



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shadowrun > Scénarios > Fuchi à un problème de sushi  
> **Fuchi à un problème de sushi (pnjs)**

## Fuchi à un problème de sushi (pnjs)

jeudi 12 janvier 2006

### III. Détails des PNJs

#### Venger

Venger est le chef (sur le terrain) du gang des Pégases Noirs et il veut que tous le sachent. Il est vaniteux et impulsif, bref il ne se prend pas pour une m...e. Le concept du chef invisible, le Bienfaiteur, qu'il considère plus comme un « client » privilégié que comme son patron, lui plait bien car il peut avoir beaucoup d'équipement et les mains libres. Seule ombre au tableau : Black Jack, car c'est lui qui effectue le gros des transactions avec le Bienfaiteur, il voudrait bien pouvoir le court-circuiter. Mais il en a peur, BJ est puissant et le Bienfaiteur ne serait peut-être pas d'accord... Alors, il obtempère lorsque BJ le rappelle à l'ordre en grinçant des dents.

Venger s'est élevé tout seul dans la rue, gangster à 12 ans, les Pégases sont en fait sa seule famille, c'est tout ce qui lui reste dans la vie. Alors, quand BJ est arrivé avec des Nuyens pour porter ce gang au sommet il a accepté.

En ce moment, il sort avec Sonia, elle a un caractère un peu pourri mais elle tient chaud la nuit et c'est tout ce dont Venger a besoin. Venger adore son chien Rex.

#### CARACTERISTIQUES :

- FOR 4(5),CONS 6,RAP 7(8),CHA 5,INT 5,VOL 3,REAC 6(10),ESS 0.5,INIT 3D6 + 10.

#### CYBER :

- Réflexes câblés 2, vision thermo., substituts musculaires 1, griffes, ouïe amplifiée, interface d'armes.

#### COMPETENCES :

- Armes à feu 7,Combat cyber 7,Sens du combat 2,Explosifs 5,Conduite 6,Pilotage (hélico + moto) 5,Etiquette (rue) 6,Informatique 2,Commandement 6,Etiquette(gang) 8,Drogues 4.

#### EQUIPEMENT :

Comme pour tous les gangsters, en rapport avec celui de vos PJ. Plus le contrôleur des puces de loyauté des Trolls.

#### Sonia

Sonia est une decker, belle plante, qui ne fait en fait pas vraiment partie du gang. Elle a été engagée par BJ pour faire la surveillance électronique. Comme elle aime bien joindre l'utile à l'agréable elle sort avec Venger parce qu'elle s'ennuie. Dès que cela tournera mal elle prendra ses cliques et ses claques pour l'autre côté des UCAS. Sonia sait qu'elle se débrouille bien dans sa partie sans être vantarde, mais elle aime bien jouer les allumeuses quand elle le peut. Cependant même quand elle se balade en string et topless dans le QG personne ne sourcille car tous savent que Venger supporterait mal qu'on la touche (doux euphémisme !). Vos PJ résisteront-ils ? Mais pour tout ce qui touche à son boulot elle ne plaisante pas, de même toute remarque sur sa plastique qui ne sera pas un compliment sera très mal pris.

#### CARACTERISTIQUES :

FOR 2,CONS 4,RAP 6,CHA 7,INT 6(8),VOL 5,REAC



6(8),ESS 0.5,INIT 2D6 + 8

### **CYBER :**

- Réflexes câblés 1, datajack 2, encephalion 2, mémoire 100Mps, lames digitales, implants bio (apparence).

### **COMPETENCES :**

Armes à feu 4,Combat cyber 5,Conduite 5,Etiquette (rue) 6,Pilotage (hélico + voiture) 4,Biotech 4,Etiquette (matrice) 7,Informatique 7,Théorie informatique 6,Allumer un mâle 7 (NDCR : hum hum...).

### **EQUIPEMENT :**

- Vêtements mode spéciaux (4/4), cyber deck Fushi cyber 6 avec tout ce qu'on peut mettre dessus, vaste panel de bons programmes...

### **Rex**

Rex est un croisé boxer / doberman à la robe noire bringée. Avec Venger il se conduit comme un chien-chien à son papa. Mais mieux vaut réfléchir à deux fois avant de caresser Rex lorsque l'on ne s'appelle pas Venger... Rex est un lightning bull...

