



Illustration : S2ka

SHAYANNE

CHAMANE URBAINE

Née à Seattle de parents d'origines cheyenne et lakota, Shayanne grandit près de Puyallup. Très tôt, elle croit comprendre que ses parents sont des sortes de justiciers : planques temporaires, soirée passée à planifier de soi-disant "jeux" avec des "oncles" intimidants et souvent armés, retours de son père blessé après des absences prolongées... ce genre de choses. Bref, ce sont des Shadowrunners.

Un soir, sa mère, qui avait cessé de courir les Ombres pour l'élever, doit reprendre du service et s'absenter afin de régler une situation dont Shayanne ignore tout. Malheureusement, ses parents ne reviendront jamais. Alors âgée de six ans, Shayanne attend chez elle plusieurs jours, obstinée, jusqu'à ce que la faim la pousse dehors. Elle erre alors dans les rues, jusqu'à ce qu'un inconnu dont elle ne se souvient de rien finisse par la déposer à l'orphelinat St James de Sumner.

Elle grandit là-bas, parmi d'autres enfants SINless, sous le parrainage anonyme d'un donateur fantôme qu'elle ne rencontrera jamais. Shayanne y vit une adolescence rebelle, contournant les règles de l'orphelinat pour mener sa propre vie, mais sans jamais vraiment faire de vagues : quelques murs escaladés, des nuits à traîner dehors, rien de bien méchant, mais c'est aussi durant cette période qu'elle rencontre Coyote. L'esprit farceur lui révèle la voie de la magie, et Shayanne adore ça : illusions, petites invocations, mauvais tours... et sermons répétés de la directrice.

Malgré ses escapades régulières, Shayanne reste à l'orphelinat jusqu'à ses dix-neuf ans. Elle y endosse peu à peu un rôle de grande sœur auprès des plus jeunes, qu'elle divertit et rassure à coups d'illusions et de blagues magiques. Le soir, lorsqu'elle ne fait pas le mur pour s'amuser en ville, elle explore l'espace astral, fascinée par ce qu'elle y découvre.

Aujourd'hui, Shayanne a vingt ans et vient tout juste de quitter l'orphelinat. Elle s'est installée, pleine d'enthousiasme, comme "mage à louer". Mais en dehors du gang local – pour lequel elle maintient une rune de garde en échange d'une protection dans le quartier – les clients se font rares et les nuyens encore plus. Alors, quand un fixer finit par passer le seuil de son "bureau", Shayanne comprend que Coyote vient de lui tendre un nouveau piège... ou une opportunité.

SHAYANNE

ANARCHY

FORCE 2 AGILITE 3 VOLONTE 3 LOGIQUE 2 CHARISME 3 ANARCHY 4
ESSENCE : 6

MOTS CLES

- Orpheline SINless
- Auburn, Métroplexe de Seattle
- Mage à louer
- Chamane coyote illusionniste
- Train de vie squatter

COMPETENCES

	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme	2	FOR	4	
(Défense à distance +2)		AGI	7	
Furtivité	3	AGI	6	
(Discrétion astrale +2)		AGI	8	
Perception	3	LOG	5	
(Astral +2)		LOG	7	
Pilotage	1	AGI	4	
(Motos +2)		AGI	6	
Survie	2	LOG	4	
Armes à distance	-	AGI	3	
Combat rapproché	3	AGI	6	
(Combat astral +2)		VOL	8	1
Électronique	-	LOG	2	
Piratage	-	LOG	2	
Ingénierie	-	LOG	2	
Influence	4	CHA	7	
(Bluff +2)		CHA	9	1
Réseau	2	CHA	5	
(La rue +2)		CHA	7	1
Sorcellerie	5	VOL	8	1
(Sorts d'illusion +2)		VOL	10	2
(Sorts de manipulation +2)		VOL	10	1
Conjuration	3	CHA	6	

ARMES

	VD	PORTÉE
Mains nues	2	[OK/-/-/-]
Astral	3	[OK/-/-/-]
Fichetti Security 500 (Pistolet léger)	4	[OK/OK/Dés/-]

ARMURES

	L	G	INC.
Sans armure	2	5	8
Poncho de mage épais (2)	4	7	10
Mental	3	6	9

COMPORTEMENTS

- Mana addict : Joue constamment avec le mana, lançant des petites illusions par réflexe.
- Touriste astrale : Part régulièrement en exploration astrale pour s'aérer l'esprit ou réfléchir.
- Spontanée : compense son amateurisme par un désir de bien faire parfois un peu trop enthousiaste.
- Malicieuse : ne perd pas une occasion de jouer un mauvais tour à quelqu'un, même si cela devait être préjudiciable à son équipe.

RÉPLIQUES

- "Coyote m'a appris à toujours aller de l'avant sans trop me prendre la tête."
- "Je suis chamane, moi, pas mage."
- "J'arrivais pas à dormir cette nuit, alors je suis allé me balader dans l'astral."
- "J'ai pas de plan, mais j'ai un bon feeling."

SORTS

	TYPE	SEUIL
Confusion	Illusion (Direct, M)	Selon aire
Patate chaude	Illusion (Direct, M)	Selon aire
Fantasma	Illusion (Direct, M)	Selon aire
Chimère	Illusion (Indirect, M)	Selon taille
Doigt télékinétique	Manip (Phys, M)	3
Trait de feu	Combat (Indirect, I)	Selon aire
Provoquer allergie	Santé (M)	Vol + Cha
Rune de garde astrale*	Rituel	Selon aire
Crée une barrière astrale qui reste en place (nombre d'heures du rituel) jours en échange d'un point d'Anarchy.		

ATOUTS

	ESS	NIV
Magicienne complète (éveillée)		5
Sorcellerie		
Invocatrice		
Perception et projection astrale		
Esprit mentor Coyote (trait)		4
RR 1 aux tests de Sorcellerie (sorts d'illusion)		
RR 1 aux tests d'Influence (bluff)		
Focus sorcier (équipement)		5
RR 1 aux tests de Sorcellerie		
Dague rituelle (équipement)		2
RR 1 aux tests de Combat rapproché (combat astral)		
Squat protégé par le gang local (contact)		3
Le gang arrive pour défendre le squat en échange un point d'Anarchy		
RR 1 aux tests de Réseau (la rue)		

ÉQUIPEMENTS

Faux SIN, commlink, Loge de médecine, Focus sorcier, Dague rituelle, Vespa Rose (Autopilote 6, Structure 3, Maniabilité 1, Vitesse 2, Blindage 0)