



# ALIENATION

Un scénario de Walter Desnai / Août 2008

[mandragorus@gmail.com](mailto:mandragorus@gmail.com)

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

## Les dessous de l'affaire

Ce court scénario devrait permettre de jouer une ou deux longues soirées. Il serait intéressant que l'un des Personnages-Joueurs appartienne au Desnai.

**Okami Sakamichi** est une Idole Desnai sur le déclin, délaissée par ses fans. Âgée de 35 ans, mariée à **Riuji Sakamichi**, le directeur de la petite Néo-Corpo ACERO (une filiale de Petrochem) spécialisée dans l'extraction et le raffinement de pétrole (avec comme principal client les différentes Enclaves Desnai de Night City). Okami s'est retirée depuis plusieurs années sur la plate-forme de forage ACERO-2, au large des côtes, dans le Pacifique.

Nourrie de ressentiment vis-à-vis des ses fans, malade, capricieuse, elle fut atteinte il y a 6 mois d'un cancer fulgurant. Son mari, toujours fou amoureux d'elle, accède au moindre de ses caprices. Okami ne veut plus quitter la plate-forme. Elle exige que les médecins se déplacent et elle refuse les traitements qui lui sont prescrits. Caprice ultime de diva, elle souhaite changer de corps. Riuji prend contact discrètement avec le Corpore Metal et multiplie les demandes d'intégration du cerveau de son épouse dans un biopod.

Finalement, la **Dr Oyoko Nakajima**, une Vénérable du Cee-Metal (et toujours fan d'Okami), accepte d'opérer le transfert du cerveau de l'Idole dans un biopod. Elle effectue cette opération sur la plate-forme même, et plonge le corps malade d'Okami en congélation dans un

caisson cryogénique. Mais il reste maintenant à Riuji Sakamichi à ramener sur la plate-forme ACERO-2 une coquille corporelle digne de sa diva d'épouse.

Pendant ce temps, le fils du couple, **Miyamoto**, un adolescent autiste et passionné par l'ancienne saga des *Alien*, qui est aussi un génie précoce Imaginator, créé, à partir de structures de *Coueurs*, plusieurs Mecha-Aliens très réalistes.

Lors du retour sur la station de forage de Riuji Sakamichi, une violente tempête éclate et l'AV-6 qui le transporte, lui et la nouvelle enveloppe de sa femme, s'écrase en mer. Sakamichi périt avec le pilote.

Prisonnière de son biopod, l'ancienne Idole Desnai communique avec son fils et en fait l'instrument de sa haine vis-à-vis des vivants.

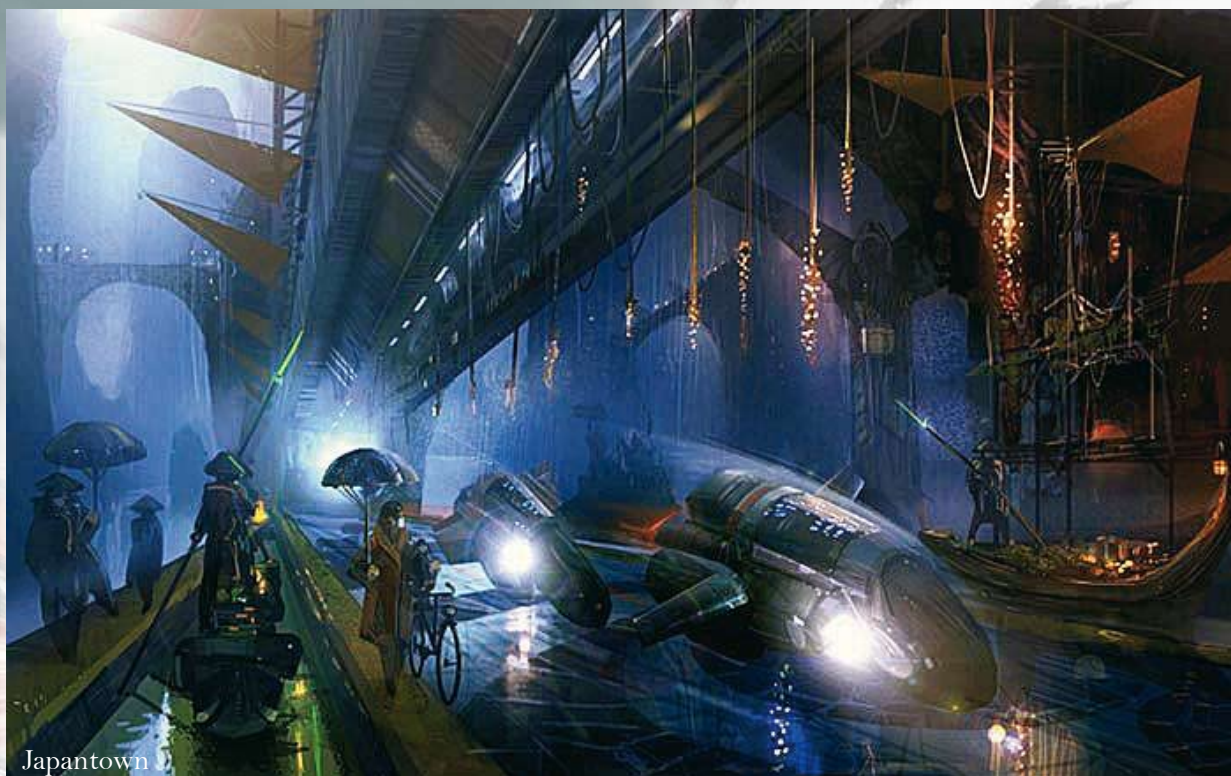
A l'aide des 3 Mecha-Aliens et de plusieurs Robots tueurs, le jeune Miyamoto assassine les 6 membres du personnel de la station.

