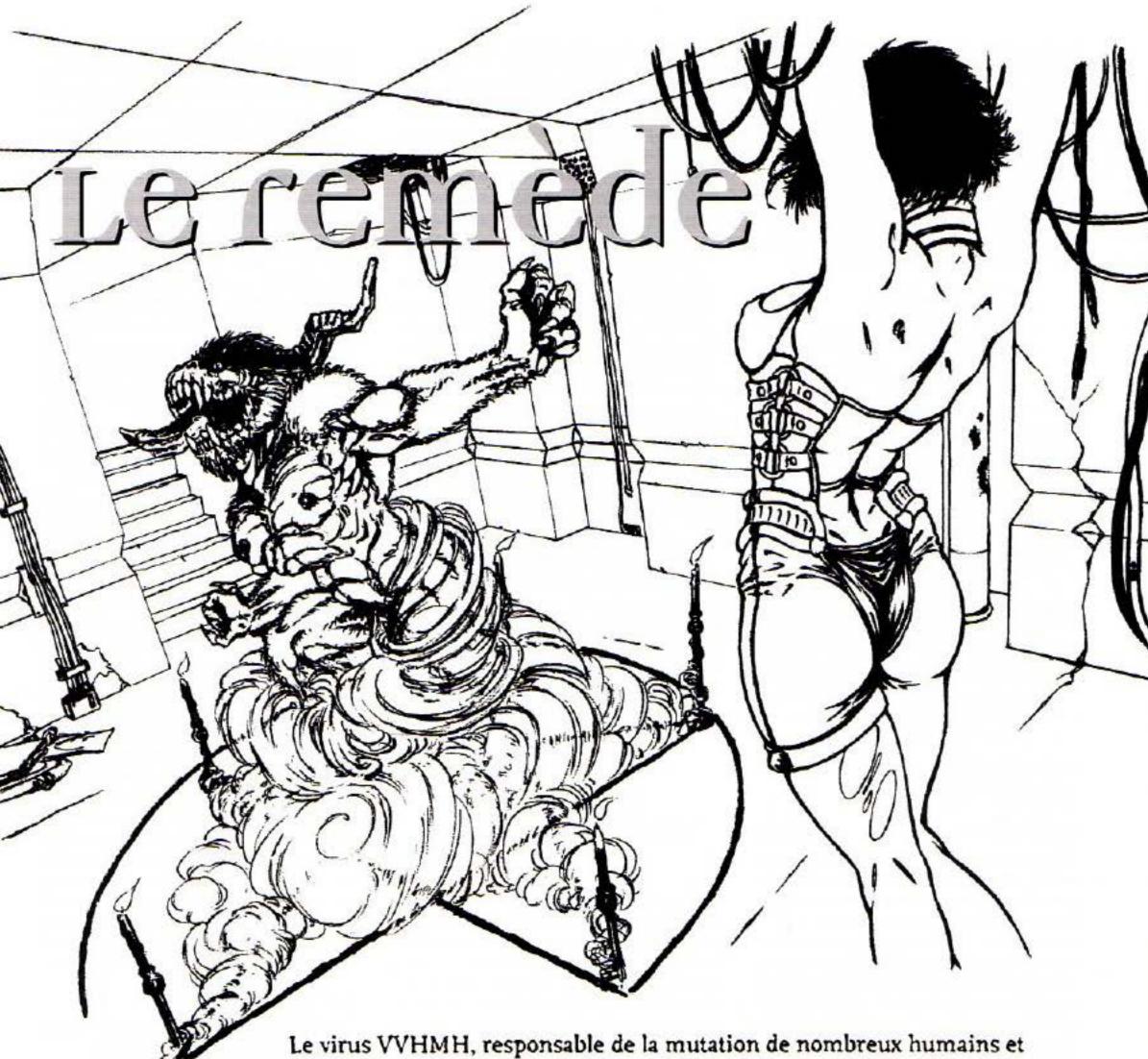


Un scénario pour Shadowran



métahumains en "monstres" (banshees, vampires, wendigos...), intéresse de nombreuses corporations, qui cherchent en vain depuis des années un vaccin. Pas par souci humanitaire, on s'en doute, mais plutôt pour le formidable jackpot dont bénéficiera inévitablement la première société à mettre en vente le vaccin immunisant la population saine contre les effets de cette terrible maladie.

