutes les personnes haut placées et ira jusqu'à vous donner quelques détails à leur sujet si vous lui offrez sa boisson favorite.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	3	2	4	2	2	6	2

Initiative : 2 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/1

Compétences actives : Combat à mains nues 2, Travail de jour 3

Compétences de connaissances : Boîtes à la mode 6, Connaissance de la jet-set (par les tabloïds) 4, Rumeurs des boîtes 4

Équipement : Vêtements très chics

INTERFACE CORPORATISTE

Bien qu'il soit un employé à part entière, l'interfacé corporatiste a gardé ce côté "tête brûlée" un peu cinglé qui le rend si efficace dans son type de travail. La conduite, il connaît.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	6	3	4	6	4	3,6	6(8)

Initiative : 6(8) + 1(2)D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Artillerie 3, Electronique 3, Etiquette (Corporations) 2(4), Hélicoptères 5, Informatique 3, Pistolets 3, Voiture 6

Compétences de connaissances : Dépôts de ferrailleurs de Seattle 3, Ingénierie 4, Physique 3, Politique corpo 3

Cyberware : Datajack, Implants oculaires amplificateurs de lumière, thermographiques et anti-flash, Interface de contrôle de véhicule (1)

Equipement : Gilet pare-balles, Ruger Super Warhawk, Véhicule ou module approprié

JOURNALISTE / MANIPULATRICE DES MEDIAS

Un tel contact peut appartenir à deux catégories : le journaliste avide de scoop, indépendant ou affilié à un réseau, et l'entrepreneur. Tous deux sont dans le business des médias télévisés et à moins d'être acheté par une corporation, ils savent que fouiller dans la crasse fait monter l'audimat.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	3	2	6	5	4	6	4

Initiative : 6 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Combat à mains nues 2, Etiquette 6, Furtivité 3, Informatique 2, Négociation 4

Compétences de connaissances : Emeteurs pirates tridi 4, Enclaves de données 3, Politique 4, Politique corpo 4, Rumeurs 5,

Equipement : Pour 10.000 ¥ d'équipement approprié

MAGE "PETIT GENIE"

Mélangez "M. l'homme-à-tout-faire du simsens" avec le don et une pincée de connaissances occultes et vous obtenez le mage "Petit Génie". Trop jeune pour se lancer dans quoi que ce soit, il manipule néanmoins une puissante magie. Souvent ces gamins traînent en bandes, jusqu'à ce que les conflits de personnalité débouchent sur des règlements de comptes sanglants, à grand renfort de boules de feu.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
2	5	2	2	3	2	6	6	4

Initiative : 4 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Compétences actives : Combat à mains nues 2, Invocation 2, Motos 2, Pistolets 2, Sorcellerie 3

Compétences de connaissances : Dragons 2, Environnement magique 4, Métacratures 3, Théorie magique 1

Equipement : Fichetti Security 500, Gilet pare-balles, Suzuki Aurora

Sorts : Boule de feu 3, Chaos 2, Eclair de force 4, Masque 2, Soins 3

MEMBRE DE L'ORC

Le policlub ORC (Orks Réunis en Comité) s'est voué à la protection des droits des orks, pour lesquels il se battra dans les chambres du conseil, les couloirs corporatistes, voire la rue, s'il le faut. Bien que son influence politique soit forte, beaucoup des membres de l'ORC en viennent à la "négociation directe" avec ceux qui violent les droits des orks, particulièrement les membres du policlub Humanis (notamment ceux qui ont des rapports avec Alamos 20.000). La plupart des membres de l'ORC sont des orks, mais une minorité croissante se compose d'humains et autres êtres intelligents.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
7	2	6	2	4	4	6	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Combat à mains nues 3, Etiquette (Politique) 1(3), Leadership 2, Négociation 3

Compétences de connaissances : Policlub Humanis 4, Politique 3, Psychologie 3, Sociologie 3

MEMBRE DU POLICLUB "DER NACHTMACHEN"

