

LES SAMOURAÏS ROUGES

Adaptation et traduction : Ghislain Bonnotte. Version 1.0.

Sources

Background : Corporate Download principalement.

Caractéristiques : Brainscan pour les caractéristiques de base.

Les Samourais Rouges ont été la première équipe d'intervention corporatiste jamais créée dont l'entraînement fût complet. Normalement, les Samourais Rouges ne sont pas utilisés pour des problèmes de sécurité quotidiennes, donc si les Samourais Rouges sont en mission de garde c'est qu'ils doivent protéger quelque chose de vital pour la survie de Renraku.

Les Samourais Rouges sont principalement utilisés pour des opés noires autorisées par la corpo, incluant parfois la poursuite de shadowrunners qui ont frappé Renraku. Les Samourais Rouges incluent des experts en électronique et en explosifs, des mages de combat et des stratèges militaires. Les Samourais Rouges sont généralement employés dans des situations où la discrétion n'est pas un facteur, comme les missions de recherche et de sauvetage impliquant un assaut direct, des opérations militaires et de protection personnelle. Pour des missions plus subtiles, Renraku s'en remet généralement à des équipes de shadowrunners.

Les Samourais Rouges constituent une force non seulement d'élite, mais aussi élitiste. Les membres de cette force de sécurité se reconnaissent à leur arrogance : ils sont non seulement bons dans ce qu'ils font, mais ils se voient en plus comme des guerriers de la pureté et de l'honneur. Ils croient que leurs standards rigoureux d'intégrité raciale les rendent, d'une certaine façon, meilleurs que d'autres forces de combat de compétence équivalente. Cette suffisance est une de leurs faiblesses : les équipes de Samourai Rouges ont souvent une confiance excessive en elles, en particulier dans les situations où elles sont quasiment assurées du succès.

Une autre faiblesse des Samourais Rouges est la pureté raciale qui, pensent-ils, les rend plus forts. Les Samourais Rouges sont presque exclusivement humains, japonais et de sexe masculin ; un elfe occasionnel entre dans l'équipe, mais habituellement seulement s'il a des capacités magiques. On ne trouvera aucun autre métahumain dans une unité de Samourai Rouges, et à moins que la situation tactique ne dicte une autre conduite, ces troupes auront tendance à cibler les métahumains en premier.

Une grande force des Samourais Rouges est leur aptitude à travailler en groupe. Dès leur formation, qui dure deux ans à la Forge à Chiba, les recrues sont réparties en escouades au bout de six mois, et passent les 18 mois suivants à apprendre à fonctionner en groupe. Cette division en escouades perdure après la titularisation. Les affectations concernent d'ailleurs généralement un groupe entier plutôt que des individus par la suite. Conséquence : les samourais d'une équipe se connaissent extrêmement bien, et savent comment couvrir leurs camarades et pallier leurs défauts. Ils n'hésiteront pas à mettre leurs vies en danger pour leurs camarades.

Une escouade typique de Samourais Rouges est constituée de quatre soldats et un mage. Les soldats sont équipés avec la crème du cyberware, des armures de combat et de l'armement de pointe. Le mage est armé et en armure exactement comme les autres soldats pour éviter d'être une cible de choix pour les attaques ennemies. Très souvent, les spécialités des membres d'une escouade se recouvrent, ce qui signifie que généralement au moins deux membres partagent les mêmes compétences et spécialités. Toute communication au sein de l'équipe est cryptée et se fait par radio céphalaware ou casque : les Samourais Rouges ne parlent presque jamais tout haut. Les Samourais Rouges sont notés comme Surhumains et Professionnels.

Ci-dessous vous trouverez un exemple de caractéristiques pour une escouade de samourais rouges, telles qu'on peut les trouver dans le supplément campagne Brainscan, adaptées si nécessaires. Commentaires et/ou critiques, comme d'habitude, écrivez-moi.