Harry Briggs est un scientifique ork, mage hermétique de surcroît, travaillant pour une mégacorpo à Seattle. Chargé de mettre au point ce vaccin, il pensait bien y être parvenu, avant de constater avec effroi qu'il s'était fait accidentellement contaminer. Voué à se transformer en wendigo, l'ork compte utiliser les connaissances qu'il a acquises et les moyens que lui offre son employeur pour se soigner, avant qu'il ne soit trop tard. Et il va faire appel, bien entendu, aux shadowrunners...

Mais le remède ne risque-t-il pas de se révêler pire que le mal?

Les motivations de Harry

Persuadé que la maladie du vampirisme n'a pas que des origines biologiques, l'ork a orienté une partie de ses recherches vers la magie. La magie noire, en particulier. Comme il se sait condamné à une transformation qui lui ôtera toute sa conscience, Harry a placé son dernier espoir dans l'invocation d'un démon originaire d'une partie peu connue de l'espace astral. D'un type très particulier, ce démon ne s'incarne que dans les enveloppes corporelles de créatures historiquement considérées comme "maléfiques": vampires, loups-garous et autres races censées avoir pactisé avec le Malin. Grâce à une "pirouette" magique, l'ork pense pouvoir séparer les deux entités peu après l'invocation: d'un côté, son double maléfique, un wendigo possédé par le démon, et de l'autre, un ork pur, sans la moindre trace de contamination au WHMH. Ne resterait

Shadowrun

plus alors, après cela, qu'à éliminer l'incamation démontaque. Pour réussir son invocation, l'ork a besoin d'un vieux grimoire de magie noire qu'il sait en possession d'un ancien collègue magicien. Il va donc faire appel à des shadowrunners, en premier lieu pour récupérer le grimoire. Mais les runners doivent aussi lui servir lors de l'invocation, coûteuse en énergie vitale, et surtout pour éliminer le démon invoqué, juste après la "séparation" magique. Se servant de ses pouvoirs latents de créature vampirique, Harry va ainsi manipuler les PJ et les rendre dépendants, en leur faisant manger de la chair humaine, notamment. Comme savent si bien le faire les wendigos!

Seattle, 26 février 2058

C'est par un temps froid, gris et pluvieux que les PJ attendent la fin de l'hiver dans la bonne vieille ville de Seattle, vivant comme d'ordinaire du fruit de leur dernière shadowrun. Le moment où l'un d'entre eux est abordé par son contact privilégié coïncide justement avec un besoin urgent de nuyens (étonnant, non?). Le contact s'est fait appeler par l'un des plus récents commanditaires des PJ (par commodité, nous parlerons de l'Aztechnology chaque fois qu'une référence sera faite à cet employeur, mais vous pouvez le remplacer par n'importe quelle autre assez grosse corpo, en fonction de votre campagne). Rendez-vous est fixé au restaurant Purple Haze, à exactement 20 heures. "Avec la même équipe que pour le demier run ", précise le contact.

Le Purple Haze

Le lieu de rendez-vous est un restaurant mexicain de luxe. Situé à l'ouest de la ville, à l'angle d'Elliot avenue et de Bell stroet, il est très vaste et sa baie vitrée offre une superbe vue sur le port. En entrant, les shadowrunners ont la surprise de constater que l'établissement est vide. Pas la moindre trace de client, ni de personnel. Pourtant, une délicieuse odeur de cuisine émane d'une grancle salle annexe, ce qui ne manque pas de les attirer. Les PJ découvrent alors une table copieusement garnie, au sein d'un décor très pittoresque : des cactus soigneusement protégés par des senes en verne oment la salle, une multitude de ponchos vivement colorés pendent aux murs, le tout baignant dans un éclairage tamisé et raffiné. Un ork brun, élégarunnent vêtu, est attablé et invite rapidement les PJ à prendre place. Les couverts sont déjà disposés et un plat chaud trône au beau milieu de la table.

