



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shadowrun > Scénarios > Des Nains de salons > **Des Nains de Salon (ombres portées)**

Des Nains de Salon (ombres portées)

lundi 26 décembre 2005, par [Shaman Chat](#)

James Dalthurn a.k.a « Raphaël »

Attributs :

FO 9
RA 6
CON 7
CHA 3
INT 4
VOL 7
ESS 6,4
Magie 9,
Réac 7 + 2 D6,
Protection 9/7,
Karma 5

Compétences : Mains nues 8 (10), Combat armé 5, Lancer 7, Armes de Trait 4, Furtivité 6, Athlétisme 5, Voiture 4, Etiquette rue 4, Négociation 2, Jeux vidéos 7, Histoire des Comics Books 5, Méditation 5, Cuisine 3, Connaissance des planques ringardes 5.

Pouvoirs physad actifs : Armure 4/4 (4), Augmentation Initiative (2), Mains étourdissantes M -> enlève deux points d'armure mais ne peut provoquer de dommages létaux (1), Coups Puissants 1 -> dommages 10 M (0,5), Bonus au combat mains nues de 2 (1), Ecoute amplifiée et sélecteur sonore (0,5).

Avantages : Résistance à la douleur 6/6, Doué pour le combat mains nues (-1 aux s.r)

Défauts : Pas doué pour la négociation (+1 aux s.r), Bombe corticale, Compulsion, se sent obligé d'aider les gens dans la merde pour que dalle, Allergie à l'ail, léger.

Caractère : un peu emporté, pas doué pour parler, pas très au fait des bonnes manières mais avec un

cœur gros comme ça. Il fait partie de la bonne race des shadowrunners, de ceux qui ont une conscience. Il ne supporte pas les arrivistes sans scrupules, ni les tueurs sans foi, ni loi. S'il s'engueule avec quelqu'un, il l'assomme et se casse en maugréant.

Nérus (Juan Azcopeco, alias Caesar)

Attributs :

FO 4/16
RA 5
CON 5/17
CHA 5
INT 7
VOL 6
ESS 12
Réac 6 + 2 D6
Danger/Karma 6

Pouvoirs : Compulsion, Augmentation de FO et CON deux fois par jour pendant Ess X D6 Tours, Sens intensifiés (thermo, nocturne, écoute amplifiée), drain d'essence (Permanent et Temporaire), Peur, Immunité (Age, Toxines, Maladies), Infection, Influence, Talents Magiques, Régénération. Drain d'essence temporaire : portée toucher, opposition Essence/volonté ou perte d'un point d'essence qui sera restitué au bout d'une minute. Une victime amenée à 0 tombe inconsciente. Le vampire ne peut augmenter son essence à plus du double (24 pour Nérus).

Faiblesses : Allergie soleil Grave, Perte d'Essence.

Talents magiques : Nérus a développé une sorcellerie égale à la moitié de son essence pour le simple fait d'utiliser tous les sortilèges de manipulation de l'esprit ou d'énergie. La puissance



de ses sorts est aussi égale à la moitié de son essence.

Il n'invoque pas d'esprits mais peut fonctionner, à la place, comme un otaku dans la matrice. Ses attributs mentaux sont alors augmentés de 3.

Compétences : Mains nues 6, Furtivité 5, Sorcellerie Ess/2, Arme à feu 4, Athlétisme 4, Informatique 8, Electronique 5, Programmation RV 8, Etiquette matrice 7, Etiquette rue 5, Etiquette Corpo 4.

Avantages : Doué pour l'informatique, Otaku dans le réseau, Résistance à la douleur 6/6
Défauts : ne peut se nourrir que sur un certain type de proie, psychopathe, phobie des chats.

Les Glowing Balls

Artus, mage de combat Troll

FO:9
RAP:4
CON:11
CHA:3
INT:3
VOL:6
REA:3**
MA:7/10
ESS:5
PROT:10/8
DANG:5

Notes : Contact 6, Furtiv 4, Sorc 9*.

Tanker, mercenaire ork

FO:10
RAP:7
CON:9/12
CHA:2
IN:4
VOL:5
REA:6*
MA :—
ESS:0,3
PROT:8/4
DANG:4

Notes : Tir 6, Contact 6, Furtiv 4.

Jojoba, samouraï humain

F:5/8
R:6
Co:6/10
CH:3
IN:5
V:4
Rea:9**
Ma :—
Ess:0,2
Pro:8/6
Dang:4

Notes : Tir 6, Contact 6, Furtiv 5.

LOL, techie/tueuse humaine

F:4
R:6
C:5
Ch:4
I:6
V:5
Rea:10**
M :—
E:1,3
Pr:6/4
Dan:5

Notes : Tir 7, Contact 4, Furtiv 6.

Panzer, rigger ork

F:6
R:5
C:8/9
Ch:2
I:5
V:5
Rea:7*9*
M : —
E:0,8
Pr:7/4
Dan:4

Notes : Tir 4-7, Contact 5, Furtiv 5.

Zilon, physad ork

F:7



R:6
C:8
Ch:3
I:4
V:6
Rea:9**
M:8
E:6,3
Pr:8/6
Dan:5

Notes : Tir 5, Contact 8, Furtiv 6.

Y avait aussi Hutch et Cassidy, deux mercenaires humains mais ces deux cons-là se sont fait buter lors de la bagarre avec les Tiny Angels.

Les hommes de Nerus

L'équipe de protection de Nerus est assurée sur le bateau par ses marins, ses mercenaires, Yavanna, sa mage de combat un peu allumée et Brutus le séide-vampirique-artiste-martial-enfant-gâté-ork.

Brutus, chef sécurité

FO:8
RAP:6
CON:9
CHA3
IN4
VOL:7
REA5**
MA :—
ESS:5
PROT:15/13
DAN:5

Notes : Contact 8 (9M), Furtiv 6

Yavanna, Sécurité magique

FO:2
RAP:4

CON:3
CHA:5
IN:5
VOL:6
REA:4
MA:7/9
ESS6,3
PROT:7/5
DANG:3-6

Notes : Sorc 6/8, Furtiv 4, Tir 3

Marin type (10)

FO:4
RAP:3
CON:4
CHA:3
IN:3
VOL:4
REA:3
MA :—
ESS:6,3
PROT:0/1
DANG:2

Notes : Tir 3, Contact 4

Mercenaire type (6)

FO:5
RAP:4
CON:5/7
CHA:3
IN:4
VOL:5
REA:6*
ESS:4,5
PROT:6/4
DANG:4

Notes : Tir 5, Contact 5, Furtiv 4

PS : Protection 3/3 pour Yavanna, immunité aux armes normales 10/10 pour Brutus.