Nom : Carlos Adriano **Age :** 34 ans **Taille :** 182 **Poids :** 200 Kg
Profession : Ex-Militaire / Runner **Origine :** Classe ouvrière

Atouts :
- Cybernétisé (0)
- Inébranlable (3)
- « J'ai la haine ! » (2)
- Code d'honneur (3)
- Sixieme sens (3)

Désavantages :
- Recherché 5 => Background (0)
- Terreurs nocturnes 5 (0)
- Code d'honneur (3)
- Identité secrète (2)

Perception :	**2D12**
Artillerie : Lance Grenades	1D12
Vigilance	3D12
Psychologie	1D12
Arts : Dessin	1D12
Artillerie : Lance Grappin	3D12
Savoir :	**1D8**
Langue	2D8
Connaissance (Paris)	2D8
Déguisement	4D8
Cybernétique	3D8
Médecine Cyber	3D8
Dextérité :	**3D8**
Tir : Fusil d'assaut	2D8
Tir : Pistolet	1D8
Tir : Arme Lourde	1D8
Charisme :	**4D6**
Autorité	4D6
Intimidation	2D6
Vigueur:	**3D12**
Course	2D12

Agilité :	**3D6**
Conduite : Camion	1D6
Esquiver	1D6
Furtivité	1D6
Grimper	2D6
Corps à corps : A. Tranchantes	4D6
Corps à corps : boxe	2D6
Rollers	4D6
Esprit :	**3D12**
Tripes	2D12
Foi : Bouddhisme	1D12
Méditation	1D12
Rapidité :	**3D8**
Force :	**4D12+4**
Sauter	1D12+4
Rapidité :	**3D8**
Astuce	**4D6**
Renseignements : militaire	1D6
Survie	1D6

Wind : 36

Cybernétisé : 5 ou 0
Votre corps a été remplacé par un corps intégralement cybernétique. Vous pouvez dépenser 750 000 € en cyberware.

Inébranlable : 3
Vous êtes un dur, insensible à la douleur et êtes capable de rester debout malgré les blessures endurées. La valeur en points de l'avantage inébranlable vous permet d'ajouter ce nombre de points comme bonus lors des jets de vigueur en combat (les jets d'étourdissements et de récupération).

« J'ai la haine ! » : 2
Vous êtes de ceux qu'il vaut mieux ne pas énerver, sinon, ça pourrait mal se passer ... Vous pouvez ajouter Xd4 aux dégâts causés en corps-à-corps, où X est égal au plus haut niveau de blessure obtenu lors du combat en cours.

Nerfs d'acier : 1
Vous avez des nerfs d'acier : vous n'êtes pas comme tous les couards qui tournent les bottes dès le moindre problème. Quand votre personnage échoue à un jet de Guts, et que le résultat du tableau vous force à fuir, vous pouvez, à la place, rester sur place, bien qu'effrayé et incapable d'agir.

Sixième Sens : 3
Votre personnage a une étrange capacité à détecter un danger imminent. Vous obtenez un bonus de +2 sur vos jets de surprise. De plus, si votre personnage se concentre et fait un jet d'esprit (SD : 9), vous pouvez deviner si ce que vous vous apprêtez à faire va vous conduire dans une embuscade.

Code d'honneur : 3
Vous vivez selon un code d'honneur très élevé et vous êtes honnête, irréprochable. Vous ne tirez jamais sur quelqu'un sans une raison -très- valable et vous ne tirez de toute façon sur personne de désarmé. Vous prônez le duel et non les conflits inégaux. Vous ne tirez jamais sur quelqu'un dans le dos ni sur quelqu'un de distrait ou inattentif. Vous avez toutefois un bonus de +2 dans les jets de persuasion si le fait de vous savoir honorable importe aux yeux de votre interlocuteur.

Identité secrète : 2
Votre personnage mène une double vie. La découverte de vos activités cachées pourrait vous causer de gros ennuis, que ce soit votre mort ou la disgrâce d'un ordre militaire ou religieux.

Recherché : 5
Vous êtes recherché par la police, la mafia ou toute autre organisation à laquelle vous avez causé du tord dans le passé. En fonction de la gravité de vos actes, le nombre de points gagnés varie. Cela varie entre de petits larcins commis pour survivre et le meurtre en série.