" Heureusement que vous n'êtes pas en retard, le chili con came allait refroidir ", lance-t-il.

Après s'être lui-même servi, l'ork fait passer le plat, tout en se présentant : "Harry Briggs, mage hermétique travaillant pour l'Aziechnology". En se présentant ainsi nommément, sans utiliser un Mr. Johnson, l'ork fait visiblement des efforts pour s'attirer la confiance de ses interlocuteurs. D'ailleurs, il ne tarde pas à préciser qu'il a souhaité faire appel à eux parce que leur demier run s'était parfaitement bien déroulé et qu'il a besoin de shadowrunners fiables. Si les joueurs s'étonnent ostensiblement de l'absence de personnel dans l'établissement, Harry se fendra d'un : "Un peu d'intimité ne fait pas de mal, non?".

Au cours du repas, en s'interrompant fréquemment pour s'abreuver d'une délicieuse Corona mexicaine (de la bière), l'ork présente la mission. Elle est relativement simple et ne devrait leur prendre qu'une soirée, estime-t-il. Il s'agit de récupérer un vieux grimoire à un mage hermétique, si borné qu'il refuseralt à coup sûr de s'en séparer, même si on lui faisait un pont d'or. La raison officielle, que Harry ne livrera que si elle lui est expressément réclamée, est de mener une expérience visant à explorer une nouvelle région de l'espace astral. Des éléments contenus dans ce livre devraient l'aider dans ses recherches. Il n'en dira pas plus. Et il ne parlera surtout pas de magie noire. Il se contentera de donner l'adresse du manoir privé qu'habite le mage, un certain William Beck. Situé en plein cœur de Madison park, à quelques kilomètres au nordest du centre de Seattle, il ne faut que quelques minutes en empruntant la Route 520 pour y arriver.

Pour bien visualiser l'objet de leur shadowrun, Harry lance un sort et matérialise l'image exact du grimoire sous les yeux des PJ, qui contemplent alors ce qu'on pourrait comparer à une sorte de version magique d'un hologramme tridimensionnel. Le vieux livre présente une couverture en cuir clair assez étrange (de la peau humaine, en fait). Aucune inscription n'y figure. L'ork conclut l'exposé au moment même où il apporte le dessert ; de la glace à la mangue. "Je fixerai le nouveau lieu de rendez-vous ultérieurement, par l'intermédiaire de votre contact habituel. Vous screz payés 10 000 nuyers chacun à la remise du grimoire." En gage de confiance, l'ork acceptera de remettre une avance allant jusqu'à 1 000 nuyens par PJ. Essayez de jouer Harry de manière sympathique, rassurante, tout en étant ferme et décidé. Les réponses aux questions des PJ doivent être vite données, quitte à dire, si vous êtes poussé dans vos retranchements : " Je suis désolé, mais il s'agit d'une information confidentielle. ". Débrouillez-vous aussi pour ne pas attirer l'attention des shadowrunners sur le plat principal. Il est important qu'ils en mangent. Placez simplement, à un moment, que le repas est succulent. Sans préciser que la " came " qui va avec le " chill " est en fait humaine ! Les PJ viennent, sans le savoir, de manger de l'homme. C'est la première étape du processus de domination mentale que l'orkwendigo va exercer sur eux lors de cette aventure.

Le manoir de Madison park

La récupération du grimoire, quine sera pas aussi simple que le laisse entendre Briggs, ne constituera à coup sûr pas la plus difficile des shadowruns accomplies par les PJ. Madison park est un quartier assez luxueux de la proche banlieue de Seattle. Qui dit luxueux, dit patrouille fréquente de la Lone Star. Les shadowrunners doivent donc montrer un minimum de discrétion et de prudence, en évitant notamment d'exhiber leurs armes.