Elle fait aussi assassiner les deux Mechajocks du Desnai venus inspecter les lieux après le «silence-radio» de la station.

C'était il y a quinze jours.

Or, il y a une semaine, un groupe de Pirates du Rolling State aborde la station de forage qui semble inoccupée, dans le but d'en piller les réserves et le matériel. Les Rollers sont tous massacrés un par un, à l'exception de **Jaime Santiago**, l'un des Pirates du Clan Aldecald. Leur Minisub





reste accosté au quai d'embarquement.

Jaime Santiago se planque désormais sur la station, essayant d'échapper aux Mécha dirigés à distance par le cerveau malade d'Okami... Dont le corps cryogénisé est toujours dans les sous-sols du bâtiment principal de la station, son «bras armé», son fils Miyamoto, faisant arpenter les escaliers et les salles de la station par ses Mechas...

## **Black Op' pour le Desnai**

Les PJ sont contactés par leur Fixer habituel. Il leur a trouvé un boulot, semble-t-il sans grand risque et bien payé. Il leur fixe RDV le soir-même dans un bar japonais, le *Hasagumi*, situé dans le Midcity de Japantown. Ce bar high-tech possède une mezzanine où opère un bio-sculpteur renommé dans le quartier. Des écrans 3D retransmettent les «opérations» pour les clients du dessous. Des fashion victimes japonaises, des *Exotiques*, des Otaku, des Desnai et de jeunes «cadres» de Néo-Corpos sont les clients les plus fréquents du lieu. Et les consommations sont hors de prix...

C'est ensuite sous une pluie battante, au milieu des néons, des vélos, des Autobulles Desnai


et des dirigeables publicitaires que les PJ arriveront à la Tour Kuroshita, leur lieu de RDV avec leur employeur, **Maiko Uzaki**.

Après quelques tracasseries auprès des gardes de la sécurité du hall de l'immeuble (et une «inspection» à distance de plusieurs Mecha de surveillance), les PJ seront autorisés à emprunter un ascenseur extérieur qui les mènera au 128<sup>e</sup> étage de l'*Aiguille* (c'est ainsi qu'est surnommée la Tour Kuroshita -qui comporte 250 étages et renferme les bureaux de diverses Néo-Corpos, d'avocats, de conseillers financiers... et d'un hôtel de luxe (le *Needle*), situé entre les 200<sup>e</sup> et 250<sup>e</sup> étage). Dans un décor typiquement japonais, les PJ sont reçus dans une pièce dont le baie surplombe le Midcity de Nigh City.

**Maiko Uzaki**, une jeune japonaise blonde vêtue d'un tailleur en tissu numérique bleu acier, entrera dans le salon où les PJ ont été invités à pénétrer, «escortée» par un *Secrétaire*. Miss Uzaki parle un anglais impeccable. C'est avant tout une femme d'affaires. Elle est la «main gauche» de la firme ACERO.

Elle expose sans long préambule la mission des PJ (le Fixer, qui est avec eux, souhaite que le contrat se fasse, il tient à toucher ses 30% de





Highcity et la Tour Kuroshita

commission, et fera TOUT pour que les PJ soient engagés...) : Miss Uzaki souhaite que les PJ se rendent jusqu'à la station de forage ACERO-2 situé au large des côtes, à 16 miles nautiques (environ 30 km) -Le Secrétaire projette immédiatement une holo de la station (une petite station de forage pétrolier montée sur trois piliers circulaires, avec une large plate-forme d'atterrissage et un appontement accolé à l'un des piliers). Son patron, **Mr Sakamichi**, se trouvait sur place il y a encore un mois; ses absences du centre d'affaires de Japantown étaient parfois très longues. Miss Uzaki s'occupait de gérer la partie CRM (*Customer Relationship Management*), Mr Sakamichi s'occupait de l'aspect technique, quant à **Madame Sakamichi**, elle gérât le portefeuille d'investissements et la relation client avec les différentes Enclaves Desnai. Tous trois sont évidemment des Desnai.

Il y a une quinzaine de jours, un «incident» d'origine inconnue à semble-t-il éclaté sur la station. Ni Mr Sakamichi, ni aucun des 6 membres du personnel de la plate-forme ne répondaient aux appels.

Miss Uzaki a fait envoyé sur place, il y a 10 jours, deux Mechajocks, mais ils ne sont pas revenus.

