ArKanuM AngeliKuM

«Il n'y a pas de plus grande douleur que d'être un ange en enfer, alors qu'un diable est chez lui partout»

Martin Page

Le dessous des cartes

Le professeur **Shimizu Aramaki** est un généticien de génie dirigeant le département de Recherches & Développement de la Néo-Corpo OTEC. C'est notamment lui qui a mis au point les nodules transformateurs pour le Reef. Excentrique, sa marotte est l'étude de la kabbale, et des anciennes croyances chrétiennes et pré-chrétiennes. Aramaki est surtout perturbé par le décès de sa nièce **Harumi**, survenu lors des premiers tests de TransFormes, il y a une vingtaine d'années... Aramaki a noyé son obsession et sa culpabilité dans son travail. Mais ça n'a pas suffit. Il désire faire «revivre» sa nièce Harumi en mettant au point une TransForme «angélique» qui sera l'aboutissement de ses travaux.

Cependant, **Isako Kimura** (de son vrai nom **Reiko Masaomi**), l'une des assistantes d'Aramaki est une espionne infiltrée travaillant pour la Néo-Corpo DyNAwerks. Mais elle est aussi la maîtresse de **Jax Staley**, la main droite de Mégatechnix. Jax a fait espionner Isako et l'a instrumentalisée pour qu'elle fournisse le maximum d'informations sur les travaux en cours menés par Aramaki.

Afin de trouver le temps de mettre son projet au point, Aramaki a payé une équipe de mercenaires travaillant pour Striker, qui l'a exfiltré. Evidemment, le scientifique est passé par divers intermédiaires, de telle sorte qu'OTEC ne puisse normalement pas remonter jusqu'à lui. Mais l'un des chefs d'unité de Striker, **Hartman «Cobra» Manakerov**, a vendu l'information à un Fixer de sa connaissance. Le Fixer, via son réseau de contacts, a revendu l'information à Jax Staley. Staley a fait procéder à une nouvelle exfiltration du scientifique, qu'elle a fait installer dans un ancien immeuble corporatiste de l'Intégrant de LA.

Le scientifique est désormais obligé de travailler contre son gré sur son nouveau nodule transformateur, que Jax compte utiliser à des fins commerciales militaires...

Récemment, plusieurs «cobayes» se sont échappés de l'*Etage 35* où le nouveau virus transformateur est testé. Ces cobayes ont un comportement particulièrement agressif. Mus par une main meurtrière (Thalia Shintaro), les cobayes assassineront plusieurs Edgerunners. L'objectif de **Thalia Shintaro**, la Main gauche d'OTEC, est de créer une *KulturKampf* entre les Reefers et les Edgerunners, dont elle veut se venger. Thalia les rend responsables de la mort de sa soeur jumelle. La piste remontera ra-

pidement vers Jax Staley. La Corporate n'aura pas d'autre alternative que de mettre un terme aux recherches secrètes en cours, et d'effectuer un nettoyage par le vide de toutes les installations. Thalia est parvenue à faire infiltrer un Changeur Reefer travaillant pour OTEC dans l'équipe qui surveille Aramaki. Ce *Changeur* (qui est aussi spécialiste en cybernétique) a reçu pour mission d'implanter des puces nanotechniques de neurocontrôle dans le Trans-Net des cobayes. Il y est arrivé et a rapidement quitté les lieux. Désormais, les 4 cobayes sont sous le contrôle de Thalia Shintaro, et Jax Staley va devoir jouer contre la montre (et contre les Edgerunners également) pour retrouver leur trace et éviter que toute cette affaire ne s'évente. Dans un premier temps, elle va s'arranger pour faire assassiner Isako Kimura...

12 septembre 203X

La mort d'Isako Kimura

L'un des PJ est contacté par **Isako Kimura**, soit directement, soit via son Fixer habituel. Elle souhaite rencontrer les PJ au plus vite à propos de l'enlèvement du professeur Aramaki. Elle a des informations importantes à divulguer. Pourquoi Isako agit-elle ainsi ? Elle a peur, et se sait en danger. Elle ne fait même plus confiance à DyNAwerks, son employeur, encore moins à Jax Staley et à OTEC. Elle se tournera donc vers des indépendants en espérant être protégée par eux jusqu'à ce qu'elle soit hors de danger...