Il n'y a qu'un seul manoir dans le quartier. Un quadrillage méthodique des "blocs" du coin permet de le localiser en moins d'une heure. Le manoir est situé en plein cœur d'une petite propriété privée. Une enceinte de murs, puis d'arbres le protège des regards indiscrets. On ne décèle pas la moindre trace de gardien. Et le manoir, visiblement, a l'air inoccupé.

Laissez les PJ s'organiser pour investir le bâtiment, en les inquiétant éventuellement par le passage d'une voiture de la Lone Star. Vous pouvez aussi les laisser s'escrimer sur le verrou magnétique de la porte d'entrée (de niveau 4). Mais rien ne dit qu'ils passeront par la porte, la bâtisse comportant beaucoup de fenêtres!

C'est une fois à l'intérieur que les choses se compliquent. William Beck, l'occupant des lieux, est parti pour un nouveau voyage en Europe. Mais avant son départ, il a invoqué deux protecteurs assez difficiles à manœuvrer. Il s'agit de deux esprits de l'homme : "Urbain", un esprit des cités, et "Barnabé", un esprit du foyer. Leur stratégie de défense, fournie avec leurs statistiques, est assez efficace. Les shadowrunners doivent les vaincre avant de pouvoir espérer fouiller la maison. Faites procéder à un test d'Intelligence de seuil 5 quand ils inspecteront les lieux. On compte un nombre impressionnant de vieux ouvrages dans le bâtiment, mais deux succès ou plus suffiront à retrouver rapidement le grimoire recherché, tout simplement dans la bibliothèque principale, dont le classement ne suit aucune logique apparente. Le vieux livre est rédigé en latin. Dans le cas, peu probable, où l'un des PJ connaîtrait cette langue, il remarquera en le feuilletant que l'ouvrage traite de magie noire. Cela dit, les PJ ont intérêt à ne pas s'éterniser. Avant d'être vaincu, Barnabé a en effet eu le temps de déclencher une alarme dissimulée, qui a prévenu des mercenaires de Knight Errant, déjà en route. Incitez les PJ à fuir juste au moment où les agents font irruption dans la rnalson. Rien ne vous empêche d'échanger quelques tirs, pour rendre la scène plus spectaculaire.

Enquête parallèle

À un moment ou un autre, avant ou après la mission dans le manoir, il est vraisemblable que les PJ, en shadownunners avertis, voudront mener une petite enquête sur leur employeur et les raisons qui le poussent à faire appel à eux. La confiance n'est pas vraiment une valeur de référence dans le monde des ombres!

Voici répertoriées les pistes les plus probables que suivront les PJ. Ne leur communiquez pas ces informations trop facilement. Les PJ doivent faire jouer leurs contacts, interroger les autochtones, la Lone Star, fouiller dans la Matrice, etc. Fixez un seuil selon la manière dont les PJ s'y seront pris pour prendre les renseignements. Il ira de 3, si l'enquête a été hien menée, à 5, si les questions posées ont été trop directes, s'il n'y a pas eu de roleplaying, etc. Effectuez ensuite un test d'Étiquette correspondant au mode d'enquête choist. Ce sera souvent La Rue, mais pas uniquement (Corporations, Médias, Police, Orks, Elfes, etc.). En fonction du nombre de réussites obtenues à ce test, vous fournirez plus ou moins de renseignements. À vous de gérer tout cela, l'essentiel étant de ne pas leur livrer les infos trop facilement. Notez aussi qu'en graissant la patte, on obtient en général plus facilement des tuyaux.

нассу всіддя:

1 — À l'Azzechnology, la fonction de Harry Briggs est "directeur du département R&D magie et thaumaturgie ".