La mission des PJ est de se rendre sur place et de savoir se qui s'est passé. Tempête ? Attaque de pirates ?... Les PJ devront également rame-

ner les éventuels blessés au plus vite, ainsi que le matériel et les véhicules. Ils recevront chacun un acompte de 1000 \$NC, et le solde (3000 \$NC) à leur retour. Ensuite, Maiko Uzaki répondra à toutes leurs questions. Elle leur donne RDV le lendemain matin, Quai N°6, dans la Marina Nord. Deux Skimmer (6 passagers) permettront aux PJ d'atteindre la plate-forme.

## Derrière le masque de Maiko Uzaki

Uzaki est la fille d'**Oyoko Nakajima** et elle savait pertinemment que la femme de Sakamichi, la détestable Okami Udemori était malade. Elle savait que Riuji avait arrangé son transfert dans une coquille corporelle. L'objectif de Miss Uzaki est de faire en sorte que les PJ «éliminent» le biopod d'Okami. Elle s'arrangera pour récupérer le jeune Miyamoto et l'offrir au Cee-Metal. Le cerveau d'un aussi jeune génie ne peut qu'être profitable au Corpore Metal...

Assez ironiquement, Oyoko Nakajima souhaite, elle aussi, récupérer le jeune Miyamoto, afin d'associer ses dons d'Imaginator à une coquille corporelle. De son côté, Maiko Uzaki agit par pur opportunisme (comme elle l'avait déjà fait en rejoignant les rangs des Parkers à la fin de son adolescence) et n'a qu'un désir : devenir «immortelle»... même s'il lui faut trahir la philosophie du Desnai...





## Recherches sur les Sakamichi

Les PJ peuvent effectuer quelques recherches sur le DataPool, avec un jet de **Bibliothèque (ND 14)** : ils apprendront que Riuji Sakamichi avait racheté ACERO (une filiale de Petrochem) il y a une douzaine d'années. Il est marié à Okami Sakamichi, de son vrai nom Yoko Udemori, une Idole pop Desnai. Une réussite du jet à un **ND 18** permettra d'apprendre que Okami Sakamichi était connue sous le nom d'Okami Udemori comme une Idole encore en vogue parmi les Otaku et autres pop-addicts. Mais son heure de gloire est à présent terminée, et elle s'est consacrée à son fils, Miyamoto, qui est handicapé, et à sa carrière de gestionnaire de Parc Desnai. L'Indice de Véracité de ces infos est de 74%.

## Recherches sur ACERO

Effectuer des recherches précises sur ACERO nécessitera un *net running* du siège social de la

société, situé dans la Tour Kuroshita -des étages 125 à 128.

Il existe un point d'accès radio situé dans la 9<sup>ème</sup> Rue de Highcity. Malheureusement, ce point d'accès est surveillé en permanence par un Mechajock et ses 2 Camérabot. S'il voit quoi que ce soit d'anormal, il peut faire intervenir un Garde du corps très rapidement, et appeler la sécurité, qui fera intervenir 4 hommes armés (équivalents à des Soldats armés de PM moyens).

Le mot de passe pour passer les protocoles d'accès de la Forteresse de Données d'ACERO est «OKAMI». La Forteresse de Données est simplement protégée par deux *Attaconnex*.

Les infos utiles concernent le fait que Mr Sakamichi a effectué de nombreuses dépenses en frais médicaux (sur les actifs d'ACERO) dans plusieurs cliniques privées d'Highcity. Des cliniques réputées et coûteuses, spécialisées en traitement des maladies d'origine cancéreuses.

Le Netrunner pourra aussi découvrir que Riuji Sakamichi et Maiko Uzaki disposaient tous deux de Plaques d'identification leur permettant d'avoir accès aux Enclaves Cee-Metal de Night City.

## Nous ne sommes pas seuls...

Alors que les PJ se rendent sur les docks de la Marina, ils pourront se sentir suivis, observés, à condition de réussir un jet de **Perception ND 18**. Il s'agit d'un Minizep arborant une pub ZetaTech qui les suit à distance : ce Minizep est piloté par la Vénérable **Dr Oyoko Nakajima**.

Ses intentions ne sont pas du tout agressives, elle veut juste s'assurer que «son bébé», le jeune Miyamoto Sakamichi quitte sain et sauf la station. Elle se contentera de suivre les PJ de loin, et n'interviendra que lorsque les PJ auront débarqués sur ACERO-2, avant que la tempête ne se déclenche...



## Arrivée sur ACERO-2

Si les PJ pensent à inspecter de fond en comble les deux Skimmer (**Perception ND 26**), ils pourront y trouver un *Robot-tueur volant* planqué sous un siège. Ce Mecha (dirigé par Miss Uzaki) est destiné à vérifier ce que les PJ feront sur la station.

Une sévère houle obligera le pilote du Skimmer à effectuer un jet de **Conduire ND 18** (Conduire voitures ou Submersibles, le plus haut score), pour ne pas venir heurter l'un des piliers de la station, provoquant 8D6 de dommages structurels au Skimmer (qui a 16 PA et 80 PS).

Des PJ observateurs noteront :

- Aucun signe d'activité sur la plate-forme;
- Deux Minidirigeables arrimés sur la seconde plate-forme (B).
- Des traces de dégâts sur les structures de la station, dues probablement à une tempête;
- Un Minisub non-immatriculé, à moitié immergé, et amarré au quai d'apponnement.