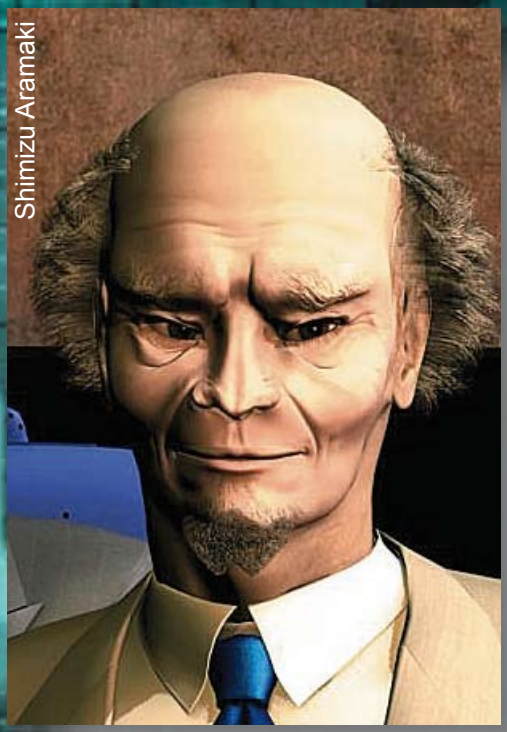
Les PJ doivent rejoindre Isako le soir-même, à l'hôtel *Arcana*, situé dans la 32e Rue de HighCity, dans le District de New Rose. Elle occupe la chambre 1009.

Si les PJ effectuent des recherches à propos d'Isako Kimura sur le DataPool, ils apprendront qu'elle est une assistante du professeur Shimizu Aramaki. Des recherches plus approfondies permettront d'apprendre qu'elle a été fichée par les services du NCSWAT comme étant une ex-activiste membre de la *Coalition du Retour à la Nature* (un groupement éco-terroriste au sein duquel oeuvraient principalement des Drifters et des Reefers).

Quant à Shimizu Aramaki, c'est un expert en génie génétique, l'un des dirigeants de la Néo-Corpo OTEC. Il a été enlevé le 2 mars 203X, il y a plus de 6 mois.

TOUJOURS PAS DE SUITES DANS L'AFFAIRE ARAMAKI (15 MAI 203X)

La disparition de l'expert en génie génétique Shimizu Aramaki, dirigeant le département R&D pour OTEC n'a toujours pas été revendiquée. Aucune piste valable n'a, à ce jour, put être suivie par les officiers du NCSWAT travaillant sur l'affaire. Pour rappel, le professeur Aramaki était le chef du département de R&D de la OTEC Corporation, société ayant mit au point le cryptoplan. Le professeur Aramaki était célèbre pour ses travaux dans le domaine de l'ingénierie génétique, des processus mutagènes et des virus. D'après nos sources, il semblerait que le professeur Aramaki n'avait pas d'ennemi connu, comme nous l'a d'ailleurs affirmé le chef de la sécurité d'OTEC, Dwight Holden, un ex-officier du Psycho Squad et actuellement employé par Orochi Securitech.


Shimizu Aramaki

A l'hôtel Arcana

Il s'agit d'un hôtel de luxe flambant neuf, en forme de croissant tout en verre et chrome, comptant 1200 chambres, réparties sur 120 étages. La sécurité y est discrète mais à la hauteur du luxe des lieux. Des portiques de détection sont répartis à toutes les entrées et si les PJ portent des armes à feu, il leur sera demandé gentiment (mais fermement) de s'en débarrasser dans un coffre à l'accueil. La sécurité y est de haut niveau (gardes équivalents à des Leaders). Seuls les PJ ayant une accréditation (licence de garde du corps, par exemple), pourront conserver leurs armes. Les bioforms sont interdits dans l'hôtel, évidemment !

Les PJ réussissant un jet de **Perception/Perception Humaine ND 14** noteront une légère nervosité parmi les membres du personnel. Mais personne ne dit pour quelle raison... Seul un jet de **Persuasion ND 18** permettra d'apprendre que les membres de la sécurité sont sur la brèche : le système de surveillance ayant *planté*... par suite d'un Net running (l'équipe qui s'est infiltrée dans l'hôtel pour y assassiner Isako Kimura).