Né dans les turbulences politiques de l'Europe divisée, "Der Nachtmachen" a été l'un des premiers policlubs à apparaître et, de manière surprenante, à s'implanter en Amérique du Nord. Jusqu'à présent, ses effectifs sont restés relativement bas, leur philosophie anarchique n'étant pas très attirante. Récemment, pourtant, les adhésions ont commencé à augmenter.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	4	3	2	2	4	6	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Compétences actives : Combat à mains nues 4, Etiquette 3, Incitation au désordre 3, Massues 5, Voitures 3

Compétences de connaissances : Groupes terroristes 5, Histoire 2, Politique 3, Politique locale 4, Psychologie 3

Equipement : Bombe de peinture, Gilet pare-balles, Massue, Voiture (décorée de slogans appropriés)

Notes : se déplace avec 1D6 autres membres du club.

MEMBRE DU POLICLUB HUMANIS

Le membre du policlub Humanis appartient à une organisation qui refuse tous les droits légaux aux Eveillés, et plus particulièrement aux Métahumains. Ils ne sont pas tous complètement radicaux. Ils sont connus pour avoir détourné et modifié les lois existantes à chaque fois que cela était possible pour atteindre leurs objectifs, tout en supprimant en même temps les droits de l'opposition. Même les actes de violence font partie de leurs procédés. Dans de telles circonstances, ils dissimulent généralement leurs visages derrière des masques opaques munis d'un trou horizontal pour les yeux.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	4	4	2	2	4	6	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/1

Compétences actives : Etiquette 3, Explosifs 4, Moto 3, Pistolets 4, Voitures 3

Compétences de connaissances : Environnement informatique 3, Gangs métahumains 5, Histoire 2,

Notes : chaque membre du club possède 1D6 contacts avec d'autres membres qu'il peut appeler pour l'aider. Les membres d'Humanis ont tendance à se comporter comme des animaux de meute.

MOUCHARD

Le mouchard est vraisemblablement l'un des pires loosers de la ville. Mais que ne peut-il pas vous dire pour quelques nuyens ? Il a réussi à survivre jusqu'à ce jour, il y donc peut-être du vrai dans cette maxime qui parle du bonheur des simples d'esprit. A moins que le mouchard ne soit pas aussi bête qu'il en ait l'air.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	6	2	1	3	2	6	4

Initiative : 4 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/1

Compétences actives : Combat à mains nues 2, Etiquette (La Rue) 2(4), Négociation 4

Compétences de connaissances : Organisations criminelles 3, Psychologie 2, Rumeurs locales 6

Equipement : Gilet pare-balles, Walther Palm Pistol

OFFICIEL GOUVERNEMENTAL

L'officiel gouvernemental joue un jeu, corporatif ou politique. Il sait accepter des choses qui vont à l'encontre de ses convictions ou ne sont pas bénéfiques à court terme, sans perdre de vue son objectif à long terme, qui justifie selon lui ses actions présentes.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	2	2	6	6	5	5,73	4

Initiative : 4 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/3

Compétences actives : Etiquette 6, Leadership 4, Négociation 5

Compétences de connaissances : Politique 4, Psychologie 2, Théorie économique 2

Cyberware : Datajack, 20 Mp de mémoire

PARRAIN DE LA MAFIA

Chef d'une gigantesque organisation criminelle multi-ethnique, le parrain de la Mafia est en position d'exiger le respect de son interlocuteur et il le sait. Il ne tolérera un manquement à cette règle que si son vis-à-vis est d'une puissance équivalente à la sienne. Perpétrant une tradition de longue date, ses hommes ont juré de ne pas tremper dans le trafic de drogue des puces BTL. Malheureusement, tous ses seconds ne respectent pas leurs engagements.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	2	2	6	6	6	6	4

Initiative : 4 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Etiquette (La Famille) 3(5), Interrogation 3, Leadership 6, Négociation 6

Compétences de connaissances : Etablissements contrôlés par la Mafia 6, Connaissance du quartier 3, Organisations criminelles 5, Politique locale 4

Note : est toujours accompagné d'au moins deux mafiosi.

