

LES MECHA-DOLLS SE CACHENT POUR SOUFFRIR

Un scénario de Walter Desnai / mandragorus@gmail.com

<http://www.cyberpunk203x.be/>

Carte et description du Blythe Park : mitsuko.blythe@gmail.com

«Je suis le feu noir de l'enfer. Je suis le monstre qui brûle vos âmes.
Je suis la beauté du mal corrupteur qui vous disloque...»

Gabriel Delmas, *Le Psychopompe*

PRÉSENTATION

Ce scénario est une enquête dans l'Enclave Desnai de Night City. L'action peut être transposée dans n'importe quelle autre Enclave Desnai de votre contexte de jeu.

Namako Komerobi est une Imaginator, complètement sociopathe et fan de l'Idole **Itomi Takara**. A force d'espionner sa star favorite, Namako est parvenue à percer son secret : sa haine des enfants. Monomaniaque, elle cherche à se faire aimer de son Idole, par tous les moyens... même le meurtre d'enfants ! Elle a été contactée par un étrange «netrunner» (un *Ghost*) répondant au surnom de **Tenshi Akuma**. Le Ghost a arrangé une rencontre entre Namako et l'un des leaders du gang des Inquisiteurs, **Skern**, qui abhorre toute forme de cybernétique. Skern détient un caisson volé à ZetaTech, contenant une centaine de puces de contrôle cybernétique qui permettront à Tenshi Akuma de contrôler des Mechas à distance, supplantant la Mecha-présence de l'opérateur Desnai... Namako Komerobi, marionnette de Tenshi Akuma, installe plusieurs de ces puces de neuro-contrôle dans les Mechas d'un Agent de sécurité travaillant aux abords de la mini-salle de concert du Blythe Park... Et le massacre survient. Une quinzaine de clients du *Blythe Park* sont tués, déclenchant une enquête du NCSWAT, de «détectives privés», ainsi qu'une enquête interne du Desnai. Au grand dam d'**Akono Tanaka**, le directeur de la Parcologie...

Namako Komerobi est aussi parvenue à percer le secret honteux de Tanaka, le directeur de la Parcologie (grâce à Tenshi Akuma). Elle pourra utiliser cette connaissance pour faire chanter Tanaka et détourner les enquêteurs extérieurs de ses agissements...

IMPLICATION

Il y a plusieurs accroches possibles à ce scénario, en fonction de votre groupe de Personnages-Joueurs.

- Ce scénario sera parfait pour des Personnages-Joueurs Desnai, en particulier des Agents de sécurité, des Mechajocks et/ou des Imaginator (qui seront engagés par un agent de **M. Morimoto**, l'Administrateur Principal de la Desnaiworld pour enquêter en interne sur les causes du dérèglement de plusieurs Mechas ayant entraîné la mort d'innocents). Jouer ce scénario avec des Parkers est la garantie d'une implication forte de la part des joueurs.
- Les Personnages-Joueurs Cops, Détectives privés voire même Protecteurs seront engagés par une richissime habitante de Highcity, **Elisabeth Marnier-Volkoff** (choisissez son AltCult en fonction de liens possibles avec les Personnages-Joueurs) dont les deux filles Marine et Ludivine sont mortes durant le massacre au *Blythe Park*. Elle leur promettra 5000 \$NC s'ils parviennent à découvrir *qui* est derrière ce carnage.
- Les Personnages-Joueurs d'autres AltCut seront amenés dans ce scénario par une voie différente : un membre de leur famille proche (pour des Rollers ou des Reefers, c'est parfait) faisait partie des victimes. Les Personnages-Joueurs se sentiront obligés d'en savoir plus, même s'il faut les y pousser avec un tiers.

LES ACTEURS

- **Namako Komerobi**, Imaginator et sociopathe, Namako est le prototype de la Goth loli aux cheveux roses, lookée de dentelles et vêtements goth flashy, faux ongles incrustés de nano-tatouages luminescents, hyper-narcissique et mal dans sa peau. Elle hait son père, qu'elle rend responsable de tous les maux de la Terre. Son désir est de susciter l'attention d'Itomi Takara. Elle a pris contact avec les Inquisiteurs via Tenshi Akuma, qui lui ont donné plusieurs puces de contrôle qui permettront à Tenshi Akuma de diriger les Mechas depuis le DataPool. Elle possède une Mecha-Doll, deux Nanomorphes, un Garde du Corps et un Coureur.

- **Akono Tanaka**, Gestionnaire et véritable «père» du *Blythe Park* et de la Parcologie Kamishiro. Personnage maigre et très strict, considéré comme un mentor éclairé par la majorité des Parkers. C'est lui qui est derrière le «trafic» de

Mecha-Dolls destinées à servir de défouloirs dans des brandance snuff/porno hard où elles sont «torturées» et «mises à mort» pour la satisfaction de clients nantis et blasés. Une véritable hérésie pour le même *Soleri Arcosanti* des Desnai. Il est aussi en contact avec le boostergang des *Brainiacs* et un flic du «Shield», qui souhaite protéger



Namako Komerobi

ses intérêts et ceux du gang... Il va être très embarrassé par l'enquête menée par les détectives et les PJ, et le risque que ses activités illicites soient découvertes...

- **Ito Komerobi**, est un Mechajock, entièrement dévoué à Tanaka et servant de contact auprès de Yang. Il est le père de Namako. Opérateur de grande valeur. Possède 3 Mecha-dolls, 2 Mecha-Aliens et une AE lourde.
- **Reiko Okada**, Chef de la Sécurité du *Blythe Park*, entièrement dévouée à Tanaka. Opératrice de génie. Possède 6 Mechas (4 Mecha-dolls, 1 Robot tueur volant et un Dactyle). Elle participe, elle aussi, aux «lubies» de M. Tanaka.
- **Akira Manajima**, Agent de Sécurité dont les Mecha ont été détraqués par les puces implantées par Namako. A lui-même été blessé par l'un de ses deux *Gardes du corps*...
- **Lieutenant Mallory Domovsky**, est la détective du NCSWAT responsable de l'enquête sur les meurtres commis par les Mechas «détraqués».
- **Sergent Peter Yang**, officier du NCSWAT et membre du «Shield», en cheville avec les *Brainiacs*, Tanaka et Ito Komerobi. Son point de chute est le *Iron Gate*, un club scarifiste fréquenté par une faune interlope de Night City.
- **Skern**, est l'un des leaders des *Inquisiteurs*. Il est en contact avec Namako et Tenshi Akuma. Il a l'intention de se débarrasser de la jeune Imaginator, une fois que les dégâts des Mechas «truqués» auront été suffisants à ses yeux...
- **Tenshi Akuma** («Ange Démon»), «fantôme numérique», ex-Netrunner. Le véritable marionnettiste de ce scénario. Un électron libre devenu fou, défait de son corps et donc extrêmement dangereux. C'est lui qui a pris les commandes des systèmes d'exploitation des Mechas, via les puces de contrôle implantées par Namako. Il veut avant tout se venger de sa mise au ban du Desnai par Akono Tanaka, son oncle, juste après la 4^{ème} Guerre Corporative. Et quoi de mieux que de s'incarner dans des Mechas pour donner corps à sa vengeance...
- **Arès** : Chef du Psycho Squad avant la Guerre Corporative, Arès est devenu un Cee-Metal et le responsable de la sécurité de ZetaTech, ainsi qu'un consultant honoraire en cybertechnologie. Son rôle dans ce scénario est de mettre la main sur les puces volées par les Inquisiteurs. Si les Personnages-Joueurs lui viennent en aide, ils pourront gagner du Giri vis-à-vis du Corpore Metal. Cf. l'aide de jeu *Dans Night City*, p. 7 (<http://www.cyberpunk203x.be/aidedejeux.html>) pour de plus amples informations sur Arès et ses caractéristiques complètes.