## Fouiller le Minisub

Les PJ découvriront le cadavre desséché d'une femme, décapitée. Un jet de **Perception ND 22** permettra de découvrir une fine aiguille sur le sol. En examinant le cadavre (**Technique médicale ND 22**), on pourra apprendre qu'elle est morte décapitée, après avoir été empoisonnée, il y a plus d'une semaine. Ses armes sont à côté d'elle (un Pistolet SNA et un Couteau de chasse SNA), inutilisables. Un jet d'**Expert (Rolling State) ND 14** permet de reconnaître des armes du Rolling State.



## La station

Alors que les PJ montent sur la station en empruntant l'ascenseur qui court le long du pilier, une pluie fine et de lourds nuages annonciateurs de tempête se profilent à l'horizon.

Un PJ qui réussit un jet de **Perception ND 18** verra un Minizep à l'horizon, marqué du sigle ZetaTech.

Le plan de la station ACERO-2 se trouve en fin de scénario.

- **Niveau -1** (inférieur) - **A** : Vaste salle plongée dans l'obscurité, avec accès à la mer via un sas au Nord. Un Minisub flotte dans le bassin du sas. **B** : Local technique encombré de matériel, de câbles et de piles de tuyaux. Le caisson cryogénique renfermant le corps congelé d'**Okami Sakamichi** se trouve au fond (au Sud), derrière une pile de tuyaux. Un Mecha-Alien monte la garde ici, accroché par ses pattes au plafond. **C** : Ascenseur parcourant tous les niveaux et escaliers de secours.
- **Niveau 0** - Plate-formes (**A** et **B**) et accès au bâtiment principal (**C**). En inspectant les plate-formes, un PJ vigilant (**Perception ND 14**) remarquera des douilles de différents calibres (12 mm et 5.56). Ce sont les

douilles des tirs des Rollers. Des traînées de sang sont également visibles. Un jet de **Perception ND 14** permettra de constater qu'elles mènent jusqu'au bord de la plate-forme. Sur la plate-forme B, les PJ pourront découvrir 2 Minidirigeables arrimés (inutilisables, leurs scanners rétinien ne reconnaîtront que les iris des travailleurs d'ACERO) et un Coléo, fixé sur un berceau permettant de le mettre à l'eau.

- **Niveau 1** - **A** : Ascenseur et local technique. **B** : Vaste salle de contrôle. Des écrans permettant de contrôler les opérations des pipelines sont disposés le long du mur Nord. Deux cadavres déchiquetés gisent sur le sol, au milieu de flaques de sang séché. En examinant les cadavres (**TECH/Technique médicale ND 18**), on pourra constater qu'ils ont été déchiquetés par des crocs, une mâchoire puissante, semblable à une mâchoire de requin... **C** : Local technique. **D** : Local renfermant des combis de plongée, masques de protection et tenues NBC.
- **Niveaux 2 et 3** : **A** : Salle de maintenance des Mechas. La salle renferme une AE légère, un Garde du corps et un Coureur en pièces détachées. **B** (niveau 2) : Salle renfermant du matériel de plongée. **B** (niveau 3) : Réfectoire. Un Mecha-Alien est en poste ici, empêchant le Roller planqué en D de sortir de la réserve. **C** : Chambre avec 4 lits. Deux cadavres déchiquetés (de Desnai) gisent sur les lits détrempés de sang séché. **D** : Réserve de nourriture et de vêtements. Au **Niveau 3**, cette réserve est occupée par **Jaime Santiago** (le frère de **Trace Santiago**), le Roller survivant, armé d'un Fusil à nano-accélérateur, d'un Armalite 44 et d'une lame à fission.
- **Niveau 4** : **A** : Poste de surveillance. **B** : Vaste salle d'entraînement et de chargement (elle communique avec le toit, sur lequel on peut se poser en Gyro ou en AV).



Miyamoto Sakamichi

**C** : Chambre des Sakamichi, décorée à la Japonaise. Le Biopod d'Okami se trouve derrière un paravent représentant un couché de soleil sur le Mont Fuji, en holo 3D... Et un Mecha-Alien prêt à bondir au moindre «cri» à son fils de la mère «explorée»... **D** : Chambre de **Miyamoto Sakamichi**. Il est le plus souvent occupé à regarder pour la énième fois une version 3D d'un épisode de la saga Alien, ou il répare l'un de ses Mechas. Mais il reste constamment en liaison avec sa mère par Commo large bande et se nourrit de Prépacks (dont les boîtes envahissent la chambre devenue un véritable «champ de bataille»). **E** : Bureau et poste d'observatoire de Riuji Sakamichi. **F** : Infirmerie.

## L'ambiance

Tout au long de l'exploration de la station, les PJ doivent être sur leurs gardes : bruits de grincements, lumières de secours s'éteignant subitement, odeurs métalliques de rouille et de sang, etc. L'ambiance doit être aussi tendue que la séquence des Space Marines dans *Aliens*.

Faites intervenir les Mecha-Aliens petit à petit... Jouer sur l'incertitude : après tout, ces Mechas peuvent *vraiment* faire penser à des bio-forms, par exemple...

