

LA GRANDE FARCE YAK

Scénario de [Namergon](#)



Introduction : L'embauche	2
En bref	2
Rencontre	2
Paie	2
Parlons caract'	2
Acte 1 : Imprévu	3
Scène 1 : Touristville	3
Scène 2 : Cube	3
Parlons caract'	3
Alternative : ça se complique	4
Acte 2 : The Show Must Go On	5
Scène 1 : vous avez du courrier	5
Parlons Caract'	5
Scène 2 : on pense à vous	5
Parlons caract'	5
Acte 3 : La Clef des Champs	6
Scène 1 : le sésame	6
Le système du NA fantôme	6
Scène 2 : Le Jackpot	7
Système Yakuza	7
Conclusion	8
Karma d'équipe	8
Casting	9
Les Yakuza	9
Soldat Yak	9
Soldat Yak (vétérane)	9
Soldat Yak (Adeptes)	9
Runners adverses	10
Chamane naine	10
Samourai	10
Samourai Troll	10

Introduction : L'embauche

En bref

La Mafia (la famille Carniello) engage les runners pour faire un raid matriciel contre les fonds d'un clan yakuza : le Shigeda gumi.

En effet, des informateurs de la famille ont découvert qu'un decker dénommé Cube détenait une clef conçue pour déclencher un prion dans un serveur d'un PLTG du Shigeda gumi, prion créé et disséminé dans ledit serveur par Cube lui-même pour le compte d'un Anneau Seoulpa (Komun'go, mais les PJ ne le savent pas encore). Ce prion a pour effet de vider tous les fonds contenus dans le serveur et de les créditer sur des comptes numérotés en Suisse.

Le job des runners consiste en

- 1- allez prendre la clef à Cube et s'arranger pour que celui-ci ne puisse pas agir avant la fin du raid ;
- 2- modifier la clef : remplacer les numéros de compte qui y sont inscrits par ceux fournis par la Famille, opération nécessitant de graver une nouvelle puce.
- 3- Pénétrer le serveur des yaks, et y activer la puce, tout s'en s'assurant que la sécurité des yaks n'interrompra pas le processus en plantant le serveur ;
- 4- Laisser des indices impliquant les Seoulpa.

Rencontre

Un des contacts des PJ (de préférence un qui peut plausiblement être en cheville ou en dette avec la famille Carniello) leur propose une run « facile et bien payée ». Il tente vraiment de les convaincre (en fait, on peut imaginer que de ses dons de persuasion dépend son avenir...). Il arrange une entrevue entre les PJ et un lieutenant de la famille Carniello. Ce lieutenant s'appelle Vito la Main (il a une chance pas possible au Poker...), c'est un homme costaud du haut de son mètre 85 et de ses 95kg, mais qui manque d'exercice, et s'empâte un peu. Il porte un costume Sleeping Tiger ainsi que les gants assortis (cf CC). Il aime passer à tabac les mauvais payeurs dans cette tenue très mode... Sacré Vito.

Le rendez-vous a lieu dans un entrepôt de conditionnement de produits d'aquaculture, dont le propriétaire a « généreusement » prêté les clefs à Vito (l'est vraiment populaire, Vito). Il y fait frais, voire froid. La respiration de chacun s'y exprime sous forme d'un nuage de condensation. L'odeur fait presque regretter le doux fumet du diesel... Vito est escorté d'une dizaine d'hommes visibles (MJ, ce mot est pour vous, à vous de définir l'invisible en fonction du besoin ☺), dont deux toujours aux côtés de leur patron. Les autres font potiche un peu partout dans l'entrepôt, suivant le groupe au fur et à mesure de la discussion. Car Vito n'aime pas parler affaire assis, donc il marche tout le long de la discussion, comme s'il faisait la visite guidée de l'entrepôt aux PJ. Il se montre apparemment courtois voire familier avec eux, comme s'ils étaient plus des inconnus s'apprêtant à parler de choses carrément pas légales. Mais ce n'est qu'une façade : qu'un des PJ se montre trop familier avec lui, et il perdra tout sourire...

Il propose donc finalement, après avoir un peu cherché à cerner les PJ et leur compétence, le job décrit dans le résumé. Je vous laisse le soin de la façon dont il leur présentera. Le fait est qu'il ne cagne rien à la Matrice, donc il restera très verbeux et « langue de bois ». Faudrait pas qu'on lui fasse sentir ses lacunes, bien entendu...

