



KUZ

STREET SAM ORKE

Kuzaléïs – connu dans les Ombres sous le diminutif de Kuz – a grandi à côté d’une casse, non loin des docks de Tacoma. Petite, elle était toujours fourrée avec ses grands frères, deux gangers devenus runners qu’elle avait fini par prendre pour modèles. À 12 ans, ils la taquinaient gentiment en la voyant s’entraîner durement au combat rapproché, tandis qu’elle se battait régulièrement pour protéger sa petite sœur, la seule de la fratrie qui allait encore à l’école et semblait promise à un avenir meilleur.

Puis les années ont passé, et Kuz a commencé à traîner avec le gang local, pendant que ses frères continuaient à ramener du cash à la maison. Du moins jusqu’au jour de ses 17 ans où ils ne rentrèrent pas. Lorsqu’elle apprit qu’ils avaient été tués, trahis par un Johnson, son monde s’effondra... et la jeune orke vrilla.

Folle de rage, Kuz récupéra les économies que ses frères avaient planquées et alla se faire implanter un smartlink, des réflexes câblés et des griffes rétractiles auprès d’un charcudoc douteux. Elle se présenta ensuite devant Kobold, le fixer nain de ses frères. Elle voulait des noms. Kobold la jaugea et refusa de les lui donner, arguant qu’elle n’était pas prête. À la place, il lui offrit un job de garde du corps où elle put découvrir et observer le monde des Ombres tout en prenant le temps de se familiariser avec ses implants.

Peu à peu Kobold commença à lui confier quelques jobs annexes, puis elle finit par apprendre qui était à l’origine de la mort de ses frères : rien de moins que l’Oyabun du Shizuka-gumi. Consciente de n’avoir ni l’influence ni la puissance nécessaire pour affronter ce dernier et ne voulant pas abandonner sa petite sœur, elle renonça à une confrontation directe. Mais à chaque contrat touchant de près ou de loin les Yakuzas, elle voulait participer... et frapper fort. Trop fort. La riposte fut brutale et prit la forme d’une descente dans le bar de Kobold. Le fixer ne s’en sortit pas et Kuz fut laissée pour morte.

Durant sa convalescence, l’orke prit le temps de réfléchir et réalisa que la vengeance ne la mènerait nulle part. Pire, ils pourraient s’en prendre à sa sœur. Celle-ci avait abandonné l’école, mais pas ses ambitions. Grâce à Kuz, elle s’était fait des contacts et avait fini par monter ce qui était devenu une filière locale du trafic d’armes international. Alors Kuz ravala sa rancœur envers le Yakuza et se remit à faire la seule chose qu’elle savait vraiment faire : courir les Ombres tout en gardant un œil sur sa petite sœur – tout en sachant qu’au fond, c’était peut-être elle, désormais, qui la protégeait.

FORCE
4

AGILITE
4

VOLONTE
3

LOGIQUE
2

CHARISME
3

ANARCHY
3
ESSENCE : 3

MOTS CLES

- Orke
- Dock de Tacoma, Seattle
- Street Sam
- Train de vie bas
- Rage contenue

COMPÉTENCES

	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme	3	FOR	7	
(Défense à distance +2)		AGI	9	
Furtivité	3	AGI	7	
(Discrétion physique +2)		AGI	9	
Perception	3	LOG	5	
Pilotage	-	AGI	4	
Survie	1	LOG	3	
(Sang-froid +2)		VOL	6	
Armes à distance	5	AGI	9	1
(Mitraillettes +2)		AGI	11	2
Combat rapproché	5	AGI	9	
(Lames +2)		AGI	11	1
Électronique	-	LOG	2	
Piratage	-	LOG	2	
Ingénierie	1	LOG	3	
(C&R armes +2)		LOG	6	
Influence	2	CHA	5	
(Intimidation +2)		CHA	7	
Réseau	2	CHA	5	
(La rue +2)		CHA	7	1

ARMES

	VD	PORTÉE
Mains nues	4	[OK/-/-/-]
Griffes rétractiles (Lame)	6	[OK/-/-/-]
Ingram Smartgun (Mitraillette)	5	[Dés/OK/OK/-]

ARMURES

	L	G	INC.
Sans armure	4	7	10
Vêtement balistique (1)	5	8	11
Kevlar (3)	7	10	13
Mental	3	6	9

COMPORTEMENTS

- Peut facilement vriller quand il est question du Yakuza.
- Toujours prête à encaisser pour son équipe ou ses proches.
- Trop directe pour mentir.
- Aime provoquer pour pousser à la faute.

RÉPLIQUES

- "On peut pas faire confiance à un Yak"
- "T'inquiète, c'est pas la première fois qu'on me démonte"
- "J'ai pas besoin d'un plan. J'ai besoin d'une cible"
- "Si je souris, c'est parce que j'sais que tu vas morfler."

ATOUS

	ESS	NIV
Ambidextre (trait)		0
RR 1 aux tests de Combat rapproché (lames)		
Yeux cybernétiques Ares (cyberware)		6
Interface visuelle avec caméra		
Vision nocturne		
Iris et couleur personnalisable		
Smartlink : RR 1 aux tests de Combat à distance		
Réflexes câblés Ares (équipement)		6
• +1 point d'Anarchy par scène		
• +1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour		
Griffes rétractiles (arme)		2
Lame : VD F+2 (OK/-/-/-)		
Ingram Smartgun (arme)		3
Mitraillette : VD 5 (Dés/OK/OK/-)		
Smartlink : RR 1 aux tests de Combat à distance (Mitraillette)		
Silencieux		
Jenny (contact)		2
Sœur, à la tête d'un petit trafic d'armes		
RR 1 aux tests de Réseau (la rue)		

ÉQUIPEMENTS

Faux SIN, commlink, kit d'entretiens pour arme.