Terreurs Nocturnes : 5
Vous faites régulièrement des cauchemars atroces qui vous empêchent de dormir et le café est votre meilleur ami. Vous ne dormez généralement que 3 ou 4 heures par nuit, redoutant le sommeil et ses rêves affreux. Faites un jet de Spirit (7) à chaque début de scénario (nuit). Sur un échec, vous êtes victime d'horribles cauchemars et n'arrivez pas à dormir du tout : -1 à tous les jets pour l'aventure (journée). De plus, vous perdez le fate chip (la pépite) la plus basse du tirage que vous venez de faire (donc, si vous piochez 1 blanche et 2 rouges, jetez la blanche).

Cyberware :

Crâne :

*** Chipjack**
Un Chipjack permet de se brancher directement au réseau, à un équipement spécifique, à un véhicule.
Il offre un accès mental aux données qui ont été téléchargées ou enregistrées dans sa mémoire.
Si l'équipement possède l'interface adaptée, le joueur pourra utiliser son Astuce au lieu de l'attribut normal pour conduire, pirater, tirer... Il peut également lire les soft de compétences.

*** Datalock V**
Toutes les données contenue dans la mémoire de votre Datajack/Chipjack sont cryptées et plus le niveau de sécurité est élevé plus le code est difficile à cracker
Il est également équipé d'un système anti-intrusion dont la sécurité dépend du prix payé (SD : 13)

*** Mémoire 100 To**
Espace disque alloué au Datajack/Chipjack pour stocker les données récupérées
Know Soft (Déguisement : 4) - 3To Crâne
Active Soft (Lance Grappin : 3) - 700Mo Crâne
Active Soft (Armes Tranchantes : 4) 1,5To Crâne
Active Soft (Rollers : 4) - 1,5To Crâne
Know Soft (Cybernetique : 3) - 1,4To Crâne
Know Soft (Medecine Cybernetique : 3) - 1,4To Crâne
"Base de données : Armes, Armures, Véhicules, Chine,
Armures de Combat, Marcheurs, Armée (70 To)" Crâne

*** Réflexes Boostés**
Traitement éléctro-chimique qui permet d'améliorer vos réflexes. Ce système vous permet de tirer une carte d'action supplémentaire par round.
Incompatible avec les réflexes câblés.

*** Interrupteur**
Cet interrupteur permet de rendre bien plus discret que vous êtes une pile électrique au combat.
En une action, vous pouvez brancher et débrancher vos réflexes boostés ou câblés afin les rendre moins identifiables en cas d'observation visuelle ou d'un scan.

*** Réaction améliorée**
Vous réagissez au quart de tour au moindre geste. Vous bénéficiez d'un bonus de +5 pour interrompre quelqu'un et vous pouvez tirer jusqu'à 2 cartes lorsque vous êtes surpris.

*** Insensibilité**
Cet implant permet d'annuler les sensations de chaud et de froid

*** Détecteur de mouvement II**
Cet implant permet de détecter les mouvements dans un rayon de 20M/100M. Il donne l'opportunité de faire un jet de vigilance même si l'utilisateur ne peut pas voir la cible.

*** Téléphone**
Appareil qui permet de ne pas se faire entendre ou voir lorsque vous communiquez au téléphone.

*** Boost Tactile**
Un implant neural qui développe votre sens du toucher. Bonus de +2 en vigilance lorsque le jet concerne le toucher.

*** Boost Olfactif**
Un implant neural qui développe votre odorat. Bonus de +2 en vigilance lorsque le jet concerne l'odorat.

<u>Yeux :</u>

*** Low Light**
Ce dispositif permet de voir comme en plein jour à partir du moment ou une faible source de lumière est présente dans la zone que vous souhaitez regarde

*** Compensation Lumineuse**
Ce dispositif permet de compenser les fortes variations lumineuses en instant. Pas d'éblouissement au soleil, et surtout pas de problème si on vous balance une flash bang au visage

*** Thermographique**
Ce dispositif permet de détecter les sources de chaleur, à savoir qu'une très forte source de chaleur pourrait bien vous aveugler

*** Vision améliorée**
Vos yeux ont été boostés et peuvent détecter un infime mouvement, une petite tache sur le col de la chemise d'un passant. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de Vigilance (Visuel)

*** Flash Pack X3**
Une vive lumière sort de vos yeux et peut aveugler vos adversaires comme le ferait une flash bang

*** Affichage Rétinien**
Ce système ne fonctionne qu'avec un Datajack. Il vous permet d'afficher directement sur votre rétine les informations que vous trouvez sur le réseau ou que vous stockez dans votre mémoire.
Choisissez un objet, une personne, un plan ou un itinéraire, un bâtiment, mentalement et tout ce que vous voulez savoir dessus s'affichera si des informations sont stockées.
Si vous devez chercher des informations sur le réseau, un jet d'informatique sera nécessaire.