15 personnes, dont 12 enfants, ont été massacrées ce matin dans le Blythe Park du Pôle de Night City, au sein de la Parcologie Kamishiro. 12 autres personnes (dont 8 enfants) ont été grièvement blessées par ce qui semble être l'acte isolé d'un dément. Akira Manajima, un des agents de la sécurité du Blythe Park, a, semble-t-il, utilisé toute la puissance de feu combinée de ses robots neuro-contrôlés (les fameux Mechas), créant un carnage dans les rangs d'une classe d'enfants de l'Ecole Élémentaire de Westhill. Ironie du sort, Akira Manajima a lui-même été grièvement blessé par les tirs de ses propres Mechas, et se trouve actuellement aux urgences du Medical Center de la Parcologie Kamishiro, dans un état jugé critique. L'enquête interne du Desnai et celle des détectives du NCSWAT devrait permettre de dégager toutes les responsabilités dans ce drame...

Indice de Véracité : 91%

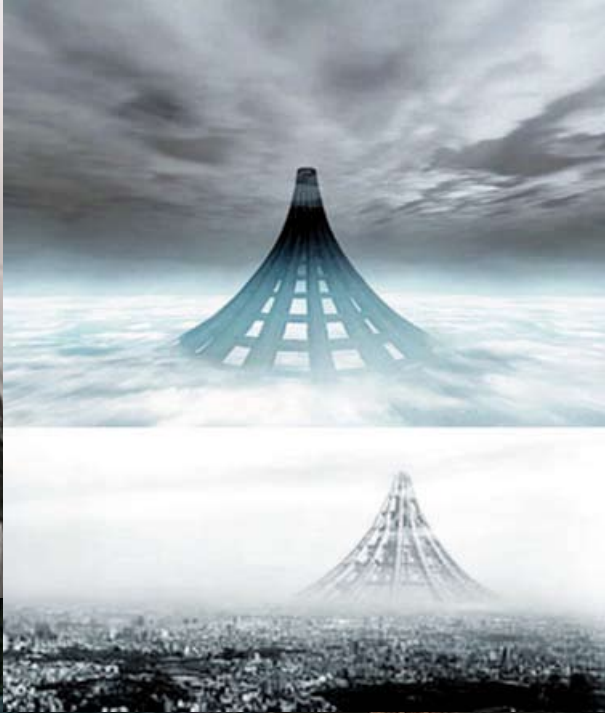
OUVERTURE : 11:04:203X

Les PJ arrivent dans la Parcologie Kamishiro et le Blythe Park le 11 avril 203X. Les PJ vont devoir mentir, user de leur Autorité ou de toute autre méthode pour avoir accès au Blythe Park (qui est momentanément fermé suite au carnage, pour permettre aux enquêteurs de procéder à leurs investigations).

LA PARCOLOGIE KAMISHIRO

La Parcologie Kamishiro est l'une des plus grandes et des plus anciennes de Night City. Elle se compose d'une imposante tour bâtie à la fin des années 2020 dans le style du mouvement architectural Métaboliste, apportant une vision de la nouvelle Night City au travers d'une superstructure flexible conçue pour une croissance organique. La Tour fait plus de 2000 m. de haut et est une masse incurvée dominant la plupart des autres tours et bâtiments environnants. Sa base repose au niveau d'Undercity, tandis que son faite dépasse les nuages et surplombe certaines Tours Génius de Highcity.

La Tour se compose de 700 niveaux, répartis en zones accessibles ou non au public. Du niveau 650 jusqu'au sommet se trouve (dans Highcity), le Desnai Concert Hall (qui accueille les concerts des Idoles Desnai). Cette salle



de concert comprend un dôme intérieur permettant d'accueillir jusqu'à 20.000 spectateurs. Un MagLev vertical extérieur permet de rejoindre le *Blythe Park* (situé dans Midcity) depuis le *Concert Hall* et tous les autres niveaux de la Parcologie. Les niveaux 200 à 650 (sous le *Concert Hall*) sont occupés par les lieux de résidence des Parkers, centres de loisirs (atriums, parcs, lieux de détente, cinémas, braintechs...), des écoles et blocs médicaux. Le *Blythe Park* est situé au niveau 150, juste en dessous des micro-usines, des ateliers et chaînes de fabrication des Mechas. Le *Blythe Park* est accessible depuis 4 ponts autoroutiers sous cryptoplan, des aires d'envol pour les Minidirigeables, les AV et les Gyro sur le pourtour de la Tour. Les niveaux 0 à 149 sont occupés par les locaux techniques, salles de contrôle et de maintenance, serveurs du DataPool, etc. D'immenses ascenseurs intérieurs relient toutes les sections de l'arcologie, ainsi que des voies de circulation pour les Autobulles et des aires d'envol pour les Minidirigeables.

La Parcologie et ses bâtiments annexes accueillent au total 25.000 personnes, dont plus de 20.000 sont des Parkers. Les autres sont des employés, artistes, techniciens et scientifiques travaillant pour le Desnai (et possédant leurs Plaques d'ID). La Parcologie est épargnée par les nanoconstructeurs à grands frais...

VISITE DU BLYTHE PARK



Le *Blythe Park* est un parc de loisirs sous dôme, entièrement dédié à la poupée Blythe et à l'Idole **Itomi Takara**. L'entrée du parc (1) est surmontée d'un immense hologramme représentant une poupée Blythe.

Les PJ y seront attendus par deux belles «maids» aux cheveux rose et aux petites oreilles de chat (des Mecha-dolls dirigées par Reiko Okada). Les PJ seront invités à rejoindre la responsable de la sécurité du parc, ainsi que Monsieur Tanaka, le directeur de la Parcologie, dans le pavillon de repos des employés (16). **Akono Tanaka** est un homme raide, qui semble préoccupé par les récents événements. Il laisse surtout parler Reiko, mais ajoute qu'ils trouveront toute l'aide nécessaire auprès de la chef de la sécurité. Celle-ci leur explique qu'ils ne pourront pas circuler librement dans la Parcologie, ils devront s'en tenir au *Blythe Park* et devront quitter les lieux à la fermeture. Reiko les escortera partout, elle ou ses Mechas. Elle ajoutera que le NCSWAT est encore sur les lieux.

Reiko Okada les mènera ensuite sur les «lieux de l'incident». Les allées et les attractions sont désertes, uniquement parcourues par des Mechas, de petits robots nettoyeurs et quelques employés, conférant une atmosphère étrange aux lieux...



- | | | |
|----|---|-------------------------------|
| 1 | Entrée /Sortie | |
| 2 | Vestiaires - WC - Aide d'urgence | |
| 3 | Point de rendez-vous et enfants perdus | |
| 4 | Douceurs et friandises | |
| 5 | Douceurs et friandises | |
| 6 | Blythe à la plage | Overcart |
| 7 | Blythe à la plage | Burger bistro |
| 8 | Blythe à la plage | Plage |
| 9 | Blythe à la plage | Pédalos |
| 10 | Blythe à la plage | Machine à Glace géante |
| 11 | Blythe à la plage | Boissons fraîches |
| 12 | Blythe à la plage | Sirocco (minidirigeables) |
| 13 | Blythe à la plage | Boissons fraîches |
| 14 | Blythe à la plage | Black hole |
| 15 | Blythe à la plage | Le lagon des surfeuses |
| 16 | Privé - salle de repos des employés | |
| 17 | Ateliers de réparation et d'entretien des Mecha | |
| 18 | Blythe à la plage | Méandres d'anaconda |
| 19 | Blythe à la plage | Niagara |
| 20 | Blythe à la plage | Boissons fraîches et douceurs |