Paie

Au choix du MJ :

- Numéros et codes de comptes numérotés. X comptes, contenant chacun 10.000 nuyens (X étant le nombre de runners).
- Une paie alternative, à la limite préférée par l'employeur, consisterait en un paiement en nature : armes, drogue, équipement en tout genre...

Parlons carac'

Les hommes de Vito sont pas des flèches, ni des commandos, mais ils sont fidèles et vigilants. Prenez les caracs du Mob Soldier du Shadowrun Companion, sauf pour le maniement des armes à feu, pour lesquelles la plupart n'auront que 4 et pas 5. Ils sont équipés de pistolets lourds avec deux recharges et deux ou trois ont un shotgun avec également deux recharges. Un sorcier hermétique (magicien spécialisé) d'un niveau Inférieur au(x) PJ magot(s) est également présent, mais ne s'exposera pas, se contentant de couvrir ses camarades et de protéger à distance son patron contre les éventuelles attaques surnaturelles.

Vito a les carac' d'un Gang Leader du Shadowrun Companion. Il pratique la Boxe (indice 5), avec les manœuvres Coup Vicieux et Attaque Totale.

Acte 1 : Imprévu

Scène 1 : Touristville

L'appartement de Cube est dans Redmond. Les PJ connaissent l'adresse, mais vu le type de quartier, ils ont besoin d'une connaissance du coin pour trouver l'endroit. Le squat du decker se situe à l'est de « touristville », la partie potable de Redmond (sécurité C, au lieu de E pour le reste), donc au bord des Barrons. Sur le territoire des Crimson Crush. Ce gang d'orks arborant des vêtements de cuir rouge sert de « comité de quartier » et protège les orks du secteur. Ils faudra 200 « billets » par personne pour les convaincre de la bonne volonté des PJ. S'ils savent s'y prendre (Etiquette Rue, SR5), ils pourront même trouver plus rapidement le squat de Cube. Après tout, ce n'est qu'un norm...

Scène 2 : Cube

Quand les PJs arrivent, un groupe à la solde des yaks vient de « faire le ménage » : le decker est mort, la clef a disparu.

Le squat est au sixième étage (ascenseur au fonctionnement aléatoire et à l'aspect peu engageant) d'un bâtiment ayant appartenu à une société d'informatique ayant fait faillite durant le crash de 29. Y a une paie, quoi. Autant dire que l'état du bâtiment s'en ressent. Le squat lui-même est en trois parties. Les 2 plus petites sont la partie cuisine et la partie salle d'eau, toutes deux le résultat probable de journées de bricolage acharné et pour ce qui est de la cuisine d'une croyance en l'évolution naturelle de ce genre de pièce en jungle d'immondices et de vaisselle en plastique garnie de restes vieux de... mieux vaut ne pas y penser. La troisième partie, qui a la même taille que les autres réunies, semble celle qui donne la meilleure idée de ce que fait Cube. Un lit de camp douteux occupe un coin de la pièce, les draps froissés défaits, à côté d'un placard métallique de caserne, portes tordues grandes ouvertes, semblant avoir vomi toute la garde-robe qu'il contenait (au vu du style et de l'odeur de celle-ci, ça peut se comprendre) dans la pièce. En effet, la pièce semble avoir été redécorée à la grenade à concussion : même le coin où Cube devait travailler, un bureau de PDG maculé de traces de soudure, et à moitié rongé par les termites qui n'avaient probablement pas compris que le meuble était en plastique, est dévasté. Seuls quelques appareils, comme un télécom, et un encodeur de puces optiques, semblaient ne pas avoir cédé à la tentation de se jeter par terre. Un cyberdeck noirci par la fumée s'en dégagant encore ne semblait pas avoir apprécié de recevoir le contenu d'une soupe soj-noodles sur ses circuits. Les feuillettes de papier disséminés au sol non plus, d'ailleurs. Sans doute avaient-ils voulu sauver la moquette à la couleur incertaine d'une tache disgracieuse en s'imbibant du liquide saumâtre... Le cyberdeck est encore raccordé à son propriétaire, via un cordon standard branché dans la tempe de celui-ci, équipée d'un datajack rutilant (bien la seule chose de rutilante dans cet endroit, voire de ce district). Cube, un bonhomme gras et sale, n'avait sans doute même pas senti la balle lui pulvériser la cage thoracique. Etonnant comme la balle avait réussi à se frayer un chemin dans une telle couche de graisse et de sueur. Les yeux du cadavre étaient révulsés et un filet de sang coulait encore des lèvres gercées sur la barbe de trois jours... En prenant son courage à deux mains et en humant l'air près du macchabée, on pouvait encore sentir l'odeur de la chair brûlée : balle explosive.