*** Cibleur Laser**
Ce système remplace une visée laser ordinaire mais à une fonction particulièrement intéressante.
Pointez votre laser sur une cible et les armes équipées d'un traqueur laser (Lance missiles, ainsi que certaines armes diverses, PM, pistolets…) ne rateront quasiment jamais leur cible.
Cela se traduit par une annulation de la distance ainsi que d'éventuels couverts que possèderait la cible.
Portée maximale = Portée de l'arme ou limite de votre vision

Oreilles :

*** Amortisseur**
Ce dispositif protège des augmentations sonores soudaines ainsi que de certaines fréquences qui pourraient être néfastes

*** Amélioration Auditive**
Appareil qui donne un bonus aux jets de Détection (Auditif) Le bonus est de +2

*** Sélecteur de sons III**
L'appareil permet de supprimer certains sons aux choix, fond sonore, voix de certaines personnes…
Gain de 3D en Détection (Auditif)

*** Reconnaissance Spatiale**
Cette amélioration du pavillon vous permet d'être moins désorienté lorsque vous êtes perturbé par le manque de lumière dans le noir complet ou aveuglés. Vous pouvez vous diriger grâce aux sons, vous battre ou tirer sur quelqu'un à partir du moment ou celui fait du bruit. Vous n'avez aucun malus dans ce cas en revanche cela ne sert à rien si aucun son ne peut vous guider.

*** Equilibre amélioré**
Votre équilibre est devenu tellement bon que vous pouvez faire des prouesses même avec un véhicule.
Bonus de +2 à tous les jets d'agilité

Nez :

*** Filtre Nasal II**
Donne 70% de chances d'annuler les effets des gaz et fumées et 100% pour contrer les odeurs nauséabondes (cadavres, vomi, sueur…) et permet de respirer sous l'eau pendant 4 heures

Bouche :

*** Synthétiseur de voix**
Système qui permet de moduler sa voix pour reproduire celle d'un autre. Il est possible d'utiliser les voix stockées dans sa mémoire et offre un bonus de +5 en déguisement.

*** Arme buccale**
Gun ou Lance fléchettes.
Le flingue fait 3d6 points de dommage et à 4 cartouches. Il faut une minute de recharge par cartouche et les munitions coûtent 3X plus cher.

Corps :

*** Squelette renforcé Aluminum**
Aluminium = Taille +1 (pour blessures) / PA (Impact 4) / Force +1D à MN et dégâts physiques complets

*** Armure Dermale IV**
Votre peau a été renforcée par une peau synthétique renforcée de blindage
PA Impact 14 - Balistique 12

*** Corps Cybernétique Force III**
Pour une amélioration de caractéristique For/Vig/Dex/Agi
Force D12 +4
Il n'est possible de cumuler des améliorations que pour 2 caractéristiques For + Vig ou Dex + Agi

*** Nanomédecins**
Une série de nano machines vous ont été injectées qui boostent votre système immunitaire.
Immunité aux maladies. Accélération de la guérison X4.
Possibilité de récupérer 2 points de souffle en utilisant une carte pour ne rien faire.

*** Annihilateurs de toxines**
Une série de nano machines vous ont été injectées pour purifier votre corps.
Bonus +5 en vigueur pour contrer les effets des drogues, de l'alcool et des poisons.