PATRON YAKUZA

Le patron Yakuza, en dépit de ses manières courtoises et philosophiques, est un cerveau du crime. Ses véritables objectifs sont impitoyables, mais il cherchera à mettre un brin de culture et de distinction dans ses plans les plus acérés. Les plus anciens patrons préfèrent les tactiques d'influence, de colportage ou d'embarrasement plutôt que l'intimidation brutale et la violence appréciées par les nouvelles générations.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	4	3	5	6	5	3,6	5(7)

Initiative : 5(7) + 1(2)D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/3

Compétences actives : Etiquette 6, Leadership 5, Négociation 6

Compétences de connaissances : Connaissance des Gangs 3, Histoire 4, Organisations criminelles 5, Psychologie 4, Territoire Yakuza 6,

Cyberware : Datajack, 60 Mp de mémoire, Réflexes câblés (1)

PIETON

Le piéton est un citoyen ordinaire. Il fait partie des 99% de la population qui n'ont pas de cyberware, n'ont que rarement vu un magicien en action et n'ont probablement aperçu un vrai dragon qu'une ou deux fois (grand maximum) dans leur vie. Bien sûr, ils voient régulièrement des représentants d'autres races. C'est dur de faire autrement !

Caractéristiques

	Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
Humain	3	3	3	3	3	3	6	3
Elfe	3	4	3	5	3	3	6	3
Nain	4	3	5	3	3	4	6	3
Ork	6	3	5	2	2	3	6	2
Troll	8	2	7	1	1	2	6	1

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/1

Compétences actives : Compétences professionnelles 3

Compétences de connaissances : Compétences liées à ses hobbies 3

Équipement : Vêtements normaux

POMPIER

Le pompier est l'employé d'une des corporations spécialisées dans la lutte contre les incendies. Tout comme le garde du métroplex, il cherche désespérément à faire la différence. Tout, cependant, semble se liquer contre lui. La bureaucratie corporatiste, les machinations politiques locales, les camions sous-équipés et le manque de personnel rendent, en effet, son travail plus dur que nécessaire.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	6	5	3	3	5	6	4

Initiative : 4 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Athlétisme 3, Biotech 3, Voitures 2, Lutte contre le feu 4

Compétences de connaissances : Chimie 3, Environnement des explosifs 4, Matériaux inflammables 4, Médecine 2

Équipement : casque micro-émetteur, masque respiratoire, vêtements ignifugés (0/1)

PRODUCTRICE

La productrice est un entrepreneur de spectacle, qui fait une distinction très subtile entre les informations et la distraction. Elle sait d'instinct ce qui fera asseoir les gens et ce qui les accrochera, et comment présenter des histoires de façon à ce que les gens ne soient pas trop bouleversés. Les émissions sont des affaires, après tout.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	3	2	5	4	4	6	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Combat à mains nues 2, Etiquette 6, Furtivité 2, Informatique 3, Négociation 4

Compétences de connaissances : Émetteurs pirates tridi 5, Environnement informatique 4, Politique 3, Psychologie 3, Stars du Simsens 5

PROPRIÉTAIRE D'UN CLUB

Le propriétaire d'un club exerce son métier uniquement pour les nuyens. Intuitif et peu scrupuleux, il ne se soucie que de lui-même. Il aide ses amis tant qu'il est sûr que ça ne risque pas de le mettre dans le pétrin.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	2	2	3	3	3	6	2

Initiative : 2 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/1

Compétences actives : Etiquette 5, Négociation 4

Compétences de connaissances : Clubs dans le vent 6, Comptabilité 3, Dealers de puces BTL 3, Show-biz 4

Équipement :

REPORTER

Avec les dizaines de datafax qui s'agglutinent dans la boîte aux lettres électronique du citoyen ordinaire, l'industrie de l'information est devenue extrêmement compétitive. La possibilité de mettre à jour une édition et de la transmettre dans les vingt minutes a fait de la rapidité et de la discrétion deux qualités indispensables dans le monde des reporters. Aidez le reporter et il ne l'oubliera pas.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	5	2	5	6	5	4,97	5