21	Itomi	Boutiques
22	Itomi	Mini jet
23	Itomi	Mini <i>Concert Hall</i> (200 places)
24	Itomi	Les miroirs magiques et Jeux d'hologrammes amusants
25	Itomi	Chat-Bistrot
26	Itomi	Game palace
27	Itomi	Game palace
28	Itomi	Blythe shop
29	Monstrueux safari	Le dôme des vampires
30	Monstrueux safari	Alien exploration (NEW !) (Interdit aux enfants de moins de 12 ans)
31	Monstrueux safari	Armurerie
32	Monstrueux safari	Entrée des mini-jeeps
33	Monstrueux safari	Tir aux fléchettes
34	Monstrueux safari	Les brochettes de Gingerdead man
35	Monstrueux safari	Le lait de Pokémon
36	Monstrueux safari	La chasse aux Raptors
37	Monstrueux safari	Informations
38	Monstrueux safari	Tir aux Iguanodons
39	Monstrueux safari	Draco Magnus
40	Monstrueux safari	Boissons et glaces
41	Monstrueux safari	Train de brousse
42	Monstrueux safari	Pique-nique
43	Monstrueux safari	Tricératops (manège)
44	Monstrueux safari	Boutiques
45	Monstrueux safari	Boutiques
46	Monstrueux safari	Griffons (manège)
47	La cuisine de Blythe	Restaurant
48	Magiadabra	Cours de potions magiques
49	Magiadabra	Transformers !
50	Magiadabra	Fata morgana
51	Magiadabra	Les virevoltants
52	Magiadabra	Au pays de Candy
53	Magiadabra	Les cavaliers fous
54	Magiadabra	Palais de carrousel
55	Magiadabra	Pique-nique
56	Magiadabra	Informations
57	Magiadabra	Le roi des trolls
58	Magiadabra	Vol aux pays des songes
59	Magiadabra	La barbe de papa
60	Magiadabra	La petite fille aux allumettes
61	Magiadabra	<i>Open air theater</i>
62	Magiadabra	Villa volta
63	Les poupées pirates	Les cours' aires
64	Les poupées pirates	La baie de Monkey D. Luffy
65	Les poupées pirates	Boutiques
66	Les poupées pirates	Le trésor de Willy le Borgne
67	Les poupées pirates	Le refuge d'Herman Toothrot
68	Les poupées pirates	L'univers des singes-mechas
69	Les poupées pirates	La taverne de Jack Sparrow
70	Les poupées pirates	Bâteau du Capitaine Sao Feng
71	Les poupées pirates	Informations
72	Boutiques	
73	Boutiques	



Sur les lieux du carnage, entre le *Mini Concert Hall* (23) et les *Miroirs magiques* (24), les PJ verront une équipe réduite de l'unité scientifique du NCSWAT qui remballe son matériel d'analyse. Les Cops sont dirigés par le lieutenant **Mallory Domovsky** qui paraîtra immédiatement hostile. Elle leur posera mille questions et ne se calmera que lorsque son collègue, un jeune américano-chinois du nom de **Peter Yang** la prendra à part pour lui parler. Yang doit apparaître comme le «gentil flic», alors qu'il est l'un des plus ripoux du «Shield».

En inspectant les alentours, les PJ pourront glaner diverses infos, avec un jet de **Perception ND 18** : ils trouveront des douilles, du sang séché, une petite poupée Blythe dans les herbes artificielles, le long des *Miroirs magiques*. Abandonnée par une enfant ? (en fait laissée là intentionnellement par Namako). La poupée a le visage d'Itomi Takara (en se renseignant, ils apprendront que c'est une poupée provenant du *Blythe shop* (28)). Une fouille plus systématique (**Perception ND 22** au moins) permettra de remarquer de très légères traces de pas, ayant foulé l'herbe, non loin. Ces traces ont été laissées par les boots à plateformes d'une des Mecha-dolls de Namako, venue déposée ici la petite poupée Blythe. Si l'un des PJ est équipé pour suivre une trace olfactive, cette piste le mènera vers l'atelier d'entretien et de réparation des Mechas (17).

«BABY BLYTHE, PLEASE DON'T CRY...»

En fouillant le Blythe shop, il sera possible de découvrir un indice laissé par Namako : les *kanji* signifiant «*Je suis la plus belle image au monde*», inscrit à l'encre UV (visible dans le spectre IR et UV) sur un mur.

Si les PJ comprennent qu'il s'agit d'une piste vers le bâtiment des *Miroirs magiques* (17), ils pourront y trouver (**Perception ND 18**) une puce de *braindance* (qui fut laissée ici l'avant-veille par Namako)... Cette puce révélera que la personne qui a enregistré les impressions neurales se tenait devant un des miroirs, le visage caché par un masque de poupée Blythe (aux cheveux roses et aux petites oreilles de chat, comme Itomi). Cette personne a inscrit la phrase «*I love you*» avec ses doigts gantés sur la surface d'un miroir, avant d'arracher les trodes de son unité d'enregistrement braintech.

Il est temps d'interroger Itomi Takara, qui semble désignée par un fan, peut être en lien avec le massacre... Itomi recevra les PJ dans le Mini Concert Hall ou dans un endroit à sa convenance. Deux Agents de la sécurité ne la quittent pas d'une semelle. Elle répondra à toutes les questions des PJ. Mieux, elle souhaitera même les *accompagner* dans leurs recherches. Elle ne supporte pas ce qui a été fait à ses *jeunes fans*... En réalité, elle n'en pense pas un mot. Un Perso réussissant un jet de **Perception humaine ND 22** pourra se rendre compte d'une trop grande froideur lorsqu'elle évoque ses *jeunes fans*...

AKIRA MANAJIMA

Si on évoque l'Agent de sécurité Akira Manajima en présence de Mallory Domovsky, elle soulignera le fait qu'il est sorti de coma et a été interrogé. Rien n'a pu en être tiré. Il est en état de choc et nie avoir commandé à ses Mechas de tirer. Les PJ peuvent tenter d'aller le voir au Medical Center de la Parcologie, au niveau 205. Les Personnages-Joueurs Desnai pourront s'y rendre, les autres devront convaincre Reiko Okada.



Reiko Okada

Ils trouveront Akira Manajima sous une tente à oxygène, individu marqué, les traits du visage ravagés par la honte et le choc. Il sanglotera la plupart du temps, jurant ne rien comprendre à ce qui lui est arrivé. Il a toujours bien fait son travail. D'autre part, il ne voit absolument pas qui pourrait être derrière tout ça... Ses gémissements qui épuiserait même la plus grande fan des *Feux de l'amour* seront interrompus par les grésillements caractéristiques d'un Générateur d'arcs : une «infirmière» est occupée à griller la tête d'Akira (il s'agit d'une Mecha-doll appartenant à **Sumiko Hanaka**, une Mechajock dont nous reparlerons plus loin). La Mecha-doll en blouse blanche attaquera également les PJ, une fois que la tête d'Akira Manajima sera croustillante... Tenshi Akuma mettra fin à la carrière de la Mecha-doll en déclenchant son système d'autodestruction EMP...

Mallory Domovsky arrivera également au Bloc Médical et fouinera partout. Elle interrogera les PJ sur leur présence en ces lieux et interrogera la responsable de la sécurité. Domovsky montera le ton pour visiter les chaînes de montage de Mechas et analyser les Mechas responsables de la mort des clients du parc. En absence de mandat, Tanaka refusera que les chaînes de montage soient visitées.

L'ATELIER DE RÉPARATION DES MECHAS

Les PJ peuvent profiter de la mort de Manajima pour tenter de se glisser dans l'atelier d'entretien des Mechas (17). Ils devront réussir un jet de **Discrétion ND 22** ou **Se cacher/Semer ND 18** pour ne pas se faire repérer par l'un ou l'autre Mecha.

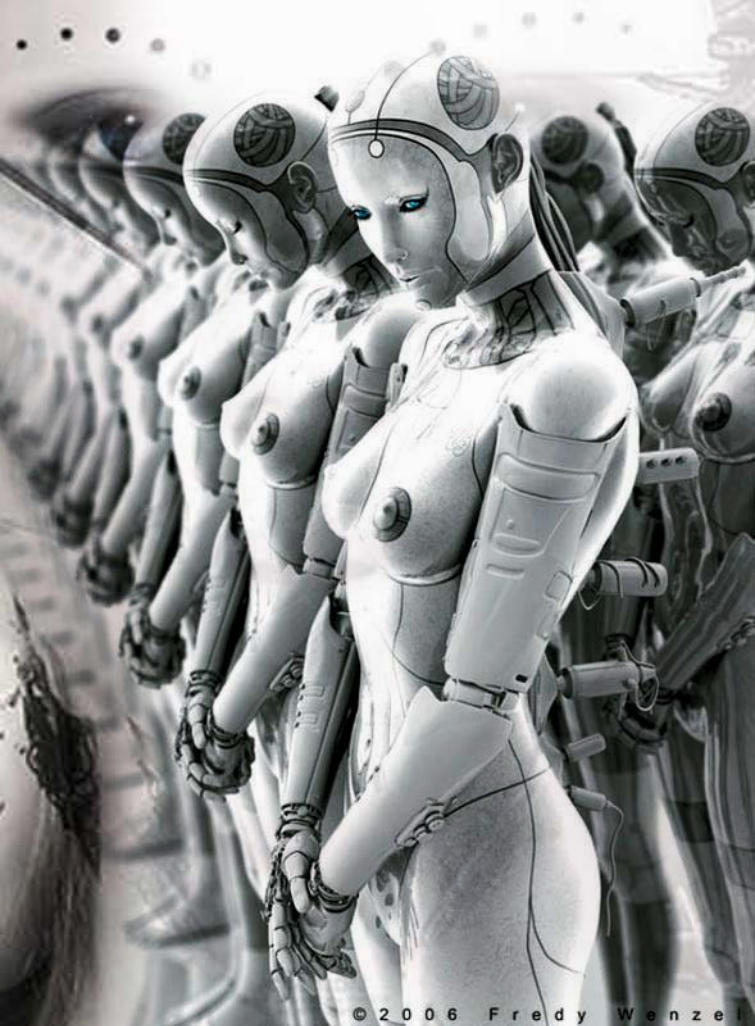
Dans l'atelier, ils distingueront seulement deux Imaginator au travail (Namako, avec son look de Goth loli penchée sur un écran d'agrandissement tri-di, occupée à réparer un Nanomorphe; et un vieux bonhomme en salopette graisseuse, vérifiant une AE lourde), ainsi qu'une Mechajock rechargeant les batteries de son AE légère.