2 — Il travaille depuis plusieurs mois sur un projet spécifique. La corporation est très satisfaite du travail de cet employé modèle, qui se voit régulièrement accorder de nouveaux crédits pour ses recherches (œ qui n'est pas si fréquent dans l'univers corporatiste).

3 — Harry avait une sœur, Jenny, disparue dans de mystérieuses conditions en 2050. Sa sœur et lui sont inscrits sur un fichier de la Lone Star répertoriant les cas récents de goblinisation.

Les travaux d'Harry:

- 1 Les travaux d'Harry, s'ils aboutissent, seront extrêmement profitables à Aztechnology.
- 2 Harry travaille à la mise au point d'un vaccin.
- 3 Le vaccin vise à immuniser la population contre les effets du WHMH. Harry a compilé un nombre impressionnant de cas de transformations dues à ce virus. Ses demières expériences visaient à isoler les différentes souches du virus : celles qui transforment les elfes en banshees, les humains en vampires,

Shadowrun

nosferatus ou loups-garous, les nains en gobelins, les orks en wendigos, les trolls en dzoo-noo-qua et les sasquatchs en bandersnatchs.

 4 – Plusieurs notes, conclusions et rapports transmis à l'Aztechnology confirment que le problème pour créer un vaccin provient du fait que l'on a trop longtemps eu tendance à ne considérer que le côté BIOLOGIQUE du virus, alors que certaines caractéristiques magiques sont indéniables. C'est en combinant science et magie que Harry pense venir à bout du VVHMH.

william Beck:

- 1 Ce mage hermétique est assez réputé dans le voisinage. Spécialisé dans un type de magie "nure", il offre ses services aux particuliers (amélioration des capacités physiques ou mentales, ensorcellement d'ennemis, prédictions, envoûtements...).
- 2 Harry et William sont d'anciens collègues, tous deux diplômés de la prestigieuse MIT&M de Boston. À la différence d'Harry, William a préféré se mettre à son propre compte après ses études.
- 3 Il entretient des rapports avec des "sorciers" du vieux continent, où il effectue d'ailleurs de fréquents voyages.
- 4—On raconte qu'il pratiquerait une sorte de "magie noire", invoquant parfois des créatures d'une zone quasi inconnue de l'espace astral.

- Le purple Hoze : 1 Ce restaurant de luxe a été entièrement financé par l'Aztechnology.
- 2 Le soir où les runners y ont diné, Harry a loué l'établissement tout entier, ne réclamant que la présence d'un serveur. L'ork a également insisté auprès du patron pour préparer lui-même le plat.
- 3 Un des meilleurs serveurs du restaurant, un certain Carlito Lopez, est introuvable depuis le 26 février. Le patron du Purple Haze compte lancer un avis de recherche concernant le pauvre gringo s'il n'est pas revenu le 28.

Effets secondaires...

Au cours de leur enquête, petit à petit, les PJ ressentent un malaise, des effets bizarres... Ils ne peuvent plus boire de café, perdent l'appétit, se sentent faibles... C'est, en fait, la manifestation des premiers pouvoirs du wendigo. Le fait d'avoir mangé de la chair humaine a rendu les shadowrunners dépendants. Ils ne peuvent plus rien avaler d'autre, dorénavant. Pour ne pas leur mettre trop tôt la puce à l'oreille, même si la malédiction commence dès la fin du repas au Purple Haze, ne commencez à décrire les premiers symptômes de malaise qu'après la mission accomplie chez le mage. Se pourrait-il qu'une sorte de "malédiction", liée au livre ou aux lieux magiques qu'ils ont violés, les aient affectés?

Le Big Rhino

Une fois leur mission accomplie, les PJ, en recontactant leur informateur du début de l'aventure, apprennent que Briggs leur a fixé un nouveau rendez-vous à la même heure, mais dans un autre restaurant : le Big Rhino, à l'angle de Seneca street et la First avenue. Apparemment, l'ork a su que les shadowrunners s'étaient acquittés de leur tâche.