Initiative : 5 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Combat à mains nues 3, Etiquette 6, Interrogation 6, Négociation 5, Pistols 3, Voitures 2

Compétences de connaissances : Nez pour les infos 5, Organisations criminelles 4, Métahumanité 3, Politique 4

Cyberware : Afficheur rétinien, Datajack, 100 Mp de mémoire, Téléphone

Équipement : Dodge Scoot, Vêtements renforcés, Pour 30.000 ¥ d'équipement de surveillance

SALARIEE CORPORATISTE

La salariée corporatiste est loyale et appliquée tant qu'elle est observée. Même quand personne ne l'observe, d'ailleurs, il y a peu de chances qu'elle fasse quoi que ce soit qui puisse remettre en cause sa position fragile dans la structure corporatiste. Elle n'a pas de réelles ambitions en dehors de celle de s'amuser durant son temps libre.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	2	2	2	2	1	6	2

Initiative : 2 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/1

Compétences actives : Etiquette (Corpo) 1(3), Informatique 2, Être ignorée 6

Compétences de connaissances : Économie 3, Politique des Mégacorporations 2, Rumeurs de la corporation 2

Équipement : Affaires personnelles

SCIENTIFIQUE CORPORATISTE

Les scientifiques corporatistes sont des marchandises très précieuses dans le commerce entre corporations. La manière dont ils passent de l'une à l'autre fournit d'ailleurs du travail à beaucoup de Shadowrunners. Nombre d'entre eux sont cependant tout à fait satisfaits de leur poste ou n'ont pas assez d'importance pour que leurs connaissances les mettent jamais dans une situation périlleuse.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	2	1	2	6	5	4,04	4

Initiative : 4 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Compétences actives : Etiquette (Corpo) 1(3), Informatique 4

Compétences de connaissances : Compétences scientifiques appropriées 7, Compétences scientifiques liées 6, Politique des Mégacorporations 2

Cyberware : Afficheur rétinien, Datajack, 500 Mp de mémoire

Équipement : Ordinateur-bracelet, 1.000 Mp de mémoire

SECRETAIRE CORPORATISTE

La secrétaire corporatiste est calme, efficace, loyale et discrète. Vous aimeriez qu'elle travaille pour vous si c'était possible. Elle fait partie des bureaux de la corporation au même titre que le mobilier et les télécom.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	2	2	4	4	2	5,46	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/1

Compétences actives : Etiquette (Corpo) 2(4), Informatique 3, Moulin à rumeurs corpo 4

Compétences de connaissances : Finances corpo 2, Personnalités corpo en vue 4, Politique corpo 2

Cyberware : Datajack, 100 Mp de mémoire

SQUATTER

Le squatter est une profonde victime des bas-fonds du métroplexe, endurci et accablé par la vie dans les taudis. C'est un survivant qui encaisse les coups et qui tient à voir le lendemain. En entier.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	2	1	1	2	2	6	2

Initiative : 2 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/1

Compétences actives : Chapardage 6, Etiquette (La Rue) 2 (4)

Compétences de connaissances : Connaissance du voisinage 6, Identification des Gangs 3

SOLDAT MAFIOSO

Le soldat mafioso est un membre loyal de la Famille, exécutant les ordres du parrain et de ses seconds. Loin d'être idiot ou ignorant, il agit un peu comme un "capitaine de mêlée", transmettant l'information vers le haut ou vers le bas de l'échelle hiérarchique du gang. Bien sûr, c'est un dur, mais son environnement l'est aussi. Et quand le parrain l'appelle, il est toujours là.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	4	4	3	4	3	6	4

Initiative : 4 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Compétences actives : Combat à mains nues 3, Etiquette 5, Interrogation 3, Pistolets 5, Voitures 3

Compétences de connaissances : Etablissements contrôlés par la Mafia 6, Organisations criminelles 5, Réseaux de prostitution 4, Rumeurs locales 4, Territoire Yakuza 4