Plusieurs dizaines de Mechas (dont deux AE lourdes) et une Mecha-doll attendent d'être entretenus ou réparés. Dans des grands containers se trouvent un bric-à-brac

de vieilles pièces usagées et de Mechas détruits. Les deux *Gardes du corps* de Manajima s'y trouvent (les puces de contrôle leur ont été enlevées par Namako). La piste semble s'arrêter ici.

En interrogeant Namako, ils n'en tireront pas grand chose, tandis que le vieux en salopette grasseuse (Otomo) soulignera le fait que tous les Mechas du *Blythe Park* sont révisés ici. Si les dommages sont trop conséquents, ils sont envoyés aux ateliers et chaînes de montage par un ascenseur (au fond du local) communiquant avec les niveaux supérieurs de la Parcologie. Evidemment, l'ascenseur possède une clé codée sur les Plaques ID des Imaginator travaillant ici, et ne s'ouvrira pas autrement...

DE BIENS ÉTRANGES SCÉNETTES...



- Si les PJ parviennent emprunter l'ascenseur (**Sécurité électro. ND 22**), ils découvriront une vaste chaîne de montages de Mecha-dolls. Un jet d'**Expert (Desnai) ND 18** permettra de savoir que les Mecha-dolls sont des Mechas construits à petite échelle... une *chaîne de montage* peut sembler vraiment étrange... Au détour d'une allée, les PJ entendent des rires et tombent sur une scène bizarre : trois Mecha-dolls qui ressemblent à des filles à peine nubile sont occupées à se caresser comme s'il s'agissait d'un film X. Deux opérateurs Desnai filment la scène en ricanant comme des ados attardés...
- Non loin de la *Villa volta* (62), les PJ pourront surprendre Peter Yang et Ito Komerobi en pleine conversation. S'ils réussissent un jet de **Discrétion** plus élevé que le jet de **Perception** des deux PNJ, ils pourront écouter la fin de la conversation : les associés de Yang attendent une nouvelle *livraison*. Komerobi promet de venir le lendemain, à leur lieu de rendez-vous habituel. Komerobi ajoute que leur nouveau «produit» est actuellement testé...

NOUS AVONS BEAUCOUP À CACHER... 12:04:203X

Une Mecha-doll «détournée» par Tenshi Akuma approchera les PJ (il s'agit d'une Mecha-doll de Reiko Okada, les PJ pourront la reconnaître avec un jet d'**Intelligence ND 18** ou le Talent *Mémoire eidétique*). Elle leur dira que le *parc* à beaucoup à cacher...

que le Desnai dissimule de nombreux secrets inavouables. Pressée de questions, elle leur dira de suivre Ito Komerobi (la cible du moment). Puis elle s'autodétruira par EMP.

Interrogé, Tanaka mentira pour se couvrir et accusera une jeune Mechajock un peu rebelle : **Sumiko Hanaka**, dont la *frek* correspond soi-disant à la Mecha-doll incriminée. Les PJ tiennent leur coupable ! Fausse piste : Tanaka contactera Sumiko en lui disant que les PJ viennent l'arrêter. Elle a tout loisir de s'attaquer à eux : Tanaka l'y autorise...

La rencontre tournera court. Sumiko est prête à recevoir les PJ : dès qu'ils approcheront de son cube-appartement (situé Allée 8, au niveau 195), elle en sortira dans son



Sumiko Hanaka

AE légère et fera feu sur le groupe. Elle se connectera également à ses autres Mechas (un Robot-tueur volant et une Camérobot). Si les PJ parviennent finalement à la capturer plus ou moins vivante, elle se suicidera (à l'aide d'un de ses Mechas, un Robot-tueur volant).

Le NCSWAT sera sur place rapidement pour les analyses préliminaires sur le cadavre de Sumiko. Domovsky est revenue avec un mandat l'autorisant à visiter les chaînes de montage et la section de maintenance, normalement inaccessibles aux non-Desnai.

En retournant interroger le vieil **Otomo Tashiru**, ainsi que les techniciens et Imaginator présents au pavillon de maintenance dans le *Blythe Park*, les PJ apprennent que les Mechas de Manajima avaient subis leur révision mensuelle avant que les meurtres ne surviennent... Si Otomo parle trop, il sera écrasé par une AE lourde sous les yeux des PJ impuissants, et en présence de Namako. Cette fois, en décortiquant l'armure énergétique (**Mecha tech/Electro. ND 18**), il sera possible de découvrir une micro-puce. Analysée (**Electro. ND 22** au moins), on en déduira que cette puce permet de parasiter les relais de connexion et neuro-contrôleurs du Mecha. La puce porte le N° de série ZT-645 2507.

FILATURES

Si les PJ quittent la Parcologie pour suivre le Mechajock Ito Komerobi, dans la soirée, les PJ se sentiront eux-mêmes *observés* (en réussissant un jet de **Perception/Surveillance ND** équivalent au jet de **Discrétion** (16 + 1D10) d'Arès, leur suiveur. Arès est dans une Coquille corporelle Néo-Gémini (un type brun et musclé dans la

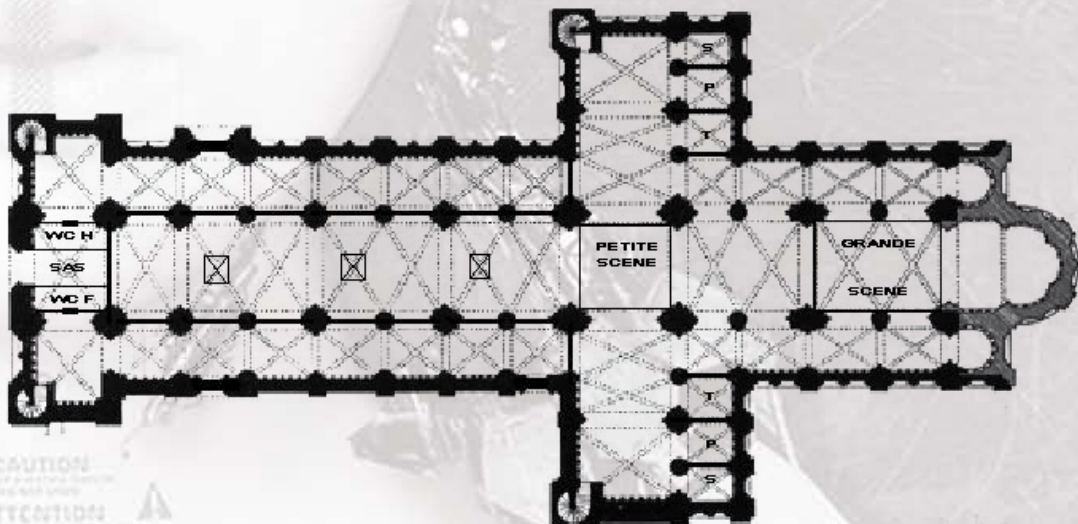
trentaine, vêtu d'un épais blouson en Kevlar). Ne pas perdre la piste de Komerobi (qui roule dans une voiture routière avec les Mecha-dolls que les PJ auront peut être aperçues dans l'atelier de montage) nécessitera de réussir un jet **Suivre/Pister ND 18**.