C'est donc une nouvelle fois autour d'un bon repas qu'ils retrouvent leur employeur, mais dans un restaurant ork cette fois. Le Big Rhino, très réputé chez les métahumains aux dents longues, est un restaurant rustique, dont les longues tables accueillent plusieurs clients, tous orks, en même temps. L'ambiance, comme on l'imagine, est enfumée et braillarde. La viande qu'on sert aux PJ les réconforte instantanément, s'ils en mangent.

"De l'iguane", dira

questionné. Il s'agit en fait, encore une fois, de viande humaine.

Au cours du repas, les shadowrunners sont remerciés et payés. S'ils mentionnent les malaises qu'ils ont ressentis ces derniers temps, Harry fera mine d'exécuter une sorte de scan magique sur eux, en leur racontant qu'un mauvais sort leur a été jeté par les gardiens magiques du manoir. Mais l'effet sera provisoire, les rassure-t-il. Au fur et à mesure de la soirée, le Big Rhino se remplit de plus en plus. L'ambiance devient quelque peu inhospitalière, surtout pour les non-orks. Les regards orks se font insistants, voire lourds, et les PJ devraient comprendre qu'il serait judicieux de songer à déguerpir.

L'invocation

Dans les jours qui suivent cette dernière entrevue, les choses empirent pour les PJ. Ils ne peuvent littéralement plus rien avaler, pas même de l'iguane, s'ils en ont trouvé! Ils sont en outre particulièrement faibles. Tous leurs seuils de réussite subissent un malus de -3. En réalisant qu'ils sont toujours sous l'emprise de cette étrange malédiction qui leur empêche, semble-t-il, de se nourrir, les PJ voudront certainement retrouver Harry.

En retournant au dernier lieu où ils l'ont vu, le Big Rhino, ils sont accueillis par le patron ork du restaurant, un certain Greg. Sans se montrer le moins du monde surpris par la venue des PJ, Greg leur explique que Harry les attend dans l'underground. Il peut les aider à vaincre la malédiction qui les frappe. Il faut agir vite. Étant donné leur piteux état, les PJ n'ont guère le choix, sinon de suivre Greg et son imposante escorte d'orks lourdement armés (comptez 2 orks pour un PJ). Descendant un très long



Shadowrun

escalier dissimulé dans le fond du restaurant, les PJ débouchent dans l'incroyable underground ork, avec ses néons lumineux, ses magasins, sa faune locale. Une invraisemblable société parallèle s'y est développée. Mais les shadowrunners n'ont guère le temps de s'émerveiller devant cet incroyable réseau. Ils ne tardent pas à être conduits à l'intérieur de ce qui ressemble assez fortement à un bunker. Les gorilles font signe aux PJ d'entrer. Ils découvrent Harry, au centre d'un pentacle peint à même le soi avec ce qui semble être du sang. Des cierges noirs illuminent une pièce de béton fissuré et suintant... Çà et là, des tuyaux... Et tout au fond, une jeune elfe enchaînée à un anneau scellé dans le mur lance des regards implorants. À peine ont-ils rejoint l'ork que les PJ sont enfermés dans la salle, la porte blindée émettant un sourd bruit métallique.

Harry a visiblement changé. Son corps s'est recouvert de fourrure blanche, ses crocs semblent encore plus longs que d'ordinaire et ses yeux injectés de sang brillent d'une lueur inquiétante. Sa métamorphose en wendigo est presque achevée. Il explique alors aux shadowrunners sa maladie, et le moyen de stopper le processus, pour son propre bien. comme pour le leur. La manipulation magique qu'il va entreprendre, explique-t-il, est, certes, dangereuse, et c'est. d'ailleurs pour cela que la pièce a été fermée, mais c'est le seul espoir de le guérir et de faire sortir les PJ de l'état de dépendance dans lequel ils ont été plongés. Leur désignant l'elfe enchaînée dans la pièce, l'ork-wendigo ajoute que l'unique chance pour eux de reprendre rapidement des