Équipement : Pistolet lourd, Vêtements renforcés

STAR DU SIMSENS

Elle est plus belle encore que dans vos rêves et elle vit comme dans un rêve. Elle est également la propriété de la corporation. Vous pouvez regarder, vous pouvez même ressentir (puces sensorielles disponibles à un prix raisonnable), mais ne vous avisez jamais de toucher.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	3	3	6	3	4	3,4	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/1

Compétences actives : Athlétisme 4, Comédie 2, Etiquette 6, Motos 3, Négociation 6, Voitures 3

Compétences de connaissances : Art 3, Endroits où il faut être vus 5, Psychologie 1, Show-biz 6, Vedettes du Simsens 6

Cyberware : Simrig cybernétique ultra-X, Simlink (Ni 6)

TECHNICIEN NAIN

Le technicien nain n'est pas forcément meilleurs que les autres, mais il se fait briller dès qu'il en a l'occasion. Il essaye peut-être avec plus d'acharnement, mais cela il ne l'admettra jamais.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	2	3	2	6	4	5,13	4

Initiative : 4 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Compétences actives : Electronique C/R 9, Electronique 6, Etiquette 3, Informatique C/R 6

Compétences de connaissances : Environnement informatique 6, Physique 4, Théorie informatique 6

Cyberware : Datajack, 200 Mp de mémoires

TERRORISTE

Le terroriste croit fermement à sa cause, qu'il appartienne à un policlub, à une organisation opposée à la destruction de l'environnement ou à un peuple opprimé. Il estime que le terrorisme est une nécessité, car tout le reste s'est révélé vain. Il frappe ses adversaires soit directement, soit à travers quelque chose ou quelqu'un qui leur est précieux. Il n'a aucune pitié envers ceux qui restent à l'écart.

Caractéristiques

Co	Ra	Ch	I	V	Ch	E	Ré
3	4	4	4	3	4	3,5	4(6)

Initiative : 4(6) + 1(2)D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Compétences actives : Armes tranchantes 3, Combat à mains nues 4, Explosifs 3, Explosifs (C/R) 3, Fusils d'assaut 4, Pistolets 5, Voitures 2

Compétences de connaissances : Environnement des explosifs 5, Environnement électronique 3, Environnement informatique 2, Organisations criminelles 4, Psychologie 4, Receleurs d'armes 5

Cyberware : Interface d'armes, Réflexes câblés (1)

Équipement : Ares Predator (avec interface), Fusil d'assaut FN-HAR (avec interface), Vêtements renforcés

TUEUR ELFE

Le tueur elfe est brillant et mielleux, et il le sait. Il est l'aboutissement du gentleman-assassin. Il est toujours impeccablement vêtu, avec des accessoires de la meilleure qualité. Ses manières sont suaves, avec juste une pointe d'arrogance dangereuse. Sauf, bien sûr, lorsqu'il perd son sang-froid.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	6	5	2	4	4	2,5	5(9)

Initiative : 5(9) + 1(3)D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/3

Compétences actives : Combat à mains nues 4, Etiquette 5, Explosifs 4, Fusils 7, Hovercrafts 4, Motos 4, Pistolets 5, Voitures 4

Compétences de connaissances : Identification des Gangs 3, Organisations criminelles 6, Receleurs d'armes 4, Politique Corpo 4, Tactique de la Lone Star 4

Cyberware : Interface d'armes, Réflexes câblés (2)

VIDEUR TROLL

Les videurs trolls sont populaires dans de nombreux clubs, et pas uniquement dans les plus chauds. Les propriétaires de clubs préfèrent toujours que les fauteurs de troubles s'en aillent sans faire d'éclat. Un troll est la personne adéquate pour ce genre de travail. Peu d'ivrognes se querelleront avec une montagne de muscles.

Caractéristiques

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
9	3	9	1	1	2	6	2

Initiative : 2 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/3

Compétences actives : Combat à mains nues 6, Etiquette 3, Massues 3, Pistolets 2

Compétences de connaissances : Dealers de puces BTL 2, Identification des Gangs 3, Organisations criminelles 3