Le télécom du decker contient deux messages cryptés : un datant d'environ une heure, l'autre de seulement quelques minutes avant l'arrivée des PJ.

Les PJ doivent tirer le maximum d'infos de l'appartement avant que les hommes de Komun'go n'arrivent. Ils disposent pour cela de cinq minutes. Passé ce délai, des hommes de l'anneau Komun'go commencent à investir le bâtiment. En effet, ils ont appris que des hommes de Shigeda avaient été aperçus près de la planque de Cube, et ils viennent en espérant qu'il n'est pas trop tard. S'ils croisent les PJ, ils penseront qu'ils sont à la solde des Shigeda et qu'ils ont tué le decker.

Parlons caract'

Les Seoulpa : ils sont autant que les PJ. Prenez les caract' des soldats Yaks. Un d'entre eux est un « vétéran », un autre est un shaman totem Chien, avec un focus d'esprit (foyer, niveau 2), et un focus de fixation consommable contenant un sort de Monde Chaotique Puissance 5 (pour s'en servir, il le jette au sol : c'est un petit globe de verre contenant des paillettes). Pour le shaman, prenez les caract' de la shaman du Livre des Règles.

Alternative : ça se complique

En cette période troublée, la guerre des syndicats du crime fait rage à Seattle. Mais pas seulement : le contrat de la Lone Star Security Services avec la ville de Seattle arrive à son terme, et Knight errant se verrait bien dans le rôle du successeur...

Donc la guerre des policiers bat également son plein, les deux rivaux menant une lutte sans merci pour être le « meilleur », et montrer les faiblesses de l'autre.

Quel rapport avec les PJ, me direz-vous ? Ben, même si le scénario paraît linéaire, plein de choses peuvent le faire partir dans toutes les directions, mais cet élément chaotique, je le laisse à la discrétion du MJ. Et la Lone Star et Knight

Errant ont un grand rôle à jouer. Lone Star peut faire du zèle et se mettre à faire des opérations « quartier propre » à grand renfort de média, et avec des moyens démesurés (et des méthodes de cow-boy) dans des quartiers où ils sont habituellement discrets, comme Touristville, et donc poser des problèmes aux PJ dans le squat de Cube. La corpo peut se mettre à enquêter sur la mort du Decker et mettre sur écoute ses communications, risquant d'intercepter ainsi le Decker du groupe des PJ (Lone Star faisant la police, on aura tout vu...).

Knight errant peut soit mettre des bâtons dans les roues de Lone Star, et se révéler un allié inattendu pour les PJ, les tirant d'un éventuel mauvais pas, soit la corpo peut être celle qui essaie de marquer des points en révélant des scandales et mettant ainsi Lone Star dans une situation délicate, auquel cas c'est cette corpo que les PJ auront dans les pattes, et Lone Star pourrait devenir celle qui leur donnerait un coup de pouce.

Bien sûr, comme d'habitude, que les PJ ne se fassent pas d'illusion : toute aide apportée par une des deux corpos sera forcément soit totalement fortuite, soit inscrite dans une magouille dans laquelle les PJ auront le rôle de fusible ou de dindon de la farce...

Acte 2 : The Show Must Go On

Scène 1 : vous avez du courrier...

Les PJ décryptent les messages du télécom de Cube et découvrent que le dernier vient d'un serveur distant qui se connecte à la Matrice à différents moments (un NA fantôme).

Chaque message demande un test de décryptage difficile pour accéder à son contenu : Test d'Informatique, SR (8-Cryptage). Pas de réserve matricielle. Si le test échoue, le MJ lance l'indice du cryptage (6) contre un SR égal à la compétence informatique du PJ qui décrypte. Si le MJ obtient un succès, le message est détruit. Le temps de base du décodage est de 80 minutes.

Le message donne la prochaine heure à laquelle le NA se connectera à la Matrice ; l'heure indiquée par le message est déjà passée au moment où les runners décryptent le message. S'ils veulent accéder au NA, ils devront trouver la prochaine heure de connexion. Il apparaît que le message est envoyé à chaque fois que le NA se connecte (test informatique, SR 5).