JUNK-ZONE ET IRON GATE

Komerobi se rendra dans un quartier d'Undercity au sud de la 28^{ème} Rue, réputé pour la forte présence de ses gangs (**Conn. de la rue ND 14**) : Junk-Zone. Il s'agit d'un ensemble de vieux immeubles et d'entrepôts délabrés en proie aux nanoconstructeurs, certains prêts à s'effondrer sous le poids de leur propre rouille. Junk-Zone est surtout arpenté par des maqueraux et leurs putes bio-sculptées à la petite semaine, des trafiquants et autres gangs de dealers. Quelques Booster et Poser gangs possèdent ici des planques : les *Brainiacs* et les *Steel Slaughters Slammers* en particulier.

L'un des lieux de rencontre privilégiés des *Brainiacs* est le *Iron Gate*, un club scarifiste situé sur la 18^{ème} Avenue, sous un échangeur. Il s'agit d'une ancienne église catholique reconvertie en nightclub, écrasée par la masse de sombres buildings de *mass housing* que plusieurs Modules architectes sont occupés à bâtir. Tôt ou tard, le *Iron Gate* disparaîtra sous l'action des nanoconstructeurs.

L'endroit appartient à un certain **Jacob Sloane**, un vieux punk Edgerunner (le chef des *Cénobites*, un gang de Netrunners) de plus de 80 ans, maigre, vêtu de cuir, aux yeux artificiels (full-options) dont les pupilles forment une fine résille d'or. Sloane ne cesse de pester contre les nanoconstructeurs qui détruiront bientôt son club...



Des chaînes terminées par des crochets ou des encensoirs pendent des arches du plafond. Trois cages de fer, occupées chacune par deux danseuses biosculptées *Exotiques*, sont également suspendues par une chaîne depuis trois clefs de voûtes successives, à hauteur des triforiums (galeries étroites situées au-dessus des travées, et ouvrant sur la nef par une suite d'arcades).

Les triforiums et la tribune abritant le bar sont librement accessible depuis les deux escaliers en colimaçon situés de part et d'autre du sas; par contre les deux autres sont interdits et gardés, ils mènent aux tours, sièges du gang, ainsi qu'à la crypte (qui abrite la réserve).

Les stalles notées T, P, S abritent respectivement des ateliers de Tatouage, Piercing et Scarification. Les trois carrés croisés représentent les cages sus-mentionnées.

Les PJ pourront assister de loin, en se dissimulant (du moment qu'ils ne portent pas des costumes de *corporates*), une entrevue entre Komerobi et Peter Yang. Yang qui était en pleine conversation avec Sloane sur l'un des triforiums, quelques instants avant l'arrivée du Desnai. Un PJ observateur et connaissant bien la faune interlope de Night City (**Conn. de la rue ND 18**) remarquera une douzaine de gangers appartenant au Boostergang des *Brainiacs* (reconnaissables à leurs colliers chromés, gravés de cerveaux stylisés en tri-di : leur sigle de reconnaissance).

UN PETIT SNUFF ENTRE AMIS...

En filant Komerobi et Yang, les PJ assisteront à la négociation entre les *Brainiacs* et les deux ripoux, dans un entrepôt situé non loin. Komerobi fera sortir les 3 Mecha-dolls de sa voiture, (créatures aux corps d'adolescentes; les mêmes que celles que les PJ ont peut être vues dans les ateliers de montage). Elles seront «louées» aux *Brainiacs*, Yang touchera sa com' et quittera les lieux vers un vieil «aérocop» AV-3 biplace où l'attend un autre flic du «Shield», un Cee-Metal du nom de **Trasher**.

En suivant les *Brainiacs* et Komerobi, les PJ arriveront dans une des planques des gangers. La planque est protégée par des Détecteurs de mouvement (**Sécurité électro./Perception ND 18** pour les remarquer). En cas d'intrusion brutale, les gangers se défendront avant de se tailler par les toits si la menace est trop forte pour eux. Ils laisseront derrière eux trois *Grenades à retardement SDP-3 Militech*, qui contiennent un système de retardement réglable, un détecteur IR et une surface magnétique. Dégâts par projection de débris en céramique : 2D6+5 dans un rayon de 2,5 mètres (par grenade).



Suffisamment discrets, les PJ remonteront jusqu'à la planque des *Brainiacs* et le lieu où sont «tournés» les *braindance* pornos hard et autres «snuffs» (les *Brainiacs* adorent faire souffrir...). De véritables salles de torture, où les «actrices» biosculptées et autres poupées Mecha sont «violées», pendues à de lourdes chaînes munies de crochets, torturées, et défoncées (dans tous les sens du terme) par cinq «acteurs

hardcore» équipés de Réseaux Neuraux et de Bracelets de Mr Studd.

Une fois les *braindance* mises en boîte, Komerobi s'en retourne vers la Parcologie comme un bon père de famille. Il transporte sur lui une copie brute des *braindance*, et laisse les gangers s'occuper de récupérer et de revendre ce qui peut l'être des Mecha-dolls défoncées...

INQUISITION !

Mais au sortir de la planque des *Brainiacs*, le Mechajock est pris à parti par une demi-douzaine d'Inquisiteurs, bien armés. Ceux-ci fustigeront le Desnai avant de le réduire en charpie à coups de Monofouets Kendachi et d'Armalite 44 à balles perforantes. Les PJ qui sauveront la mise de Komerobi à ce moment-là gagneront 50 points de Giri de la part du Desnai.

ENCORE DE L'ACTION

Si Yang repère les membres du groupe durant les négociations avec les *Brainiacs*, il tentera de les faire tuer, soit par les gangers, soit par un Méca Assassin travaillant au sein de la Parcologie (il en parlera à Tanaka, en lui expliquant qu'il a été filé et que leur petit trafic risque d'être sévèrement compromis...).

ARÈS DÉVOILE SON JEU

Arès pourra venir en aide aux PJ lorsque ceux-ci seront aux prises avec les fanatiques Inquisiteurs. Il admettra être employé par ZetaTech (il ne cache pas son rôle de conseiller technique et de chef de la sécurité au sein de la Néo-corporation). Il était sur la piste des Inquisiteurs, qui trempent dans une affaire de vol de matériel cybertechnologique. Il essaye de remonter la piste de la «source» et tente d'atteindre leur agent de liaison, leur «fourgue». Mais il n'est pas encore parvenu à dénicher, ni la source, ni les différents intermédiaires. Il expliquera en quelques mots que les Inquisiteurs sont un mystérieux gang de fanatiques anti-cyber, des espèces de zélotes néo-luddites. Les autorités essaient de coincer les têtes dirigeantes, mais sans succès depuis plusieurs années...

Par la suite, il avouera que ZetaTech a été victime d'un *Net running* orchestré par un maître (il n'a laissé aucune trace derrière lui et n'a même pas déclenché l'attention des sysops. Aucun Construct ne s'est activé et les systèmes de surveillance n'ont rien détectés... Un vrai fantôme (c'est le cas de le dire, puisque c'est notre marionnettiste Tenshi Akuma qui a orchestré le vol des puces...).

TENSHI AKUMA RÉCIDIVE - 13:04:203X

Nouveaux meurtres à la Parcologie Kamishiro, sous les yeux des PJ : un Mecha tire sur un groupe d'enfants Desnai, qui ont été autorisés à s'amuser sur les attractions,



faisant un véritable massacre. Ce Mecha n'est autre que l'AE lourde de Komerobi (qu'il soi mort ou non). L'AE lourde ne s'arrêtera pas d'elle-même (Tenshi Akuma s'amuse trop), elle devra être stoppée à l'arme lourde ou l'EMP.