La chambre 1009 est une suite située au 100ème étage. Les PJ devront insister pour voir soudain la porte s'ouvrir sur une suite à l'atmosphère tamisée, une large baie vitrée permettant d'embrasser la vue sur la Mégacité.

Un piège attend les PJ à l'Hôtel *Arcana*

Les PJ seront accueillis par une jeune femme presque totalement dévêtue, qui semble un peu éméchée. Elle leur demandera qui ils sont, et prétend attendre quelqu'un d'autre (un certain *Mr Pearce*)... La jeune femme semble être clairement une prostituée de luxe... pas du tout Isako. Elle leur dira qu'elle se prénomme Amanda et leur demandera de quitter la suite. Ils se sont probablement trompés...

Si les PJ ne décampent pas à ce moment-là, deux hommes jailliront d'une pièce sur leur gauche et tireront sur les PJ avec leurs Pistolets à fléchettes, dans le but de les neutraliser. «Amanda» frappera aussi le plus proche des PJ. Ce sont des flics corrompus du NCSWAT, à qui Jax Staley a fait croire qu'Isako Kimura allait dévoiler leurs magouilles. Leurs noms sont **Gareth Meyer**, **Ezekiel Stone** et **Lucia Harking**. **Meyer** est un grand type aux cheveux blancs coupés en brosse, **Stone** est un individu trapu, le visage couturé de cicatrices. Il est aussi armé d'un Tranchoir. Tous trois portent de la NéoCyb. **Lucie** est également une experte en Boxe Thaï.

Les flics ripoux de la suite 1009 (corrompus par Jax Staley)
Initiative : 11 (avec le Cyberpack activé), **Perception** : 8, **Attaque** : 14 (16 (+5) en Boxe Thaï pour Lucie)
MV 8, **SPR** 24, **PA** 8 (vêtements en fibres balistiques), **PV** : 12, **PSF** : 30.
NéoCyb : Cyberpacks de corps à corps, Gantelets de corps à corps (Etripeurs (4D6), Superpoings (2D6+2), Taser de contact (JdS) et Bracelets d'Assassin (Pistolet lourd avec silencieux (4D6) et Pistolet à fléchettes (Somnifère à 6D6).

En fouillant les flics, les PJ découvriront leurs plaques d'officiers du NCSWAT, ainsi que l'Agent d'Isako sur l'un d'eux... Sur son Agent, un rappel indique une soirée (le lendemain soir), à bord du *Kokura* (un Zep de luxe actuellement ancré au-dessus du *Desnai Concert Hall* (en bordure de l'Enclave Desnai). Son invitation a été scannée dans la mémoire de son Agent.

En fouillant la suite, les PJ découvriront du sang dans la salle de bain, et le cadavre décapité d'Isako, les mains ligotées dans le dos, un pied dépassant de la baignoire. Elle a évidemment été décapitée au Tranchoir, comme l'atteste la régularité extrême de la coupe. En auscultant le corps, les PJ découvriront qu'elle porte un Neuromat et un Support de puces. Une de ses puces MRAM est en fait une série de souvenirs qu'il est possible de lire sur une unité de relecture Braintech.

Les images sont confuses, comme des flashs mémoriels. Il faudra réussir un jet d'**Interface/Photo ND 18** pour tirer une info de ces images. L'un des flashs évoque un projet sur lequel était occupé à travailler Aramaki. Mais lequel ? Une autre image montre le visage d'une belle femme brune aux cheveux longs (Jax Staley). Une autre série d'images permet de situer l'appartement d'Isako (un panneau holo avec une pub géante pour la nouvelle GMI Orion (une voiture de luxe à 6 roues) / une tour Genius « Needle » métalisée très proche (la Tour Kuroshita) / et la tour ZetaTech en arrière-fond, sur la gauche). L'appartement d'Isako est situé au 644 de la 10ème Rue – HighCity level (dans la Résidence *Hope of Luxury*).