Le plus vieux des deux messages est quant à lui des données sur une autre run que préparait Cube... (et un spin-off, un !)

Les PJ peuvent retourner au squat du decker et attendre assis à côté du télécom, ou tenter d'y accéder d'ailleurs – mais les Séoulpa ont mis les scellées sur les lieux et placé le télécom sous surveillance au cas où des messages arriveraient. Quiconque interceptant un message sur ce télécom aura affaire avec un decker de l'anneau Séoulpa.

Parlons Carac'

Decker séoulpa : prenez les carac' du decker de combat du Livre des Règles, en changeant la race pour « humain ».

Scène 2 : on pense à vous

Les yakuza ont remonté la piste de la clef cryptographique manquante jusqu'au decker, mais n'ont pu la trouver dans son appartement. Les informateurs du yakuza ont alerté leur chef de l'arrivée des PJ à l'appartement et les chefs ont envoyé des runners à leurs troussees sur l'hypothèse que les PJ savent où est cachée la clef. Les PJ doivent éviter les runners à la solde des yaks tout en trouvant comment découvrir quand le NA fantôme va se rouvrir la prochaine fois.

Organisez une rencontre entre les PJs et le groupe de runners engagé pour retrouver les PJs. Les circonstances de la rencontre devraient toutefois permettre aux PJ de s'en tirer relativement facilement, en fuyant, ou s'ils sont doués (ou chanceux), en faisant fuir les runners, qui préféreront se replier en cas de problème quitte à renouveler leur action plus tard.

Parlons carac'

Les runners sont décrits dans la partie « Casting », à la fin du scénario.

Acte 3 : La Clef des Champs

Scène 1 : le sésame

Une fois que les PJ apprennent l'heure de la prochaine apparition du NA, un decker PJ doit pénétrer le système et passer ses défenses pour récupérer la clef dans sa cachette. Entre temps, les autres PJ doivent s'occuper des yaks, qui remontent jusqu'à la planque des personnages et envoient une autre équipe pour les capturer, cette fois des hommes de confiance, tous yakuza. Simultanément, un decker yakuza fait une run pour récupérer la clef. Le conflit final peut être joué dans le monde physique et dans la Matrice en même temps tandis que les PJ et le yakuza luttent pour la clef... sachant tout ce temps que la Lone Star peut se montrer à tout instant. Organisez une attaque des yakuza dans la planque même des PJs.

Les Yaks disposent d'un van dans lequel un rigger coordonne les infos via des drones de surveillance (2 microskimmers et un Condor équipé d'une carabine [9G] en soutien aérien). Le rigger sert de chauffeur pour ce van également, et est escorté d'un soldat.

Les autres viennent en vans et avec une Toyota Elite. Leur nombre est supérieur à celui des PJs de 2. Leur but n'est pas de tuer les PJs, mais de les capturer pour les interroger. Bien sûr, il suffit souvent d'une seule personne pour obtenir les infos désirées... Les yakuza sont des gens violents qui ne font pas dans la dentelle. Les PJs doivent être poussés à fuir leur planque en catastrophe.

Dans le groupe de soldat, deux sont des vétérans et un est un adepte ou un sorcier. Les soldats disposent d'un focus de fixation réutilisable de barrière anti-sorts (4).

Le système du NA fantôme

Orange-4/10/8/8/10/8

Ce système appartient à l'anneau Séoulpa Komun'go.

Il se matérialise comme un grand dragon oriental bleuté ondulant dans le RTL de Seattle, apparaissant et disparaissant après quelques minutes dans le « ciel » de la Matrice.

Tenter une connexion au serveur se traduit par le fait de se jeter dans la gueule du dragon. Après un long couloir chaud et humide, le visiteur débouche dans un décor de jungle, à la lisière d'une immense clairière abritant un temple comme ceux de Thaïlande. Le sol est dallé à perte de vue, des statues représentant Bouddha ou diverses créatures de la mythologie asiatique y sont disposées de façon très ordonnée.

Au centre, une tour de pierre. C'est là que le decker doit entrer.