Après cette scène de carnage, Tenshi Akuma prendra contact avec les PJ. Il leur enverra des textos sur leurs Agents (un jet de **Programmation/Interface ND 14** permettra de repérer la source de ses messages : le DataPool de la Parcologie) :

- # «*Comment se porte Ito Komerobi ?*»
- # «*Avez-vous trouver le vilain petit secret d'Akono Tanaka ?*»
- # «*Je suis l'ange démoniaque de la délivrance... Le démon angélique de la souffrance. Partout où s'abat mon courroux, souffle le feu dévorant de la vérité*»
- # «*Les Mecha-dolls se cachent pour souffrir...*».
- # «*Lorsque je tire une ficelle, vous bougez les bras, comme des marionnettes...*»

Tenshi Akuma va cerner le groupe, leur faire comprendre qu'il est intouchable, les provoquer, les irriter. Mais surtout les mettre une bonne fois pour toutes sur la voie d'Akono Tanaka. Il veut que ce dernier souffre, comme il a souffert. Il veut que sa souffrance devienne légendaire !

AU COEUR DES SECRETS DE TANAKA

Les PJ peuvent fouiller les appartements de Tanaka. Il occupe un luxueux cube-appartement décoré de manière très asiatique, pas du tout dans le style «Blythe-



poupée-Candy-fluo» que l'on trouve à peu près partout dans la Parcologie. L'appartement n'est protégé «que» par deux *Camérobots* et un scanner rétinien (**Sécurité électro. ND 22**), et est constamment «gardé» par une des Mecha-doll full-options du vieux Desnai, moulée dans une combinaison de latex rouge, l'attitude d'une cosmo-pouf du futur... Mais une cosmo-pouf qui attaquera avec Générateur d'arcs, Taser et Etripeurs à l'appui.

La fouille des lieux révélera de nombreuses puces tachy et braindance (des films pornos ultra-brutaux avec des Mecha-dolls pour actrices et de véritables acteurs). Tanaka niera toute implication dans la mort des enfants et des clients du parc. Quel intérêt aurait-il eu ?

ALIEN EXPLORATION OU LES JOIES DU MONSTRUEUX SAFARI

Un «incident» vient perturber le quatrième jour d'enquête. Les générateurs qui alimentent le *Blythe Park* tombent en panne, tous ensemble... plongeant les lieux dans les ténèbres. Les PJ voient surgir entre les fourrés artificiels les silhouettes squelettiques de 2 Mecha-Aliens (déjà rencontrés dans le scénario *Alienation*, pour ceux qui s'en souviennent). Rabattus vers l'attraction *Alien exploration* (Monstrueux safari) (30), où ils subissent un attentat mené de main de maître par Tenshi Akuma (seulement lorsque la tête de Tanaka sera tombée).



SUICIDE CLUB

Selon le Code Civil de Justice, le fait de détruire ses propres biens (les Mecha-dolls) n'est pas un acte punissable. Par contre, l'association de malfaiteurs peut être punie d'exil ou d'une peine de 1D6+2 ans de prison, assortie d'une éventuelle peine de brandance. Tanaka n'est donc condamnable «que» d'association de malfaiteurs... Mais selon les préceptes Desnai, c'est une autre affaire. Les PJ peuvent confondre Tanaka, le «vendre» au Comité Directorial du Desnai. Il se suicidera et les PJ gagneront du Giri (150 points pour des Desnai, 100 points pour les autres). Le scandale permettra d'étouffer l'affaire des Mecha-dolls (dont les ateliers seront fermés).

Si Reiko Okada est compromise, elle se suicidera aussi, afin d'éviter la honte du déshonneur (ha ! Ces nippons...).

LA PISTE DES PUCES VOLÉES

Arès est le seul qui pourra permettre aux PJ de découvrir davantage d'indices menant aux Inquisiteurs. Mais les risques sont gros. Enormes. Les Inquisiteurs ne sont pas de joyeux plaisantins s'amusant avec des pistolets à bouchon. Ce sont des fanatiques de la cause. **Skern** est le seul leader des Inquisiteurs qu'ils pourront jamais approcher.

La caisse de puces de neuro-contrôle leur est tombée pour ainsi dire dans les bras. Elle leur a été vendue par un petit gang de Netrunners (les *Cénobites*), qui ont été largement payés par leur «commanditaire» (Tenshi Akuma). Les *Cénobites* ont pillé plusieurs caisses de matériel chez ZetaTech, sans jamais alerter la sécurité. Ils avaient pour consigne de remettre cette caisse de puces aux Inquisiteurs. Et Skern a ensuite accédé au souhait secret de Tenshi Akuma : il a fourgué une partie des puces (une vingtaine) à l'«agent de liaison» de Tenshi (Namako Komerobi). Skern est donc le seul (à part Tenshi Akuma) qui connaisse l'implication de Namako dans les meurtres d'enfants commis par les Mechas «détraqués». Mais le faire parler demandera de la finesse (ou beaucoup d'argent, que voulez-vous, ils ont des frais de fonctionnement, eux aussi...).

Mettre sur filature (ou interroger) des Inquisiteurs permettra de remonter la piste jusqu'à Skern. Ce dernier occupe une vieille mosquée (à la toiture éventrée) au Nord de la Zone de Combat. Au moins une douzaine d'hommes armés veillent en permanence sur les lieux.

Avant d'être introduits devant Skern, ils seront fouillés, sondés et délestés de leurs armes. Un Brouilleur empêchera des échanges entre Agents ou Commo (seuls les échanges cryptés entre Inquisiteurs sont rendus possibles par le système).

Skern est un petit black obèse, très religieux (il est islamiste) portant de fines lunettes rondes (avec Amplificateurs de Lumière), souvent penché sur l'écran d'un

terminal. (Hé, oui, même si les Inquisiteurs sont des néo-luddites, adversaires de la cybernétique et des robots, ils n'en sont pas moins hommes d'affaires). Si les PJ ont quelque chose à vendre (drogues, armes, véhicules...), ça peut les intéresser. Par contre, ils ne revendent *jamaïs* de cybertech (sauf si elle est vérolée), ni de Mechas ou de matériel cyber-assisté. Si les PJ font montre de leurs jolis Mechas, de leur cybernétique, et que le ton s'envenime, il ne faudra pas qu'ils viennent se plaindre d'une petite *opération à la médiévale* pour leur extraire leurs jolis Bracelets NéoCyb...

Les PJ partiront peut être les pieds devant ou nantis d'une nouvelle information sur l'intermédiaire des Inquisiteurs : **Namako Komerobi**.

SUICIDE CLUB (SUITE)

Les PJ peuvent fouiller le cube-appartement de Namako, véritable ôde amoureuse à Itomi Takara. Mais elle y laisse toujours une petite «mouche» (un Nanomorphe), qui lui sert de caméra mobile à l'intérieur de son sanctuaire. Il faudra parvenir à la neutraliser, sans quoi, les PJ verront rappliquer plusieurs Mecha-dolls et un autre Nanomorphe assassin.

La fouille du petit appartement permettra de découvrir un casque de lecture et d'enregistrement *braintech* avec dermatrodes (ainsi qu'une collection de braindance (tous les concerts d'Itomi depuis ses débuts); des holos de sa star favorite et une collection de poupées Blythe à l'effigie de son Idole.

Si Namako est confondue par les PJ, elle sera prise d'une crise de folie : elle déclarera sa flamme à son Idole Itomi Takara, avant de tenter de massacrer les PJ et de se suicider... (Remettez le tout dans l'ordre).

COINGER LE GHOST ?

C'est presque impossible. Seuls les *syops* de la Parcologie Kamishiro pourront y arriver (ou le Netrunner du groupe, allez, ne soyons pas sectaires)... La meilleure façon de circonscrire le *Ghost* Tenshi Akuma reste encore l'approche psychologique. Parvenir à convaincre Tenshi Akuma de ne plus se comporter comme un psychopathe tueur d'enfants ne va pas être une mince affaire, et nécessitera de longs efforts, un travail mené en *roleplay* par tout le groupe. En faisant parler Akono Tanaka (avant qu'il ne se

suicide), il admettra avoir spolié son neveu **Kaneaki**, il y a des années (au moment du DataKrash), neveu qui est mort à l'âge de 20 ans, peu après la 4^{ème} Guerre Corporative. Tanaka le décrira comme un bon à rien, toujours plongé dans ses consoles de jeux et de braïdance ou glandant avec ses amis «punks». Et pourtant, il a essayé d'en faire quelque chose, pour ne pas trahir l'honneur de son père, mort au Japon 9 ans avant la Guerre...