### **CARACTERISTIQUES :**

FOR 6(8),CONS 6,RAP 8(10),CHA 2,INT 2,VOL 3(7),REAC 6(10),ESS 0.2,INIT 3D6 + 10.

### **CYBER :**

- Réflexes câblés 2, yeux thermo. et antiflash, ouïe augmentée, lames digitales, cyber mâchoire avec tranchoirs, substituts musculaires 2, puce de loyauté réagissant à la voix de Venger. La VOL entre () doit être utilisée lors de l'exécution d'un ordre direct de Venger.

### **COMPETENCES :**

Combat contact 8,Sens du combat 3, Pisser sur les voitures de flic 12.

### **PARTICULARITES :**

Rex peut porter 3 attaques par phase d'action : griffes x 2 (10M, 10M) et crocs (12G). Rex adore courir après les bus...

### **Crusher et Butcher**

Crusher et Butcher sont deux frères Trolls qui ont été sortis du caniveau par le gang il y a 4 ans. Ils ne sont pas vraiment heureux, ils subissent toujours le racisme, ils sont toujours exploités comme des esclaves mais au moins ils ne vivent plus dans la misère et quand Venger leur laisse faire un tour en moto ou qu'ils montrent leur force au combat, ils ont l'impression d'être plus que de la charogne. Ils ne sont pas au courant pour leur puce de loyauté, mais de toutes façons c'est trop tard, même s'ils ont conscience de ne pas toujours avoir le choix dans leurs actions.

### **CARACTERISQUES :**

FOR 9(11),CONS 9,RAP 2(4),CHA 1,INT 2,VOL 4,REAC 3(5),ESS 1.2,INIT 2D6 + 4.

### **CYBER :**

- Réflexes câblés 1, substituts musculaires 2, interface d'armes, antiflash, puce de loyauté.

### **COMPETENCES :**

Armes à feu 6,Combat armé 6,Combat mains nues 6,Armes lourdes 6,Interrogatoire 6,Explosifs 4,Etiquette(rue) 4,Etiquette(gang) 2,Moto 4.

### **EQUIPEMENT :**

- Comme le reste du gang plus une grosse massue (8M, +1 allonge), Ingram Valliant.



---

## Smity et Doc

Smity et Doc sont les élèves de BJ, ils sont dévoués à leur maître car ils espèrent partager un jour un groupe avec celui-ci. Ils ont peu de personnalité et pourront paraître transparents. Doc est plutôt du genre soigneur défensif dans sa magie alors que Smity est plutôt dissimulé et sournois. Ils disposent d'une quinzaine de sorts chacun dont 3 ou 4 sorts offensifs très performants.

### CARACTERISTIQUES :

- Prendre celles du « mage urbain » dans les archétypes avec 6 en volonté et sorcellerie.

---

## Ganger de base

Ils forment une bande de chiots à la bote de Venger, leur QI est assez bas. Ils aiment la baston, le foot, la bière et les nanas. Nous ne nous étendrons pas sur cette lie de l'humanité.

### CARACTERISTIQUES :

- Au choix, 4 en moyenne.

### CYBER :

- Armure dermale 1, griffes, vision thermo.

### COMPETENCES :

Armes à feu 6, Conduite (moto + voiture + side car) 6 (certains helico à 5), Informatique 3, Aplomb 1, Etiquette(rue) 3, Etiquette(gang) 4.

---

## Ganger amélioré

Seul le cyberware différencie ces spécimens de leur congénères.

### CYBER :

- Tout celui des autres plus réflexes câblés 1, antiflash.

---

## Sergent Pam

Pam est une femme de 31 ans, encore fort belle, de petite taille mais débordante d'énergie. Pam est une mercenaire vétéran qui a roulé sa bosse un peu partout sur terre, surtout là où c'est chaud. Elle en a un peu marre maintenant des IndiRuns sous les tropiques, alors elle s'est engagée dans l'armée corporatiste d'Ares où elle fait merveille.

En fait le seul obstacle entre elle et une ascension fulgurante dans la hiérarchie est son sale caractère. Son tempérament volcanique est connu dans toute l'armée d'Ares et on dit que ses colères font plus de ravages que tous les cyclones du pacifique réunis. Elle aurait paraît-il crevé les yeux d'un homme qui faisait le voyeur pendant qu'elle prenait sa douche (en fait, elle les lui a brûlés au zippo). Les anciens s'amusent à faire peur aux nouvelles recrues en disant qu'elle aurait fait manger, au sens propre, ses couilles à un prisonnier au Guatemala parce qu'il refusait de parler. En fait c'est faux, elle les lui a juste éclatées d'un coup de crosse de fusil. Pam n'aime pas qu'on lui résiste. Malgré ce gros défaut, il est difficile de trouver meilleur soldat que Pam.