Compteur	Événement
5	Sonde-4 (chauve-souris)
9	Sonde-6 (chauve-souris)
14	Eclaireur-6 (chauve-souris, mais elle ne se contente pas de fuir en faisant du bruit, elle... ☺)
18	Trace-6 (une nuée de chauve-souris se dispersant vers le point d'entrée du decker dès que l'une d'entre elle a pu le griffer ou le mordre)
21	Alerte Passive, Decker de sécurité (soit un guerrier en armure et armes traditionnelles d'un pays asiatique comme la Thaïlande, le Cambodge, etc, soit un combattant d'arts martiaux digne des plus beaux clichés des films de ce genre. Fan de Mortal Kombat, c'est à vous de jouer ! ☺)
25	Kamikaze-6 (une gargouille, ou autre statue qui s'anime brusquement, ou un piège quelconque dans les couloir ou sur le dallage extérieur)
28	Blaster-8 (un gardien du temple, genre moine, mais torse nu et avec une arme exotique)
32	Alerte Active, Sparky-8, trace-8
37	Construct-10 (Eclaireur-8, Blaster-7, Sonde-5)
40	CI Noire-8 non létale (un serpent type python, qui tente d'étouffer le decker)
43	Arrêt du serveur + Construct-10 (CI Noire-8, Blaster-7, Crippler acide-5) chaque Tour avant l'arrêt du serveur. Le construct est un monstre mi-homme, mi-scorpion (ceux qui ont vu Le Retour de la Momie devraient bien cerner l'engin) : un buste et une tête humaine, des bras se terminant par des pinces, et un corps de scorpion géant, à la queue dégoulinant de venin...

Scène 2 : Le Jackpot

Une fois la clef récupérée, le decker PJ doit se dépêcher de l'utiliser avant que les yakuza ne mettent leur magot en sécurité. Le tout peut se faire pendant que les PJ sont poursuivis, par le yakuza, ou par la Lone Star, ou les deux...

Système Yakuza

Orange-6/12/11/11/12/10

Le serveur se présente comme une propriété traditionnelle japonaise. Villa en bois et papier de riz, servants et servantes humbles, la tête toujours baissée, en tenue traditionnelle. Jardin zen, prières shinto, la totale. Les sondes sont ici soit des serviteurs qui passent et rapportent à leurs maîtres avoir vu le decker ici ou là, soit des éléments du décor que le decker va déranger sans forcément le savoir, comme les striures patiemment dessinées dans le sable du jardin zen, comme une clochette qui tintera quand il ouvrira une porte coulissante, une planche qui craquera, etc...

Un éclaireur sera un garde ou un moine, ou une geisha, une Trace sera un moineau, un merle, un rossignol. Un kamikaze sera soit un piège dans la propriété, soit un garde se sacrifiant pour ses maîtres.

La CI noire non létale est un moine shinto se battant au bâton et invoquant les kami à son secours (sous forme de rafales de vent principalement).

Le premier construct sera un ninja surgissant de nulle part pour surprendre le decker.

Le second construct sera un samouraï, différent à chaque fois, parfois en armure complète, parfois seulement partiellement en tenue, ou juste en kimono, et armé d'un sabre plus ou moins long. Le samouraï peut même arriver à cheval et décocher une ou deux flèches avant de sauter à terre sabre au clair.

Le decker de sécurité aura bien sûr l'apparence d'un samouraï.

Compteur	Événement
5	Sonde-4
9	Sonde-6
14	Eclaireur-6
18	Trace-6
21	Alerte Passive, Decker de sécurité
25	Kamikaze-6
28	Blaster-8
32	Alerte Active, Sparky-8, trace-8
37	Construct-10 (Eclaireur-8, Blaster-7, Sonde-5)
40	CI Noire-8 non létale
43	Arrêt du serveur et Construct-10 (CI Noire-8, Blaster-7, Crippler Acide-5) chaque Tour avant l'arrêt.

Le decker doit réussir une Opération Infection (Test de Fichiers, Action Complexe, Utilitaire Ver) pour enclencher la clef. Le decker devra ensuite attendre que les fonds soient effectivement vidés du serveur (1D6 Tours). En terme de métaphore matricielle, le decker doit en fait verser des leurres de carpes dans le bassin des carpes de la propriété, avant de lever l'écluse en bois du bassin, faisant partir du même coup les carpes dans la rivière.

Conclusion

Si tout se passe bien, les PJ reçoivent le paiement promis, moins les éventuelles avances déjà perçues.

Bien sûr, ils ont intérêt à jouer profil bas vis-à-vis du yakuza pendant un bon moment...

Si les Shigeda ont remonté la piste jusqu'aux PJ, le rendez-vous du paiement pourrait avoir du piquant...