Sinon, il vous reste encore la méthode des gros flingues, mais ça fonctionnera très moyennement sur un individu qui a téléchargé sa conscience il y a presque 20 ans, et qui peut commander des Constructs à peu près n'importe où dans la Parcologie (contrôler l'un des Constructs *Limiers* qui protège la Forteresse de Données de la Parcologie est pour lui un jeu d'enfants).

La dernière méthode consistera à se procurer auprès des *Cénobites*, une matrice de personnalité à mémoire morte (qui va chercher dans les 3 à 4000 \$NC), et d'y acculer la «conscience» de Tenshi Akuma (par **Interface/Programmation**, contre les jets de dés du *ghost*), l'emprisonnant dans quelques cm³ de silicone, de microcircuits et de plastique pour l'éternité...

FINAL ET GAINS

- Si les PJ concernés racontent tout ce qu'ils ont appris à Elisabeth Marnier-Volkoff, ils empocheront chacun 5000 \$NC, comme prévu.
- Les PJ qui auront sauver la peau d'Ito Komerobi face aux Inquisiteurs gagneront 50 points de Giri.
- Confondre Akono Tanaka en le «vendant» au Comité Directorial Desnai leur rapportera 150 points de Giri (pour les Desnai), 100 points pour les autres.
- Aider Arès à remonter la piste des Inquisiteurs et lui permettre de récupérer les puces de neuro-contrôle volées à ZetaTech leur offriront un gain de 50 points de Giri auprès du Corpore Metal.

ANTAGONISTES

LES CÉNOBITES

Il s'agit d'un gang de netrunners, dont le point de chute est le *Iron Gate* : une trentaine de spécialistes des *wardriving*, aussi habiles en net running qu'en sécurité, écoute et combat rapproché. Les candidats idéaux pour devenir les parfaits contacts des PJ. Les Cénobites sont des receleurs et des trafiquants de cyber-matériel. Ils entretiennent de bons contacts avec les *Brainiacs*. La plupart d'entre eux sont des Edgerunners ou des Netrunners de la vieille école.

Les Cénobites

Initiative : 9 (avec le Cyberpack activé), **Perception** : 9, **Attaque** : 12

MV 8, **SPR** 24, **PA** 8 (vêtements en fibres balistiques), **PV** : 12, **PSF** : 30.

NéoCyb : Cyberpacks de Techie, *Gantelets de corps à corps* (Etripeurs (4D6), Superpoings (2D6+2), Taser de contact (JdS), *Bracelets d'armes lourdes* (Pistolet très lourd (4D6+1), Mitrailleuse Minigun (2D6)

LES INQUISITEURS

Les Inquisiteurs sont des fanatiques néo-luddites, qui considèrent l'ajout de matériel cybernétique dans le corps comme une hérésie. Boostergangs et Edgerunners sont leurs cibles favorites. Mais ils sont aussi dirigés par des hommes d'affaires pragmatiques, qui baignent dans toutes sortes de trafics et de recels.

Les Inquisiteurs

Initiative : 8, **Perception** : 8, **Attaque** : 13

MV 9, **SPR** 27, **PA** 12/16 (Combinaisons blindées (12 PA) et Vestes en Kevlar moyennes (16 PA), **PV** : 12, **PSF** : 30.

Armes : Monofouets Kendachi (2D6), Monokatanas (4D6), FN-RAL (6D6+2), Armalite 44 (4D6+1).

LES BRAINIACS

Ce sont les têtes pensantes des Boostergangs. S'en faire des ennemis est une très mauvaise idée : ils entretiennent d'excellents contacts avec le Milieu (en particulier le *MetalSturm*). Ils affectionnent tout particulièrement les plans vicieux et tordus et sont adeptes de puces de compétences. Une grande partie d'entre eux est constituée d'Edgerunners.

Les Brainiacs

Initiative : 7, **Perception** : 9, **Attaque** : 10

MV 8, **SPR** 24, **PA** 8 (vêtements en fibres balistiques), **PV** : 12, **PSF** : 30.

NéoCyb : Cyberpacks de Techie.

Armes : H&K MP-2013 (2D6+3)

LES MECHA-DOLLS



Bien que pouvant entrer en conflit avec l'un des *mêmes* Desnai, selon lequel on ne crée pas de machines à l'image de l'Homme, les Mecha-dolls ont toutefois été fabriquées en petit nombre pour satisfaire certaines missions d'infiltration ou d'espionnage. Une Mecha-doll ressemble *extérieurement* à un être humain à la perfection (de la même manière qu'une coquille corporelle *Infiltrateur* Cee-Metal). Son opérateur parlera à travers elle grâce à un synthétiseur vocal. Bien que le terme Mecha-doll soit pris au féminin, une Mecha-doll peut avoir n'importe quel aspect, homme, femme ou enfant, voire même l'aspect exotique d'un Reefer (mais sans ses capacités de Transformés, évidemment).

Châssis : Armure montée ; **Forme** : Androïde (Vitesse max. : 38 km/h) ; **Blindage** : 16 PA ; **PS** : 20 ; **FOR** : 10

Options : Synthétiseur vocal, ExDerm, Vision thermique, Vision télescopique, Optiques UV, Protection anti-éblouissement, Kit de cambrioleur, Acuité auditive, Système d'autodestruction EMP, Grappin & Filin, Détecteurs olfactifs, Transmetteur optique vidéo, Injecteur hypodermique

Armes : Taser, Générateur d'arcs, Eventreurs et Tranchoir (2 options possibles).

Les Mecha-dolls de ce scénario (celles qui sont louées aux *Brainiacs*) sont des modèles spéciaux : elles disposent d'options les rendant encore plus crédibles : des modules sexuels et une simulation organique avec un système de circulation chaude interne (elles saignent si on les coupe). Leur réalisme est stupéfiant.

> Pour les caractéristiques des **Mecha-Aliens**, consultez la page Scénarios (**Alienation**) : <http://www.cyberpunk203x.be/scenarios.html>

> Pour les caractéristiques des **Nanomorphes** et des **Ovo-mechas**, consultez la page Aides de jeux : <http://www.cyberpunk203x.be/aidedejeux2.html>

NAMAKO KOMEROBI



Fille d'Ito Komerobi, elle le rend responsable de la mort de sa mère, survenue il y a plus de 10 ans, alors qu'elle venait de fêter son huitième anniversaire. Imaginator refermée sur elle-même, elle a trouvé en Itomi Takara la parfaite «âme-soeur» et en Tenshi Akuma le parfait confident. Elle est aussi la jeune maîtresse de Reiko Okada, qui la considère un peu comme la fille qu'elle aurait souhaité avoir.

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
6	6	5	3	5	7	7	5	8	8

Compétences : Perception +8 (15), Connexion +6 (13), Esquive +4 (10), Mecha Tech +8 (16), Electronique +5 (13)

Armes : Hazer.

Protection : Vêtements goth en fibres balistiques (8 PA).

Mechas : 1 Mecha-doll, 2 Nanomorphes, 1 Garde du Corps et 1 Coureur.

AKONO TANAKA

Gestionnaire et «père fondateur» de la Parcologie Kamishiro, Akono Tanaka est l'un des proches de Morimoto, l'Administrateur Principal de la DesnaiWorld (et l'un des plus influents Parkers de la Côte Ouest). Cependant, si Tanaka est enfoncé jusqu'au cou dans une affaire dont les retombées risquent de nuire à la bonne réputation du Desnai, Morimoto laissera tomber Tanaka, le condamnant à une peine infamante et au suicide...

Personnage maigre et très strict, Tanaka est considéré comme un mentor éclairé par la majorité des Parkers. Mais c'est un individu obsédé, fétichiste morbide et sadique, qui a trouvé dans le «trafic sexuel» de Mecha-dolls le parfait exutoire à la rigidité sociale et philosophique du Desnai, qui l'étouffe comme un carcan depuis des années...

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
5	5	6	4	6	7	7	8	6	5

Compétences : Perception +5 (12), Connexion +7 (14), Electronique +5 (11), Comptabilité +6 (13), Investissements +8 (15)

Protection : Costume en fibres balistiques (8 PA).

Atouts & Talents : Richesse +8, Crédibilité +5, Contacts +5, Sommeil léger.

Mechas : 4 Mecha-dolls, 1 Ovo-mecha et 2 Camérabots.