## Un petit tour sous la mer...

Les PJ peuvent aussi se servir du Minisub pour explorer les abords sous-marins de la station. Avec des jets de **Perception ND 18**, les PJ



pourront faire deux découvertes.

- Des restes de cadavres décomposés et presque complètement dévorés, flottant parmi les algues. Ce sont les Rollers et les Mechajocks Desnai rejetés à la mer. L'un d'eux est encore piégé dans son AE légère.

- Ils pourront repérer l'épave d'un AV-6, échouée sur un haut fond. De nombreux requins (et pourquoi pas des bioforms ou des Reefers) rôdent dans les alentours.

Explorer l'AV-6 permettra de constater qu'il renferme deux cadavres : celui du pilote et de son passager, un homme japonais d'une bonne quarantaine d'années. En examinant les cadavres (**Diagnostic/Technique médicale ND 22**), on pourra estimer que la mort remonte à plus d'un mois.

En continuant à fouiller le Minisub, on trouvera le Smartboard de Riuji Sakamichi (qui peut être connecté à un écran numérique), ainsi qu'un autre «cadavre» (identifiable comme une coquille corporelle *Néo-Gemini* grâce à un jet d'**Expert (Cee-Metal) ND 14**). Le Smartboard de Sakamichi renferme (à condition de cracker le mot de passe -**Interface ND 18**), un résumé de son amour pour Okami (le tout en Japonais) et du fait qu'elle allait mourir d'un cancer, mais que grâce au Dr Nakajima, il est parvenu à se procurer une splendide coquille corporelle (*«belle comme la déesse Amaterasu»*) qui pourra satisfaire pleinement sa belle mais agonisante épouse...

## Tempête en mer

La tempête sera sur eux avant le début de l'après-midi. Un orage terrible et des vents à plus de 100 km/h obligeront les PJ à entrer dans le bâtiment principal de la station. Les PJ vont devoir rester en compagnie des Mecha-Aliens et de minuscules Robots tueurs, yeux infra-rouges par lesquels Miyamoto voit tout...



Dr Oyoko Nakajima

## Rencontre avec Oyoko Nakajima

Avant que la tempête ne fasse rage, **Oyoko Nakajima** posera son Minizep sur la plateforme B (Niveau 0). Elle en sortira (sous forme Néo-Kildare). Alors que le vent se lève dangereusement, le dirigeable sera violemment désamarré par la tempête.

La Vénérable mentira. Elle prétendra être la tante du jeune Miyamoto. Elle expliquera qu'il est probablement encore vivant, quelque part dans la station. Il faut qu'il sorte d'ici coûte que coûte. Le Dr Nakajima ajoutera que le Cee-Metal saura s'en montrer reconnaissant...

## Des Rollers montent à bord

Durant la tempête, un groupe de Rollers hispaniques du Clan Aldecaldos montera sur la station. Ils sont à bord de 2 Minisubs.

6 Rollers monteront sur la station, saboteront le Minisub et les Skimmers des PJ laissés sans surveillance, dans le but de venir sauver leurs *hermanos*, qui auraient du rentrer à leur base (un vieux cargo Hong-Kongais amarré dans la Marina Est de Night City, à proximité de l'Enclave du Rolling State). Tous bien armés, ils exploreront la station de fond en comble, prêts à en découdre...



## *You're under arrest !*

Quel que soit le camp qu'ils choisiront (les Rollers qui veulent venger la mort des leurs ou le Dr Nakajima qui souhaite que RIEN de dommageable n'arrive au jeune Miyamoto), les PJ verront arriver (après la tempête) deux AV-4. Les PJ distingueront sur la coque des appareils un sigle représentant un dragon stylisé à 8 têtes (le symbole d'*Orochi Securitech* > jet de **Culture générale ND 18** pour le savoir ou s'en souvenir).

L'un des appareils se posera sur la plateforme B, laissant 4 de ses 6 passagers en sortir (deux Solos d'*Orochi* (équivalents à des Soldats) et deux Mechajocks dans leurs AE légères). L'AV-4 décollera et restera en position d'appui, prêt à faire usage de son Gatling, s'il le faut.

Les soldats d'*Orochi Securitech* sont ici pour arrêter les «pillards» qui se trouvent sur la station, et ils n'hésiteront pas à utiliser leurs armes si les PJ ne se rendent pas immédiatement...

Les PJ seront embarqués à bord des deux aéroplanes et seront remis entre les mains de **Tenji Immaburo**, la Main droite d'*Orochi*, dans la Tour Kuroshita. Maiko Uzaki sera présente et niera connaître les PJ ni avoir eu aucune interaction préalable avec eux.

Elle retirera peut être sa plainte contre les «déprédations» des PJ, et ils ne seront pas transférés au Commissariat Central du NCSWAT où ils devraient purger une peine de 1D6+3 jours d'emprisonnement pour «violation de propriété privée»...

## Notes à propos d'Okami

Si *ōkami* veut dire loup, les kanji utilisés signifient plutôt grande déesse. On peut aussi y voir un jeu de mot avec *ōkami* (loup) et *ō* (grand) plus *kami* (divinité). Il y a enfin la référence évidente au nom de la déesse Amaterasu Ōmikami (l'auguste divinité qui illumine le ciel) qui est parfois nommée Amaterasu Ōkami.