Karma d'équipe

Survie	1
Danger	1
Objectifs :	
- Récupérer la clef	1
- Vider les comptes du yakuza	1
- Le yakuza n'a pas d'indice sur les employeurs des PJ	1
- Le yakuza a des indices impliquant d'autres que les employeurs des PJ	1

Casting

Les PNJ décrits ici sont décrits à titre indicatifs, libre à vous d'ajuster les caractéristiques pour vos propres besoins. Les descriptions des manœuvres d'arts martiaux ainsi que les avantages/désavantages de ceux-ci sont dans le supplément Cannon Companion.

Les Yakuza

Soldat Yak

C	R	F	I	V	C	E	R
5	4	4	4	3	3	6	4

Init: 4+1D6

Réserve de Combat: 5

Réserve de karma/Indexe de Professionnalisme: 3/3

Compétences: Etiquette 3 (bande 4, Rue 5), Interrogation 3, Intimidation 4, Karaté 3, Négociation 3, Pistolets 5, Shotguns 5, Voitures 3, plus autres compétences de Combat à 3.

Manœuvres : Balayage, Coup de Pied.

Compétences de Connaissance: Connaissance du quartier 4, Finances occultes 3, Moulin à rumeurs 4, Politique locale 2, Politique underground 3, Routes de contrebande 2.

Équipement: Manteau renforcé (4/2), Pistolet lourd (dégâts 9M, chargeur de 10, mode SA, certains équipés de visées laser) + 2 chargeurs supplémentaires. Dans chaque groupe, un membre a un shotgun Defiance T-250 (dégâts 10G, mode SA, magasin de 5) avec un magasin de rechange, et un magasin de balles fléchettes (dégâts 10F).

Soldat Yak (vétérant)

C	R	F	I	V	C	E	R
5	4	4	4	5	3	5,1 (4,9)	4

Init: 4+2D6

Réserve de Combat: 6

Réserve de karma/Indexe de Professionnalisme: 3/4

Compétences: Etiquette 3 (bande 4, Rue 5), Interrogation 4, Intimidation 4, Karaté 4, Négociation 3, Pistolets 5, Shotguns 5, Voitures 3, plus autres compétences de Combat à 4.

Manœuvres : Balayage, Coup de Pied.

Compétences de Connaissance: Connaissance du quartier 4, Finances occultes 3, Moulin à rumeurs 4, Politique locale 3, Politique underground 3, Routes de contrebande 2.

Cyberware : Datajack, Afficheur rétinien, Cybermémoire 30Mp, Réflexes boostés 1. Un vétérant a de plus des lames digitales rétractables améliorées, dégâts (F+2)L.

Équipement: Manteau renforcé (4/2), Pistolet lourd (dégâts 9M, chargeur de 10, mode SA, équipés de modules d'interface) + 2 chargeurs supplémentaires, Ares Crusader (chargeur de 40, dégâts 6L, mode SA/TR, module d'interface intégré) + 1 chargeur supplémentaire, une électro-matraque (Allonge 1, dégâts 6G*Etour*).

Soldat Yak (Adepte)

C	R	F	I	V	C	E	M	R
5	6	6 (7)	6	4	3	6	6	6 (8)

Init: 8+2D6

Réserve de Combat: 8

Réserve de karma/Indexe de Professionnalisme: 3/4

Compétences: Armes de jet 6, Armes tranchantes 5 (ninjatos 7), Athlétisme 6, Etiquette 3 (yakuza 4), Furtivité 6, Intimidation 5, Karaté 6 (8).

Manœuvres : Attaque Totale, Combat en Aveugle, Concentrer la Force, Coup de Pied, Tournoiement.

Compétences de Connaissance: Anatomie 4, Artistes martiaux légendaires 3, Environnement magique 4, Histoire du karaté 4, Horticulture 3, Méditation 4, Protection rapprochée 4.

Pouvoirs :

Combat à Mains nues Amélioré 2

Force Améliorée 1

Mains Tueuses M

Réflexes Améliorés 1

Résistance à la Douleur 3

Équipement : Ninjato (dégâts (F+2)M), 5 shurikens (dégâts (F)L), Armure corporelle (3/1).

Runners adverses

Chamane naine

C	R	F	I	V	C	E	M	R
4	4 x2	4	4	7	5	6	6	4

Init : 4+1D6

Réserve de Combat : 7

Réserve de karma/Indexe de Professionnalisme: 3/4

Compétences : Armes de Trait 4, Athlétisme 3, Biotech 2 (1ers soins 4), Combat Mains nues 3, Etiquette 2 (Tribus 4), Furtivité 4, Invocation 6, Lecture d'Aura 4, Négociation 3 (Escroquerie 5), Sorcellerie 6.