ITO KOMEROBI

Père de Namako, qu'il a délaissé au profit de son métier et de sa passion des Mechas. Ancien technicien, il a préféré devenir Mechajock. Il a été l'un de ceux que Tanaka a contacté pour mettre au point son trafic de Mecha-dolls. Entièrement dévoué à Tanaka, il est devenu son «homme à tout faire» et cette situation lui convient très bien. Il est l'agent de contact auprès de Peter Yang.

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
6	6	5	7	7	5	8	4	6	7

Compétences : Perception +6 (11), Connexion +7 (15), Esquive +4 (10), Mecha Tech +6 (12), Sécurité électro. +6 (13)

Armes : Brouilleur neural.

Protection : Combinaison blindée (12 PA).

Mechas : 3 Mecha-dolls, 2 Mecha-Aliens et une AE lourde. Plus tous les Mechas que Tanaka lui assigne de neuro-piloter (essentiellement des Mecha-dolls de dernière génération).

REIKO OKADA



Âgée de 35 ans, Reiko Okada n'a rêvé que d'une chose, qui lui a toujours été refusée (principalement à cause de son poste de Chef de la Sécurité du *Blythe Park*) : avoir des enfants. Proche des Komerobi, elle a joué le rôle de mère substitution pour Namako, après la mort de l'épouse d'Ito, il y a une dizaine d'années. Reiko est tombée amoureuse de l'enfant, puis en a fait sa jeune maîtresse. Reiko est l'une des seules adultes que Namako supporte dans son entourage proche. Opératrice de génie, Reiko

Okada est une stakhanoviste. En tant que chef de la sécurité du parc, elle sera présente partout où ses compétences seront nécessaires. Bien que ne partageant pas leurs points de vue, elle participe aussi aux trafics de Tanaka, Komerobi et tous les techniciens Desnai impliqués...

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
8	7	6	5	6	5	8	5	5	9

Compétences : Perception +8 (13), Connexion +9 (17), Esquive +6 (13), Armes de poing +8 (16), Armes auto. +6 (14), Sécurité électro. +7 (12)

Armes : Brouilleur neural, Hazer, Sebuco C-25 (PM lourd) (3D6 perforant).

Protection : Combinaison blindée (12 PA).

Mechas : 4 Mecha-dolls, 1 Robot tueur volant et un Dactyle.

LIEUTENANT MALLORY DOMOVSKY



Détective de la Brigade Criminelle du NCSWAT, Mallory est la responsable de l'enquête sur les meurtres commis par les Mechas «détraqués». Sous ses airs revêches et secs, Mallory est une flic qui, sans être naïve, essaye de faire son métier honnêtement.

Ancienne nomade reconvertie, elle est entrée dans le NCSWAT en passant tous les examens, mais en étant toutefois un peu pistonnée par Elena Sandeval.

Comme Elena, cette Roller ne supporte pas la présence accrue des gangs dans les rues de Night City (même si sa position est plus nuancée que celle d'Elena, certains d'entre eux ayant leur rôle à jouer).

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
8	9	6	5/8	6	7	6	5	5	8

Compétences : Perception +8 (15), Esquive +5 (13), Armes de poing +7 (15), Bagarre +5 (14), Sécurité électro. +6 (12)

Armes : Armalite 44 (4D6+1), Mains tranchantes (4D6)

Protection : Vêtements en fibres balistiques (8 PA) + Peau de buffle (6 PA)

Nano-stimulations : Maîtres d'armes, Guerrier urbain, Eclaireur.

SERGEANT PETER YANG

Sergent du NCSWAT, membre du «Shield», Peter Yang est un jeune américano-chinois membre du Corpore Metal, qui a toujours trempé dans différents trafics. Il est en cheville avec les *Brainiacs*, les *Cénobites* et plusieurs autres gangs de dealers et de trafiquants. Son point de chute favori est le *Iron Gate*, un club scarifiste fréquenté par une faune interlope de Night City.

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
7/8*	6/7*	6	5/8*	6/10*	6	7	7	5	7/9*

Compétences : Perception +7 (13), Esquive +6 (13), Armes de poing +7 (16), Corruption +6 (13), Piloter AV +7 (12)

Armes : Ecorcheurs (1D3+1D6), Générateur d'arcs (4D6).

Protection : Vêtements en fibres balistiques (8 PA) + Blindage léger (6 PA).

Coquilles corporelles : Néo-Gemini*, Néo-Bêta.

TENSHI AKUMA («ANGE DÉMON»)



De son vrai nom **Kaneaki Moritomo**, cet ex-Netrunner fut victime du *Tueur d'âmes* et eut sa conscience téléchargée dans la Matrice durant le DataKrash (Cf. Livre de base de Cyberpunk 203X, p. 15). Tenshi Akuma est le véritable marionnettiste de ce scénario. Un électron libre devenu fou suite à la perte de son corps, de son identité.

Il n'a pas supporté le fait d'être séparé de son ancienne identité corporelle. Il veut avant tout se venger de sa mise au ban du Desnai par Akono Tanaka, son oncle, juste après la 4^{ème} Guerre Corporative (il en fait une fixation). Et quoi de mieux que de s'incarner dans des Mechas pour donner corps à sa vengeance...

INT	VOL	PER	TECH
5	9	6	6

Compétences : Programmation +7 (16), Interface +9 (19), Connexion +6 (15), Bibliothèque +8 (13), Sécurité électro. +7 (13).

Armes : Mechas, Programmes tueurs et Constructs *Limiers*.

NB : Le fait qu'il soit téléchargé dans le DataPool lui offre un bonus permanent de +4 en Interface et Programmation, lui donnant une capacité quasi-empathique de dévier les pièges et les programmes tueurs.

CAUTION
ATTENTION



ITOMI TAKARA, IDOLE DESNAI



Itomi Takara est la fille unique de Ichyo et Noriko Takara, un couple de corporatistes dirigeant la Takara Corporation, un important groupe de fabricants de jouets. Itomi est une enfant gâtée, très gâtée. Née peu après la 4^{ème} Guerre Corporative, elle n'a aucune conscience d'autre chose que de sa petite personne. Ses parents rejoignent une Parcologie Desnai à Chicago, où ils remontent leur affaire. Pendant ce temps, Itomi se livre à des découvertes sur les Mecha, se révélant être une future Imaginator dès l'âge de 7 ans. Elle conçoit même un petit Mecha, qu'elle baptise M.L. (*My Love*). Mais, en jouant, d'autres enfants Desnai lui brisent «son amour», et cet événement prend des proportions dramatiques, qui la feront basculer dans

une forme de sociopathie manipulatrice. Elle abandonne la modification de Mecha pour se consacrer à sa nouvelle passion : la chanson et la danse. Moyennement douée en chant et carrément médiocre en danse, elle parvient néanmoins à se faire entourer de fans. A coups de dollars, ses parents parviennent à imposer la petite Itomi, qui a maintenant 14 ans. Elle se fait implanter divers cybermatériels dès l'âge de 17 ans. Pendant ce temps, ses parents ont été ruinés, suite à la trahison d'un des cadres de la Takara Corporation, à propos d'un composant potentiellement dangereux dans une série de poupées vendues à des millions d'exemplaires.

Elle devient de plus en plus riche, malade et débauchée. Via son agent, un Fixer corrompu, elle obtient drogues, puces tachy et autres snuff movies (avec meurtres et tortures d'enfants à la clé...). Elle n'est toutefois pas liée au trafic initié par Akono Tanaka, et en ignore même l'existence.

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
4	7	5	2	4	6	8	8	7	5

Compétences : Performance +6 (13), Mecha Tech +4 (11), Corruption +2 (10), Connexion +4 (12)

Armes : Taser, Pistolet léger.

Protection : Vêtements fibres balistiques (8 PA) + Peau tissée (12 PA).

Atouts & Talents : Richesse +8, Beauté +2, Contacts +2 (son agent)

Mechas : 1 Animabot (forme Blythe), 1 Robot-espion.

Ancienne Cyb : Oreilles de chat photo-chromiques, *Neuromat* (Support de puces, Antidouleur, Booster olfactif, Booster tactile), Peau tissée, Anticorps améliorés, *Cyberoptiques* (Infra-Rouge, Antiéblouissement, Afficheur Times Square, Téléoptyque), *Cyberaudio* (Implant téléphonique).