## Et si un Parker se trouve dans le groupe ?

Maiko Uzaki engagera tout Agent de Sécurité, Mechajock ou Méca Assassin pour l'aider dans sa tâche, évidemment sans lui dévoiler son objectif secret, qui est de se rapprocher des Cee-Metal afin de devenir «immortelle»...

## Conclusion

- Si les PJ «sauvent» Miyamoto, seule **Oyoko Nakajima** se montrera reconnaissante vis-à-vis des PJ. Ils gagneront entre 30 et 100 Points de Giri vis-à-vis du Corpore Metal (en fonction de leurs actions et des risques encourus pour protéger Miyamoto et Nakajima).

- Si les PJ aident **Jaime Santiago** et les Rollers, ceux-ci sauront se montrer reconnaissants. Les PJ gagneront entre 20 et 50 Points de Giri, en fonction de leur attitude, de leurs actions et de leur appartenance au Rolling State.

- Seule **Maiko Uzaki** pourra se montrer réellement hostile vis-à-vis des PJ, en particulier s'ils ont neutralisé (voire même tué) le jeune Miyamoto, qui représente «son billet d'entrée» pour appartenir définitivement au Cee-Metal). Evidemment, elle n'en montrera rien, en vraie femme d'affaires japonaise. Par contre, elle préparera un plan d'attaque pour espionner et éventuellement éliminer les PJ. Elle ne tient pas à ce que sa collusion avec le Corpore Metal s'évite. Maiko Uzaki peut même devenir un adversaire récurrent.

- Enfin, **Miyamoto Sakamichi** est très per-



turbé. La mort de sa mère le choquera profondément, et il sombrera dans un mutisme absolu, ne communiquant plus que via ses Mechas...

## Les PNJ

### Maiko Uzaki, Corporate Desnai

Jeune corporate aux dents longues, cette américano-japonaise est la fille du Dr Oyoko Nakajima. Froide, intellectuelle et détachée, elle éprouve très peu de compassion. Elle est également la maîtresse de **Tenji Immaburo**, la main droite de la Néo-Corpo *Orochi Securitech*. Son objectif est de devenir Corpore Metal à part entière, afin de profiter d'un temps de vie très largement rallongé.

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

**Compétences** : Persuasion +6 (13), Athlétisme +4 (11), Perception +7 (15), Esquive +5 (12), Armes de poing +4 (11), Connexion +7 (16), Mecha Tech +4 (12), Piloter AE +4 (12), Piloter AV +5 (13), Submersibles +4 (12)

**Armes** : Hazer.

**Mechas** : Un Secrétaire, un Garde du Corps, une Camérabot, deux Robots-tueurs volants.

**Protection** : Vêtements numériques en fibres balistiques (8 PA).

### Dr Oyoko Nakajima, Vénérable Cee-Metal

Brillant médecin et cybernéticienne qui fut gravement irradiée lors de l'explosion des Tours Arasaka en 2022, Oyoko Nakajima a dû son salut au fait qu'elle travaillait comme chercheuse au sein du département de R&D de la coporation ZetaTech. Extrêmement humaine, son désir est de sauver Miyamoto et de l'adopter. A plus de 50 ans, Oyoko Nakajima souhaite à nouveau être mère. Elle considère avec méfiance sa propre fille, mais c'est elle qui lui a permis l'accès aux Enclaves Corpore Metal. Elle apparaîtra dans

ce scénario sous sa forme de *Néo-Kildare* et transportera dans son Minizep un Autodoc et du matériel chirurgical, pour éventuellement opérer Miyamoto sur place s'il venait à être blessé.

**REF 6/9 DEX 5/7 CON 6 FOR 3/5 PHY 5/9 INT 8 VOL 8 PER 7 TECH 10 MV 6/7**

**Compétences** : Perception +7 (15), Esquive +5 (14), Armes de poing +3 (11), Piloter Dirigeable +5 (14), AV +4 (13), Electro +7 (17), Tech. médicale +7 (17), Cybertech +9 (19).

**Armes** : Taser.

**Coquilles corporelles** : **Néo-Kildare** (Scanner médical, Projecteur holographique, Vision rayon X, Bras médical, Booster tactile, Acuité visuelle, Enregistreur numérique, Injecteur hypodermique, Blindage léger, Acuité auditive); **Vénérable 2** et **Néo-Gemini**.

**Protection** : Blindage léger (6 PA).

### Miyamoto Sakamichi, jeune Imaginator perturbé

Ado autiste, fan de jeux vidéo, de braindance et de la vieille série des *Alien*, c'est un génie de la connexion et de la customisation des Mechas. Il est très perturbé mentalement suite au «contrôle» de ses actes par sa mère Okami. Une thérapie sera nécessaire pour ne pas qu'il se transforme en cyberpsycho hyper-dangereux...

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

**Compétences** : Esquive +6 (14), Se cacher/Semer +8 (16), Discrétion +7 (15), Mecha Tech +9 (17), Connexion +10 (18).

**Arme** : Taser

**Mechas** : 3 Mecha-Aliens, deux Robots-tueurs volants, une Camérabot, un Réparbot.

**Protection** : Vêtements numériques en fibres balistiques (8 PA).



## Les Mecha-Aliens

**Châssis** : Armure montée; **Forme** : quadrupède;

**Blindage** : 20 PA, **PS** : 30; **FOR** : 12

**Options** : Blindage de combat, Optiques infrarouge, Pistage à l'odorat, Vision thermique, Déplacement vertical, Acuité visuelle.