Les gars d'Ares la surnomment Pam Pam à cause du bruit que fait sa mitrailleuse.

Pour ses caractéristiques et équipement prenez globalement ceux de l'archétype « mercenaire » des règles de base de Shadowrun 2ed en les améliorant un peu.



Il faut remarquer que Pam emporte toujours en mission son mortier fétiche qu'elle est capable de monter en 1 round et de s'en servir dans tous types de terrains et de situation.

---

### **Hildegarde Voronovski**

Hildegarde a tout de la grosse matrone russe qu'elle est (FOR 6, CONS 7). Du haut de ses 1m85 et 115kg elle est plutôt imposante mais c'est une vraie pâte. Elle est gentille et chaleureuse considérant un peu tout le monde comme ses enfants. Elle n'est là que pour le fun et parce que c'est un personnage sympathique qui risque de dérouter vos joueurs. Dernier détail, elle manie les explosifs comme personne. Pour ses caractéristiques et équipement prenez globalement ceux de l'archétype « mercenaire » des règles de base de Shadowrun 2ed.

---

### **Jonces**

Le caporal Jonces paraît insignifiant et dépourvu de personnalité, il semble ne pas être là. Et c'est ce qu'il cherche, car Jonces est un des meilleurs tueurs à gages qui soit et il est ici pour se cacher, se faire oublier. S'il sert de sniper c'est parce qu'il dispose d'une compétence à 14 Dés (rien que ça !) lorsqu'il utilise un fusil à lunette, quel qu'il soit. De plus lorsqu'il en utilise un sans être posé ou sans être dans les bonnes conditions, il accuse seulement un malus de 2 Dés et de +1 à son seuil de tir (alors qu'il est normalement impossible de tirer).

En bref Jonces est un tireur exceptionnel qui cherche à se faire tout petit. Pour ses caractéristiques et équipement prenez globalement ceux de l'archétype "garde du corps" des règles de base de Shadowrun 2ed.

---

### **Findler - Mars**

Findler est un street-sam sans vergogne qui n'est ici que pour l'argent. Il a des difficultés à parler, séquelles laissées par un câble à étrangler qui a cassé juste à temps pour lui. Alignez ses caractéristiques sur le street-sam de votre groupe de PJ.

---

### **Néon Samourai**

Néon est un adepte physique qui suit un code d'honneur et de galanterie très strict. Il essayera une fois ou deux d'adoucir l'explosive Pam mais se rendra vite à l'évidence : le cas de Pam est désespéré. Il est relativement expérimenté mais pas initié. Il est ici car il a besoin d'argent pour payer le voyage France/Seattle à sa soeur.

Alignez ses caractéristiques sur l'adepte du groupe s'il y en a un, sinon regardez dans le Grimoire. Néon possède un pouvoir « custom » qui lui permet de se déplacer sur les murs et les plafonds en silence comme une araignée.

---

### **Shadow Volt (MegaVolt pour les intimes)**

Volt est un mage de combat pur et dur, s'il est ici c'est pour s'écarter, pour sentir l'adrénaline monter lorsqu'il est plongé dans la sauvagerie de la bataille. Volt possède une « adrénaline pump » (Bioware + 2D6 en init) dont il est devenu accroc. Pour palier à cela, il prend quantité de drogue qu'il synthétise lui-même à partir d'adrénaline pharmaceutique, ce qui lui donne cet air suractif, les yeux exorbités et injectés de sang en permanence. Vous l'aurez compris Volt est un peu disjoncté, il recherche



toutes les situations risquées qui pourrait lui faire monter l'adrénaline (genre se faire un char à lui tout seul...ne riez pas il l'a déjà fait !).