Les PJ vont pouvoir effectuer trois actions

1 – Fouiller la résidence de Shimizu Aramaki
2 – Fouiller l'appartement d'Isako
3 – Se rendre à la soirée à bord du *Kokura*

1 – Fouille de la résidence d'Aramaki

Le Professeur Aramaki occupait un splendide appartement décoré de manière baroque et high-tech dans le *Osaro Building*, suite 127 (qui fait allusion à un passage de l'Apocalypse 12.7 «*Et il y eut la guerre dans le ciel. Michel et ses anges combattirent contre le dragon. Et le dragon et ses anges combattirent*». L'appartement du professeur Aramaki est accessible de l'intérieur et de l'extérieur (via une petite plate-forme pour son AV-7 personnel). Encore faut-il passer outre les systèmes de sécurité high-tech (scanner rétinien, scanner à empreinte palmaire et caméras de surveillance - jets de **Sécurité électronique ND 22** et **26** pour le scan rétinien) et les rondes des patrouilles des gardes d'*Orochi Securitech*, la société qui s'occupe de la sécurité dans l'immeuble Osaro).

Dans l'appart : Les PJ découvriront une incroyable collection d'anges en plâtre, en acier, en ivoire, en plastique, en bois, de toutes les époques (du XVème siècle à l'époque actuelle). Ils découvriront aussi une bibliothèque renfermant une vingtaine de vieux ouvrages encore intacts (malgré le virus biotechnologique lancé par Arasaka durant la 4ème Guerre Corporative). Des livres anciens sur la kabbale et l'angéologie (dont une bible de Gutenberg en Latin). Les PJ pourront aussi découvrir divers indices :

Harumi Aramaki à 14 ans

A/ Harumi, la nièce d'Aramaki est visible sur différents supports (puces et puces Braindance). Elle apparaît sur de nombreuses photos tri-di.

B/ La passion d'Aramaki pour les anges et la kabbale s'exprime non seulement au travers de la décoration, mais aussi sur différents Holocréateurs (des générateurs d'hologrammes utilisés pour le design, principalement par les Desnai). Divers «schémas» et «croquis» filaires représentent d'étranges anges métamorphiques à divers stades de métamorphose. Le projet *ARKANUM ANGELIKUM* d'Aramaki.

Dwight Holden

La Résidenc *Hope of Luxury* (croix jaune)

Si les PJ se font repérer, ils seront arrêtés par une patrouille d'*Orochi Securitech* dans un AV-3 (2 hommes) et trois patrouilles à pied, depuis l'intérieur de l'immeuble.

Un AV-4 les emmènera ensuite à la Tour Kuroshita pour y être interrogés par le détective **Dwight Holden**, Solo travaillant pour *Orochi Securitech*. Holden menace directement les PJ de les transférer au Commissariat Central du NCSWAT (où ils devraient purger une peine légère pour tentative de cambriolage), s'ils ne parlent pas à propos de leur «viol de propriété». Holden se montrera particulièrement dur avec les PJ avant de les relâcher sans autre forme de procès... Pour les faire suivre par une équipe de détectives afin d'en apprendre plus sur eux... Et d'effectuer une enquête informatique pour savoir QUI ils sont et quel est leur EMPLOYEUR. Fondamentalement, Holden est un type relativement honnête. C'est lui qui a organisé l'extraction d'Aramaki (il le dévoilera plus tard).

2 – Chez Isako Kimura (Résidence *Hope of Luxury*)

Cet immeuble rond est situé dans MidCity, mais les plus hauts étages surplombent la High Street, l'une des artères de circulation de HighCity. Isako occupait un conapt (4 pièces dans les niveaux supérieurs, au 399ème étage).

Un scanner rétinien et une serrure à carte sont les seuls systèmes de surveillance de cet immeuble. Une piste permet aussi aux AV et Gyros de se poser sur le toit.

Le conapt recèle peu d'informations, mais permettra aux PJ de découvrir divers indices (avec des jets de **Perception ND 22**) : deux Spioner et deux jeux de 6 mouchards-pisteurs (planqués dans un compartiment du frigo), une arme de calibre moyen (un Militech Arms Avenger 9 mm), une dizaine de puces MRAM vierges et du matériel pour percer tous les types de sécurité (Scanner de sécurité, Décodeur de serrure à carte, Renifleur à poisons, Vocdécodeur et un badge de DyNAwerks au nom de **Reiko Masaomi** -planqués dans un compartiment du plafond, que l'on ne pourra découvrir qu'avec un jet Très Difficile en **Perception** (**ND 26**).

Les PJ risquent de tomber sur des visiteurs en venant fouiller chez Reiko Masaomi. Lancer 1D10. Ajouter 1 par jour passé après son assassinat par les flics corrompus du NCSWAT.