**Armes** : Mâchoire aux crocs en monofilament (6D6), Langue rétractile (cybercobra, 2D6).

## Les pirates du Rolling State

**PERCEPTION 10**      **COMBAT 10 (+5 avec leurs armes SNA)**

**PV 12 PSF 30**      **MV 9**

**Nano-Stimulations** : Guérison adaptative (Récup. 6/20 phases), Chasseur de primes (Peau de buffle (6 PA)

**Équipement** : Cuir renforcé (5 PA), Couteaux de chasse SNA (2D6+3), Fusils SNA (5D6), Pistolets SNA (4D6).

## Les Soldats et Mechajocks d'Orochi Securitech

**PERCEPTION 8**      **COMBAT 10**

**PV 12 PSF 30**      **MV 9 (AE 60 km/h)**

**Mechas** : AE légères (18 PA, 40 PS, FOR 14 - Coup de poing : 6D6; Ecrasement/Coup de pied : 8D6).

**Armes des AE légères** : Howler, Hazer, Pistolet lourd 11 mm (4D6), Mitrailleuse Minigun 12 mm (2D6).

**Armes des Soldats** : Hazer, Sternmeyer SMG21 (3D6), Monocouteaux (2D6), Combinaisons blindées (12 PA) + casques en nylon balistique (20 PA) avec visières (10 PA, équipées de vision thermique).



# M E T A P E R S O N N A G E

## OROCHI SECURITECH

**Orochi est une petite Néo-Corpo qui a pour «client» principal le district de Japantown dans Night City.**

Le mot *Orochi* désigne un démon, un dragon octocéphale dans la mythologie shinto. *Orochi Securitech* est dirigé par un ancien inspecteur principal provenant de Tokyo, associé à un ex-criminel repent (ayant encore de nombreux contacts avec le milieu), et une Netrunner qui a fait 4 ans de braindance. *Orochi Securitech* est une remarquable force de Police locale, s'occupant d'enquêter dans Japantown. Elle possède également des connections avec la *Kegenryo* (via Immaburo) et le NCSWAT (via Ichigawa).

### TROUPES

**20 Leaders** (Chefs d'escouade, Enquêteurs, Solos)

**200 Soldats** (Gardes, Netrunners, Mechajocks, Pilotes)

**400 Conscrits** (Policiers, Sécurité)

### PATRIMOINE

**Siège social** Japantown (Tour Kuroshita)

### VEHICULES

**8 AV-4 et 12 AV-3** (patrouille)

**80 voitures routières**

**6 hélicos furtifs, 20 AE légères**

### CERVEAU KEN ICHIGAWA

REPUTATION : 6

#### PARCOURS

Ichigawa était encore ado lorsqu'il vécut la Guerre Corporative qui ensenglenta son pays. Il se voue maintenant à la protection des expatriés aux USA, avec un zèle qui confine au fanatisme

#### OBJECTIFS

Protéger les citoyens Japonais de Japantown

### CARACTÉRISTIQUES

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

### CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
12	30	16	7	12	18	6	18	7	60

**COMPETENCES** : Perception +9 (16), Armes de poing +6 (13), Piloter AV +5 (12), Suivre/Pister +8 (15)

**ATOUTS & TALENTS** : Commandement charismatique +5, Contacts +9 (Max Hammerman). **CYBER** : Neuromat avec connexion Superarmes (Tir +2)

### MAIN DROITE TENJI IMMABURO

REPUTATION : 5

#### PARCOURS

Immaburo est un ancien oyabun qui possédait son propre clan. Il était affilié à la nébuleuse Arasaka, et garde des contacts avec l'un de ses anciens cadres, le Cerveau de la *Kegenryo*.

#### OBJECTIFS

Libérer son épouse, une Ninja Ronin, cryogénisée et détenue dans un pénitencier orbital

### CARACTÉRISTIQUES

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

### CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
14	35	14	6	16	24	8	24	7	60

**COMPETENCES** : Perception +5 (11), Arts martiaux +7 (15), Armes de Poing +6 (14), Armes auto. +6 (14), Discrétion +6 (14), Sécurité électro. +6 (13)

**ATOUTS & TALENTS** : Contacts +8, Indics +6, Sens du combat +4

### MAIN GAUCHE AMANDINE LUCAS «RIA»

REPUTATION : 5 (Edgerunner)

#### PARCOURS

«Ria» est la spécialiste des Net running. Elle s'occupe de gérer la sécurité des bureaux d'Orochi et de ses clients au sein de Japantown

#### OBJECTIFS

Ne JAMAIS retourner en Braindance

### CARACTÉRISTIQUES

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

### CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

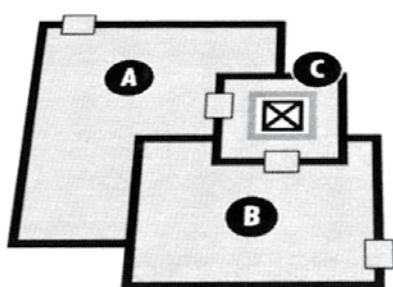
PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
10	25	10	5	16	24	8	24	7	80