Pour le combat, Volt utilise surtout un sort custom qui envoie des éclairs, avec effets élémentaires d'électricité et de choc, qui fait des dégâts F en physique aussi bien sur les êtres vivants que les machines. Volt se moque du drain énorme de son sort, il est suffisamment initié (et dispose d'un focus spécifique) pour se le permettre. En termes de jeu donner à Volt toutes les caractéristiques que vous voulez pour qu'il s'en sorte toujours et qu'il soit une bête de combat capable de venir en aide à vos joueurs si besoin. Il faut jouer Volt complètement décalé de la réalité et junky aux sensations fortes.

petite faiblesse, Pam. Elle lui rappelle le bon temps où il avait un sérieux problème de résistance à l'autorité et donc il lui passe beaucoup de choses.

En ce qui concerne les PJ, le haut commandement lui a dit qu'ils allaient résoudre tous les problèmes et lui permettre de gagner la guerre donc il est confiant et aux petits soins. Comme il a des valeurs plutôt chevaleresques, il ne supporte pas les trafiquants ou les criminels sans honneur qui utilisent des otages par exemple. Cependant Logan est proche de la retraite est donc il veut juste gagner cette petite guerre sans faire de vagues. Ce qui explique qu'il ne rendra pas service aux PJ sans une bonne raison, il leur devra peut-être la victoire mais il ne mettra pas sa carrière en jeu pour eux. Après tout ce ne sont que des civils.

---

## Exemples de patrouilles SK

Voici quelques exemples qui devraient poser pas mal de problèmes à vos PJ.

- 2 hommes en armure 11/9 armés d'Ingram Valliant accompagnés de 4 autres soldats de base.
- 1 drone (dirigé par rigger) du type ED209 (mitrailleuse 6G + lance-flammes 6F dégâts en zone, protection avec moitié d'armure d'impact, considéré comme un véhicule avec 6 en armure et 6 en body) accompagné de 3 soldats de base.
- 1 hovercraft léger de combat (voir GMC Banshee).

---

## Colonel Logan

Le Colonel Logan est un vieux de la vieille qui a plus de 30 ans de carrière derrière lui. Il a l'air d'un grand-père qui mène sa base dans une ambiance bonne enfant, et c'est presque vrai. En fait Logan fait un véritable travail de fond pour que la discipline soit appliquée sans en avoir l'air. Il a une

---

## Black Jack

Black Jack est - vous l'aurez compris - le grand méchant de l'histoire. BJ est un runner un peu sur le retour auquel une opération de chirurgie esthétique et une nouvelle identité ont redonné un nouveau souffle. Il est activement recherché pour avoir escroqué de plusieurs millions de Nuyens différents casinos de Seattle, L.A. et Las Vegas. Cependant ayant englouti une énorme part de son butin dans un groupe magique qui a vite avorté, il est contraint de reprendre du service. BJ est très expérimenté, c'est un initié de très haut niveau (supérieur d'au moins 2 grades au plus initié de vos PJ) qui connaît de nombreux sorts. Il poursuit toujours son vieux rêve : avoir son propre grand groupe magique. Ainsi s'il voit qu'il peut corrompre un des PJ, il essaiera, il est même prêt à l'aider s'il faut pour se faire bien voir.

Dans son comportement normal, BJ est discret, voire secret ; il doit protéger à tout prix le mystère de l'identité du Bienfaiteur. Il est d'un naturel distant mais peu rapidement se dégeler : s'il voit que cela peu lui apporter quelque chose, il peut radicalement changer de comportement. Dans le



gang, il devra apparaître comme un élément modérateur qui restreint un peu Venger dans ses pulsions, même si son rôle est plus subtil. Afin de s'éviter des surprises il restera méfiant envers les PJ jusqu'à leur acceptation définitive dans le groupe, il les questionnera pour leur donner l'impression de marcher sur des oeufs.

En cas de danger, BJ perd toute retenue, il n'a ni amis ni maître. Seule sa survie compte, si une « flamme infernale » peut le sauver, quitte à tuer ses équipiers à côté de lui, il la lancera sans hésiter. Au combat il frappe vite et fort d'abord puis, si cela ne

suffit pas, il utilise des techniques plus viles : coups dans le dos, bouclier humain, chantage... Tous les moyens sont bons. Pour Black Jack, la fin justifie les moyens mais il sait plus que quiconque que l'argent ne profite pas aux morts. Il fait donc tout ce qu'il peut pour atteindre son but tant que sa vie n'est pas trop menacée.

Les caractéristiques de BJ ne sont pas données, vous les fixerez sans perdre de vue le fait qu'il doit être largement plus puissant que le plus puissant des mages du groupe.