> **Namergon**

ESCOUADE TYPE (époque « Arcology shutdown »)

Samouraï Rouge non Eveillé typique (4)

Attributs

Co 6(7)	Ra 6	Fo 5	Ch 3	Int 5	Vo 5	Es 1,52	BI 0	Ré 5(7)	INIT 5 +1D6 (7 +3D6)	RdC 8	K/Prof 5/4
-------------------	----------------	----------------	----------------	-----------------	----------------	-------------------	----------------	-------------------	--------------------------------	-----------------	----------------------

Compétences Actives

Athlétisme 6, Biotech 4, Combat à mains nues 7, Électronique 4, Étiquette 2 (Corpo 3, Militaire 4), Explosifs 3, Fusils d'assaut 6, Leadership 4, Mitraillettes 5 (SCK-Model-100 7), Pistolets 6, Tactique 5, Voitures 4.

Compétences de Connaissances

Anglais 4, Japonais 6, Politique corporatiste 2, Procédures de sécurité 6, Psychologie 2, Structure de Renraku 6.

Arts Martiaux : Karaté 7 (Concentrer la force, Coup vicieux, Projection).

Alphaware

Cyberyeux [avec Afficheur vidéo rétinien, Anti-flash, Lumière faible, Thermographie], Interface d'armes, Ossature renforcée [aluminium], Radio (Indice 8), Réflexes boostés 3.

Armure

Ossature renforcée (aluminium) [+0/+1], et Armure de sécurité moyenne [7/7]. L'armure est rouge et noire et ressemble à une version modernisée des armures antiques de samouraï ; la visière du casque est en plexiglas noir.

Armement « standard »

SCK Model 100 [Mit., SA/TR, 7M, CR 3, 30(c), avec 3 chargeurs suppl., 2 chargeurs APDS suppl. et Interface Câblée]
Browning Max-Power [PL, SA, 9M, 10(c) avec 3 chargeurs balles explosives suppl. (Puissance +1) et Interface Câblée]
Électro-matraque [6GÉtour, Allonge 1]
Poing [8MÉtour]

Mage typique (1)

Attributs

Co 3	Ra 7	Fo 2	Ch 6	Int 5	Vo 6	Es 6	Ma 8	Ré 6	INIT 6 +1D6 (6 +3D6)	RdC 9	RdK/Prof 3/4
----------------	----------------	----------------	----------------	-----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	--------------------------------	-----------------	------------------------

Autres réserves : Astrale 2, Combat astral 8, Magique 6.

Race : Elfe

Compétences Actives

Athlétisme 4, Biotech 4, Conjuración 6, Étiquette 2 (Corpo 3, Militaire 4), Leadership 4, Lecture d'auras 6, Massues 5, Pistolets 4, Sorcellerie 7, Voitures 4.

Compétences de Connaissances

Anglais 4, Japonais 6, Politique corporatiste 2, Procédures de sécurité 6, Psychologie 2, Structure de Renraku 6.

Métamagie (initié grade 2) : Invocation et Réflexion ou Activation et Bouclier.

Sorts

Augmenter les Réflexes (+2) 4, Boule de Feu 5, Boule Étourdissante 6, Confusion 6, Contrôle des Actes 6, Détecter la vie 4, Diminuer (Attribut) 6, Éclair 6, Flot Acide 5, Projectile 5, Traitement 6.

Armure

Armure de sécurité légère [7/6]. L'armure est rouge et noire et ressemble à une version modernisée des armures antiques de samouraï ; la visière du casque est en plexiglas noir. Le casque est équipé de lunettes connectées, d'un transmetteur d'Indice 8 et d'un afficheur tête haute.

Armement « standard »

SCK Model 100 [Mit., SA/TR, 7M, CR 3, 30(c), avec 3 chargeurs suppl., 2 chargeurs APDS suppl. et Interface Câblée]
Browning Max-Power [PL, SA, 9M, 10(c) avec 3 chargeurs balles explosives suppl. (Puissance +1) et Interface Câblée]
Électro-matraque [6GÉtour, Allonge 1]
Poing [2MÉtour]

Équipement

2 élémentaires de Puissance 5 liés (n'importe quel type, respectivement 2 et 3 services), Focus de maintien (Puissance 4 ; pin's de Renraku sur ses vêtements, porté sous l'armure ; maintenant Accroissement de Réflexes +2, 3 Succès), Focus de pouvoir (Puissance 4).