**COMPETENCES** : Perception +5 (15), Interface +9 (18), Armes de Poing +4 (10), Sécurité électro. +8 (17)

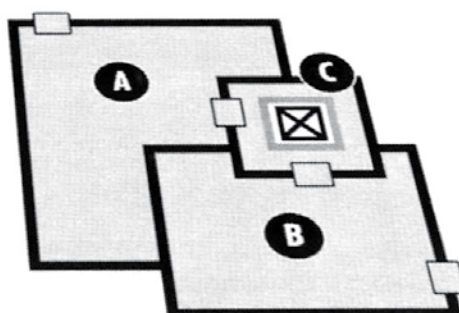
**ATOUTS & TALENTS** : Mémoire eidétique. **CYBER** : NéoCyb.



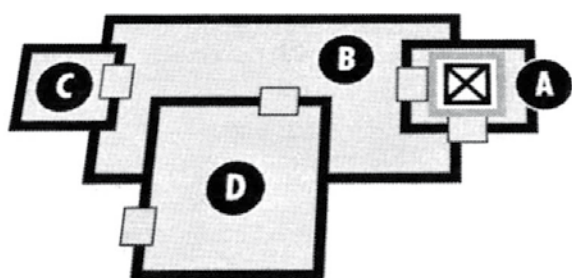
## Station de forage ACERO-2



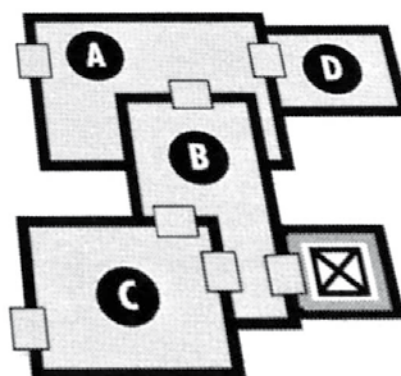
**Niveau -1** (Sas sous-marin, Local technique)



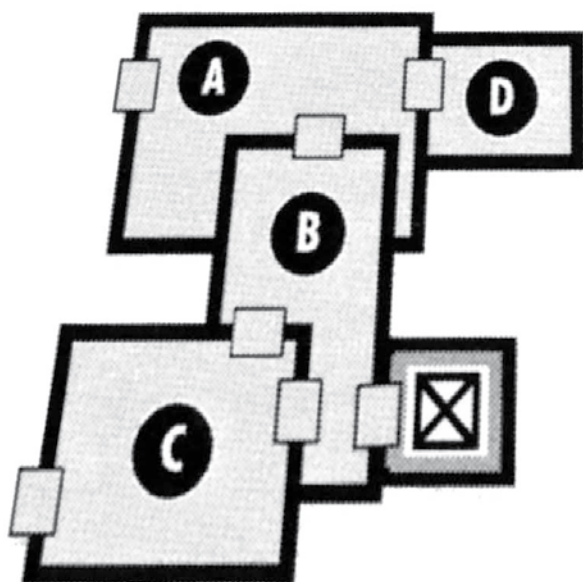
**Niveau 0** (Plate-formes, Pistes)



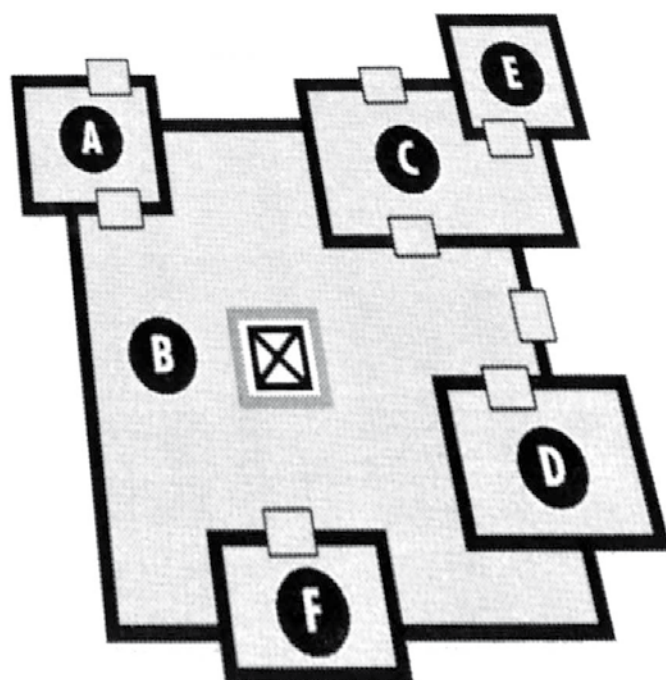
**Niveau 1** (Locaux techniques, Salle de contrôle)



**Niveau 2** (Salles de maintenance, Chambres des techniciens, Réserves)



**Niveau 3** (Salles de maintenance, Chambres des techniciens, Réserves)



**Niveau 4** (Poste de surveillance, Chambres, Salle de chargement et d'entraînement, Infrmerie)