1-3 : Une ronde de gardes de la sécurité de l'immeuble (deux hommes, équivalent à des Soldats, armés de taser, de 9 mm et de vestes légères en Kevlar).
4-8 : Des Reefers (travaillant pour Thalia Shintaro) sont occupés à fouiller les lieux. Ils tenteront de se carapater si les PJ interviennent. Ils ont adopté une TransForme d'*Acrobate*, et seront très difficiles à courser.
9-10 : Une équipe de 4 Solos membres de l'Unité *Scorpion* (une unité d'infiltration de Striker engagée par Jax Staley - dirigée par **Hartman «Cobra» Manakerov**, le traître qui a vendu les infos à Staley via un Fixer de sa connaissance).

Les Reefers travaillant pour Thalia Shintaro (sous forme Acrobate)
Initiative : 12, **Perception** : 10, **Attaque** : 14, **Discrétion** : 18
MV 13, **SPR** 39, **PA** 4 (Peau épaisse), **PV** : 16, **PSF** : 40.
Armes *:* Monopoings (2D6), Pistolets lance-missiles (6D6).

Les Solos de l'Unité *Scorpion*
Initiative : 10, **Perception** : 9, **Attaque** : 16, **Discrétion** : 16
MV 9, **SPR** 28, **PA** 12 (combis blindées), **PV** : 12, **PSF** : 30.
Armes *:* Superarmes Ingram MAC 14 avec silencieux, Monocouteaux (2D6).
Cybernétique : Neuromat avec Liaison Superarme et Véhicule.
Protection : Combinaisons blindées (12 PA), Casques en nylon balistique (20 PA) avec Liaison radio, Senseurs de température, Téléoptiques et Afficheurs Times Square.

13 septembre 203X

3 – Une soirée déchirante...

La soirée qui se déroulera à bord du *Kokura*, l'un des dirigeables de luxe de la Desnaiworld Corporation, réunira une centaine de personnes (essentiellement des Corporates, Idoles, Médias et autres parasites sociaux...). Malheureusement, cette soirée est réservée aux VIP et les PJ ne pourront y avoir accès que sur invitation. La sécurité à bord est assurée par une vingtaine d'Agents Desnai (et leurs Patrouillbots).

Les entrées à bord s'effectuent sur le toit d'une tour située sur Delany (HighCity).

Observer au téléoptique les allées et venues des AV et Turbojets permettra de reconnaître des personnalités en vue du monde des affaires et des médias (comme **Jax Staley** et sa secrétaire Miss Kisaragi; la superbe **Ellen Trieste**, main gauche de Petrochem; **Nicolo Loggagia** et son épouse **Michiko Sung-Loggagia** (dirigeants de la Biotechnica); l'Idole **Itomi Takara** (et quelques-unes des ses *otaku*), la célèbre Média **Kelvy Kai-Eurodyne** (qui est enceinte), etc.

Jax Staley

Un meurtre tranchant

Après avoir traversé les différents contrôles pour pénétrer à bord du *Kokura*, et s'être mêlés à la haute société de Night City, les PJ seront les témoins indirects d'un meurtre, perpétré au cours de la soirée. L'ambiance à bord est au luxe, à la volupté, au paraître et à l'hypocrisie. Un immense hologramme (représentant une tour de Babel hélicoïdale, due au talent de l'holographiste kényan **Macu Oringa**) tourne lentement au centre du vaste salon de réception, baignant les invités dans des lumières irréelles.

Les PJ pourront tenter d'approcher diverses personnalités et leur service d'escorte. Jax Staley acceptera de leur parler, mais niera toute implication dans l'affaire Aramaki ou le meurtre de son assistante miss Kimura. Il sera très difficile de la déstabiliser et de lui faire abandonner son sourire séducteur.