forces consiste à avaler la seule viande qu'ils sont capables de digérer. Et ils en auront besoin, précise-t-il, car l'invocation qui va suivre fera apparaître un démon qu'il va falloir éliminer. Ce sont là les demières paroles d'Harry l'ork, qui est devenu Harry le wendigo. L'invocation, et donc la transformation en démon, va prendre 5 rounds. Les PJ se verront prélevés 1 point d'Essence chacun au cours de cette cérémonie magique, qui se traduit par l'apparition autour du pentacle de volutes de fumée et de flammes, précédant la métamorphose démoniaque du wendigo.

Le final, assez cauchemardesque, dépend des actions des PJ. La dépendance psychologique, ainsi que la sousalimentation dont ils souffrent leur confèrent un malus de -3 à tous les seuils de réussite. Si les PJ se résolvent à manger, ne serait-ce qu'un peu de viande de la pauvre elfe (à eux de voir dans quelles conditions), le malus diminue et n'est plus que de -1, jusqu'à l'éventuelle transformation d'Harry en démon, auquel cas ce malus disparaît. Si les PJ refusent l'horrible repas, le malus à tous les seuils reste à -3, jusqu'à l'éventuelle transformation en démon, à partir de laquelle le malus n'est plus que de -1.

Les PJ sont donc placés devant un choix particulièrement difficile. S'ils veulent empêcher l'invocation, ils doivent combattre le wendigo, entièrement transformé, mais pas "démonisé" et le vaincre avant la fin du rituel... ce qui leur demandera des forces, et donc peut-être de manger la chair de la pauvre victime elfe (terrible dilemme!). N'oubliez pas, dans ce cas, les pouvoirs de régénération du wendigo (voir p. 219 de Shadowrun). Soit ils laissent le rituel s'accomplir... mais hélas, la séparation entre le bien et le mal qu'espérait l'ork ne se produit pas. Harry est simplement transformé en un wendigo démoniaque encore plus puissant! Les PJ devront sans doute l'affronter, ou alors trouver le moyen de s'enfuir.

Cette fuite ne sera d'ailleurs pas évidente, car la porte, en métal blindé, est particulièrement résistante. La seule possibilité consiste à bidouiller la serrure, ce qui demandera. un test d'Électronique (Verrou magnétique) de seuil 6, qui ne pourra être tenté qu'une fois tous les 3 rounds. Si les PJ parviennent à prendre la fuite, ils pourront apprendre, en se renseignant dans les milieux orks, que la créature a fini par se libérer, tuant les gardiens venus vérifier son élimination. Elle se terre à présent quelque part dans l'underground...

Quoi qu'il en soit, avec la mort ou la transformation démontaque du wendigo, la malédiction des PJ est levée et ils ne sont plus condamnés à se repaître de chair humaine... œ qui, hélas, n'ôtera pas de leur mémoire ce terrible souvenir.

> Texte : Léonidas Vesperini Illustrations: Thierry Masson

Les PNJ:

Les gardiens du Mage Urbain et Barnabé, Esprits de l'Homme

Aspect

Barnabé : Esprit du Foyer. Petit humanoïde brun d'1,40 m. trapu, barbu, poilu. Vêtu d'une toge romaine blanche.

Urbain : Esprit des Cités. Aspect d'une cheminée massive de couleur noire. Quand le pouvoir Peur est utilisé, la cheminée prend la forme d'une gueule béante terrifiante, d'où émergent de longs tisonniers pointus et rougis par les flammes.