Membres :

*** Main modulaire (Injecteur, Cable monofilament, mini lame) Main Droite**
Permet d'avoir dans les doigts un type d'outils (Crochetage, réparation…), un injecteur, une mini lame moléculaire (For + 1D4), un câble mono filament pour étrangler (For + 1D6)

*** Grappin Main Gauche**
L'une de vos mains, reliée par un câble de 20 mètres très résistant (permettant de supporter un poids de 200 Kg), peut être projetée afin de servir de grappin ou de fulguro-poing.
S'utilise avec la compétence (Artillerie : Lance Grappin). DMG = Force +1D4

*** Holster dissimulé Jambe Droite**
Façon Robocop cette cache peut accueillir n'importe quelle arme jusqu'au PM – Bonus dissimulation +5

*** Pointes (Mains)**
Des pointes rétractables vous ont été implantées dans les mains, vous permettant d'asséner des coups « piquants ». S'utilise avec la compétence Corps à Corps (Armes perçantes) – DMG = Force +1D6

*** Blade Bras Droit**
Votre avant bras s'ouvre et laisse sortir une grande lame pouvant faire office d'épée.
S'utilise avec la compétence Corps à Corps (Armes tranchantes) – DMG = Force +2D8 – B Def : +2

*** Lance Grenade Bras Gauche**
Vous possédez dans le bras un lance grenade. Un compartiment s'ouvre de votre avant bras afin d'éjecter le projectile meurtrier. Une seule grenade peut être stockée.

*** Roues (Pieds)**
Vous vous êtes fait implanter des roues, 2 grosses qui sortent de chaque mollet et une qui sort de chaque pied afin de pouvoir rouler à la vitesse d'un petit scooter – Votre vitesse par round devient égale à 24/48/72 (Vitesse maxi = 50Km/h)
L'utilisation de ses roues se fait grâce à la compétence Conduite (Rollers) plus vous allez vite et plus le SD est difficile.

AMIS

Youssouf Sankharé : 36 ans
Domicile : Gennevilliers
Travail : Paris XIV
Youssouf est un ancien champion d'Europe De Boxe Anglaise. Une grave blessure subie au cours de son opportunité pour le titre mondial a sonné le glas de sa carrière. Il a ouvert une salle dans le XIVème et donne des cours aux jeunes défavorisés de son quartier. Devenu un très bon ami à toi, il te coache lors des combats de l'UCC. Bien remis de cette blessure, il envisage même de boxer à nouveau pour conquérir l'ultime trophée.

Angela : 32 ans / Domicile/Travail : 11ème
Angela est ta petite sœur, ton unique famille, et depuis ta désertion, tu dois éviter de la mettre en danger en révélant ostensiblement que tu la vois. Ta descente aux enfers et la mort d'Alphonse l'ont profondément affectée alors qu'elle était déjà mal en point après la mort de votre père.
Vos rencontres se font toujours dans le plus grand Secret. Actuellement, elle travaille comme journaliste pour un magazine financier appelé Le Revenu.
Mais elle signe également quelques articles pour un site web contestataire pour dénoncer les dérives du gouvernement.

CONTACTS

Ivan Petrovic : 43 ans
Domicile : Paris 18
Ivan est un artiste. Plus grand Cyber Spécialiste de Russie, il a été expulsé de son pays pour avoir pratiqué des expériences sur des pauvres afin de créer le cyborg ultime. En France, c'est un anonyme et heureusement pour toi.
En manque de travail, il a accepté de garder ton secret et de s'occuper de ton Cyberware gratuitement du moment qu'il soit le seul à avoir le droit d'y toucher. En plus, tu lui offres une opportunité unique.

Cédric Craven : 32 ans / Domicile : Ozoir la Ferrière
Cédric est un mercenaire. Il fait la guerre pour l'argent et cela ne le dérange pas. Il a d'ailleurs crée sa propre compagnie pour gagner encore plus d'argent. En ces temps de paix relative, il a monté son camp dans la forêt d'Armainvilliers et attends qu'on ait à nouveau besoin de ses services. Pour payer son équipe, il accepte un certain nombre de contrats assez variés et s'est même lancé dans la piraterie.

Gihwa : 35 ans
Domicile : Vincennes
Gihwa réside à la grande pagode du bois de vincennes. Ce moine te transmet l'enseignement de Bouddha dans sa forme originelle et sans alteration.

Esther Cerdan : 25 ans
Domicile : 6ème / Ecole : 6ème
Cette jeune étudiante aux beaux art est passionnée de bandes dessinées. Elle aspire à devenir une grande artiste mais à un peu de mal à percer dans le métier. Une nuit, tu l'as sauvée de plusieurs membres d'un gang alors qu'elle était en train de se faire tabasser et qu'elle allait très probablement se faire violer.
Esther t'apporte une compagnie rafraîchissante et des discussions agréable. Elle arrive même à te faire oublier ton horrible passé lorsque vous visitez les musées ensemble.