Soudain, une des invitées sort en titubant des toilettes pour femmes et vomit dans la coursive qui y mène, alertant un Agent Desnai, qui rapplique avec son Patrouillbot. Dans les toilettes gisent deux femmes éventrées, les viscères répandues autour d'elles et les murs éclaboussés de sang. Une «créature» extrêmement véloce jaillit des WC et fauche le garde de la sécurité au passage, le blessant grièvement d'un coup de pied éventreur... Les jeunes femmes qui sont mortes sont **Gwendolyn Hamilton** (une jeune présentatrice de Skysat au visage de mannequin) et **Lydia Samaroff**, l'un des plus jeunes Conseillers Municipaux de l'Intégrant de Night City. Toutes deux étaient membres de la Convention Edgerunner. Les PJ pourront le savoir en écoutant les News ou en réussissant un jet de **Culture Générale ND 22** ou **Expert (Edgerunner) ND 18**.

Les PJ et les Agents de Sécurité Desnai mèneront une course-poursuite parmi les invités paniqués ou surpris. La «créature» se dirigera vers l'une des portes d'accès, qu'elle tentera d'arracher. Si les PJ ne parviennent pas à l'arrêter, la «créature» ouvrira le sas et se jettera dans le vide, déployant une paire d'ailes membraneuses pour disparaître dans le ciel nocturne de Night City...

La «créature» ressemble à un «vampire», mesure plus d'1m80 et est armé de griffes, de crocs et recouverte d'une épaisse peau aussi dure que de la chitine. Ce cobaye est une jeune femme qui a été soumise au protocole A.A. (pour *ARKANUM ANGELIKUM*). Son nom est **Amalia Hernandez**, une *wetback* qui a été achetée au *Marché de la Chair* par un Fixer véreux travaillant pour Jax Staley.

Si la «créature» meurt sur place, divers indices pourront être découverts sur elle : un Trans-Net est visible sous son épiderme; parmi ses vêtements féminins en lambeaux, on trouvera un passe au nom de **Rosalia Picabia** (une fausse ID qui mène à une impasse); et si le corps est autopsié (ce qui sera fait par le SICS), on y découvrira un implant de contrôle cortical (qui a été injecté dans le Trans-Net d'Amalia).

Les Cobayes
Initiative : 12, **Perception** : 10, **Attaque** : 18, **Discrétion** : 16
MV 12, **SPR** 36, **PA** 14 (Chitine), **PV** : 16, **PSF** : 40.
Armes : Coup de pied éventreur (7D6), Morsure (2D6), Griffes (4D6)
Augmentations/Attaques : Membrane oculaire, Vision nocturne, Vision thermique, Odorat sélectif, Editeur de sons, Chitine, Saut amplifié, Furtif, Modification de taille, de couleur des yeux, des cheveux, Modification de silhouette féminine, Changement de sexe, Ailes membraneuses.

Au Commissariat Central (optionnel)

Les PJ seront convoqués, en compagnie de nombreux autres témoins, au Commissariat Central de Night City. Un détective prendra leurs dépositions. Si les PJ demandent à voir les corps, ils devront réussir un jet de **Persuasion ND 18** pour que le détective accède à leur demande.

Pendant ce temps, au niveau de la Morgue du département médico-légal (le SICS (*Scarpetta Independant Coroner Service*), le corps d'Amalia est occupé a être sorti des lieux par l'Unité *Scorpion*. 6 hommes (dont *Cobra*) se sont introduits dans le Commissariat par les toits. Ils portent des armures d'assaut du NCSWAT (20 PA). Ils ont déjà neutralisé un MedTechie du SICS et deux aides-ambulanciers, qui gisent dans une des salles d'autopsie.

Les PJ peuvent tenter d'affronter les mercenaires ou essayer de les suivre. Si les Solos sont attaqués ou repérés, ils lanceront des grenades DCR Flashbang (tirées à partir de leurs Ingram MAC-14). *Cobra* placera une charge de C-6 avant de quitter les lieux, tandis que deux autres emportent le corps d'Amalia, dans un SMDAR (*Sac Médico-Légal Auto-Refroidissant*).

14 septembre 203X

Rencontre avec Kelvy Kai-Eurodyne

Le jour suivant, les PJ seront contactés par une Indic du réseau de la Media **Kelvy**

Kai-Eurodyne. La fille les attendra devant le comptoir d'un bar, l'*Alfa Matrix* (coincé entre un étroit institut de beauté et la vitrine d'une boutique de biosculpture), dans Tao Street (District de Little China), dans MidCity. C'est au milieu d'un intense trafic, du smog*, de piétons se bousculant sous une pluie glaciale et d'AV-3 d'Orochi Securitech, que les PJ rencontreront une jeune femme d'origine asiatique aux cheveux mauves. Elle prétend se nommer **Elisa**. Elle leur dira simplement que Kelvy les attend au *Totentanz*, et les y guidera.