Attributs (pour les deux esprits) Constitution: 7 Force: 4 Intelligence: 6 Essence: (6)A

Rapidité: 8x3 Charisme : 6 Volonté:6 Réaction : 7

Initiative: 7 + 106

Indice de Danger : Barnabé: 4 / Urbain: 6

Pouvoirs:

Barnabé: Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Garde, Recherche

Urbain: Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Garde, Peur, Recherche

Compétences :

Combat à Mains nues : 5

Tactique : Barnabé est d'abord là pour désorienter les PJ dans un premier temps. Il utilisera donc un de ses pouvoirs sur chaque Pf (Accident sur l'un, Aliénation sur un autre, Confusion sur un troisième, etc.). Puis il protégera Urbain grâce à son pouvoir de Dissimulation. Urbain, quant à lui, se servira de son pouvoir de Peur sur les victimes d'un premier pouvoir de Barnabé. Les deux pouvoirs combinés risquent de provoquer des situations pénibles pour les shadowrunners (cf. les descriptions des pouvoirs p. 214 – 219 de Shadowrun).

À partir du 3^m round, Barnabé et Urbain frapperont physiquement les intrus.

Dégâts: Bamabé: 4M étourdissement; Urbain: 4M

Les mercenaires de

Knight Eccont
Caractéristiques de l'Ex-Agent Corporatiste, p. 55 de Shadowrun. Ils sont au nombre de 10.

res ocks de l'underground

Caractéristiques du Mercenaire ork, livret "Contacts et Archétypes" de l'écran, ou, à défaut, archétype Mercenaire (p. 62 de Shadowrun), en attribuant 7 en Constitution, 6 en Force et 2 en Volonté.

Harry Briggs

Ork brun, 1,90m, 120 kilos, vêtu d'un costume de ville anthracite. Sa sœur, contaminée par le virus VVHMH, s'est transformée en wendigo, avant d'être abattue sous ses yeux par la Lone Star au milieu de Denny park en 2050. Depuis, Harry est obsédé par la mise au point d'un vaccin. Sous forme de démon, Harry offre l'aspect d'un wendigo particulièrement musculeux, doté de comes impressionnantes.

Attributs	Ork	Wendigo	Démon wendigo
Constitution:	6	6(8*)	10
Rapidité:	4	2x4	5x4
Force:	5	5 (9*)	20
Charisme:	3	4	2
Intelligence:	6	5	2
Volonté :	4	4	4
Essence:	(6)	6	6
Réaction :	5	5	6

(*) = quand le pouvoir Accroissement d'attributs physiques est utilisé

Initiative: 5 + 1D6/5 + 2D6/6+2D6

Réserve de Dés Combat: 7/0/0

Indice de Danger: 0/5/5

Compétences :

Ork: Étiquette (orks): 3. Étiquette (corporations): 4, Informatique : 3. Electronique : 4, Biologie 7, Biotech : 6, Sciences Physiques 5, Théorie Magique : 8, Invocation : 6,

Wendigo: Athlétisme: 4, Combat à Mains Nues: 4, Étiquette (wendigo): 4, Furtivité: 3, Invocation: 6, Sorcellerie: 6 Démon wendigo : Athlétisme : 5, Combat à Mains Nues : 5, Furtivité: 3, Sorcellerie: 6

Cyberware : néant

Pouvoirs:

Orc : L'orc n'aura pas le temps de se servir des sorts qu'il connaît, si ce n'est l'invocation du démon à la fin de l'aventure. Il n'est pas nécessaire de fournir la liste des sorts qu'il maîtrise. Wendigo: Accroissement d'Attributs Physiques, Drain d'Essence, Immunité (âge, poisons, agents pathogènes), Infection, Influence, Peur, Régénération, Sens Accrus (vision noctume, ouie, odorat) cf. descriptions p. 214 — 219 de Shadowrun.

Démon Wendigo: Drain d'Essence, Infection, Projection de Flammes, Régénération

Faiblesses:

Wendigo: Allergie (lumière solaire - grave), Perte d'Essence, Vulnérabilité (métaux ferreux)

Wendigo Démon: Allergie (lumière solaire - grave), Perte d'Essence, symboles religieux (*)

 (*) = Les crucifix, eau bénite et autres symboles judéo-chrétiens affectent mentalement le weruligo-démon, qui subit, en leur présence, un malus de +2 à tous ses seuils de réussite.