Compétences de Connaissances : Anthropologie 4, Cuisine 4, Environnement magique 4, Politique tribale 4, Zoologie 3 (Monde sauvage 5).

Totem : Corbeau (Domaine : partout sous les cieux. +2dés pour les sorts de Manipulation et l'invocation des Esprits du Ciel, +1 aux SR des tests de magie si le chamane n'est pas en plein air)

Équipement : Arbalète à répétition (magasin de 5, Action Simple pour préparer le 1^{er} tir, dégâts 6M, force mini 4), 10 carreaux, enduits de MAO. Focus de Manipulation 2.

Sorts :

Barrière physique 4 (SR : 6, Drain : +2G)

Confusion 5 (SR : Vo, Drain : G)

Contrôle des Emotions 6 (SR : Vo (Palier), Drain : +1M) Fétiche : ?

Doigts télékinétiques 4 (SR : 6, Drain: +2M)

Influence 4 (SR : Vo (Palier), Drain : G)

Lévitiation 4 (SR : 4, Drain : +2M)

Puanteur 5 (SR : Vo, Drain : M)

Purifier Air 4 (SR : 6, Drain : +1G)

Soins 5 (SR : 10-Essence, Drain : Niveau de dégâts)

Thunderbolt 5 (SR : 4, Drain : Niveau de dégâts +1) p147 MITS

Samourai

C	R	F	I	V	C	E	M	R
6	5	6	4	5	2	2,1	0	4(9)

Init : 8+ 3D6

Réserve de Combat : 7

Réserve de karma/Indexe de Professionnalisme: 3/4

Compétences : Bagarre 6, Electronique 4, Etiquette 3 (Yakuza 7), Furtivité 5, Pistolets 7, Voitures 5.

Compétences de Connaissances : Bushido 2, Japonais 5, Politique Yakuza 5, Territoires Yakuza 4, Voitures de sport 4.

Cyberware : Réflexogiciels (Alpha, Indice 5, 150 Mp), 2 chipjacks, Interface d'armes, Réflexes Câblés (Alpha, Niveau 2), Déclencheur de Réflexes (Alpha).

Bioware (BI 0,8) : Articulation améliorée, Compensateur de dommages-1.

Équipement : Arès Predator II (dégâts 9M, 15(c), MI intégré, mode SA), avec deux chargeurs supplémentaires, plus deux chargeurs de balles Explosives. Colt Cobra TZ-110 (dégâts 6M, 32 (c), crosse dépliable, gas-vent II, mode SA/TR/TA) plus un chargeur supplémentaire. Tomahawk (dégâts (F)M, Allonge 1). Cougar lame longue (dégâts (F+1)M). Puces de Compétences : Armes Tranchantes-5, Armes de jet-5, Athlétisme-5. Grenades défensives (2, dégâts 10G). Veste pare-balles (5/3).

Mancœuvres : Coup Vicieux, Diriger, Evasion.

Samourai Troll

C	R	F	I	V	Ch	E	M	R
11 (13)	3 (5)	10 (12)	3	4	1	X	0	3 (4)

Notes : Armure dermale naturelle (+1 Co), Ba/Imp 1/1, dégâts à mains nues : (F+4)MEtour.

Init : 4+1D6

Réserve de Combat : 5

Réserve de karma/Indexe de Professionnalisme: 3/4

Compétences : Armes d'hast/Massues 5, Armes Lourdes 4, Athlétisme 5, Boxe 5, Intimidation 5, Shotgun 4.

Compétences de connaissances : Batterie 4, Environnement médical 3, Groupes de death metal trolls 4, Légendes de la boxe 3, Urban brawl 5.

Cyberware : Ossature renforcée (titane), Substitut musculaire 2.

Bioware (BI 0,2) : Compensateur de dommages-1.

Équipement : Barre de fer (dégâts (F+2)M, Allonge 1), Stoner Ares M107 (dégâts 10G, mode TA,40 (c)/bande, dégâts en mêlée (F+2)M *Etour*, Allonge 1) avec deux chargeurs et une bande. Tenue Camouflage (veste 4/2).

Mancœuvres : Attaque Totale, Coup Vicieux.