Si Kelvy Kai-Eurodyne remarque que les PJ sont suivis, elle quittera le *Totentanz* par l'arrière et embarquera dans un AV-3. Elle attendra les PJ dans son véhicule.

Kelvy est enceinte jusqu'aux yeux et se déplace avec les difficultés dues à son état. Raison pour laquelle elle délègue beaucoup de travail en ce moment. Mais bon, elle reste une Edgerunner... Elle s'intéresse au double meurtre qui s'est déroulé à bord du *Kokura*. Elle souhaite en savoir plus (elle ne cache pas le fait qu'elle est Média). Elle peut apporter son aide aux PJ... Mais tentera également d'exploiter toutes les infos qu'ils pourront lui apporter. Kelvy les encouragera à continuer leur enquête. Un bon moyen de gagner du Giri auprès des Edgerunners !

Elisa... ou Thalia Shintaro ?

Elisa n'est plus capable d'assumer ses services d'indic auprès des Edgerunners. Son corps gise dans les égouts au coeur de l'Undercity de Little China. L'*Elisa* que les PJ ont rencontré n'est autre que **Thalia Shintaro**, la main gauche d'OTEC. Thalia a fait usage de ses capacités de *Changeur* pour adopter l'aspect de la jeune américano-japonaise.

Elisa

(*) Utilisez les règles du smog, publiées sur la page http://mondesenchantier.over-blog.com/article-6153788.html

Les filatures

Après le massacre à bord du *Kokura*, les PJ seront suivis par quatre groupes :

- 4 hommes de l'Unité *Scorpion* (dans deux voitures banalisées).
- 2 Cee-Metal de la *Trinité* (dont l'une d'elles aura revêtu une Coquille corporelle Wingman II pour pouvoir suivre les PJ à travers les différents niveaux de la Mégacité).
- 2 Changeurs Reefers travaillant pour OTEC.
- 2 détectives d'*Orochi Securitech* (mandatés par Dwight Holden).

Des jets de **Perception** seront nécessaires pour repérer tous ou certains de ces suiveurs (**ND 18** pour repérer une des voitures de l'Unité *Scorpion* et/ou les deux détectives d'Orochi Securitech; **ND 22** pour repérer l'une des Cee-Metal de la *Trinité* et **ND 26** pour repérer les Reefers, qui sont vraiment les plus discrets).

Les PJ peuvent tenter de semer leurs poursuivants, mais ceux-ci engageront une course-poursuite à travers les passages, les rues, les passerelles et les puits de transit encombrés de Night City...

15 septembre 203X

REBONDISSEMENTS DANS LE DOUBLE MEURTRE DU KOKURA (*SKYSAT NEWS*)

Nous vous annoncions avant-hier qu'un véritable carnage avait interrompu une soirée de gala donnée à bord du *Kokura*, l'un des méga-dirigeables de luxe de la Desnaiworld Corporation (I.V. 99%). Il semblerait que de nouveaux éléments viennent corroborer le fait qu'il s'agissait d'un attentat, non encore revendiqué. Cet acte criminel a été perpétré, selon des sources hauts placées au sein du NCSWAT, par des agents non-identifiés de l'AlterCulture du Reef. Ces Reefers ce sont infiltrés à bord du *Kokura* grâce à leur cybertechnologie génétique. «*C'est un acte absolument crapuleux*», a déclaré M. Morimoto, Administrateur Principal de la Desnaiworld, et M. Garven Haakensen, notre Administrateur Municipal, de conclure «*Les responsables de ces meurtres, quels qu'ils soient, paieront le prix fort, j'en fais le serment*». M. Haakensen a prévu de réunir le Conseil Municipal demain afin de mettre sur pied une commission d'enquête, aussi vite que possible.

Nous vous rappelons que les deux victimes étaient la belle Gwendolyn Hamilton, présentatrice des News sur SkySat et Lydia Samaroff, la plus jeune Conseillère Municipale de l'Intégrant de Night City. Toutes deux faisaient partie de la Convention Edgerunner.

Remonter la piste du Professeur Aramaki

Les PJ ont la possibilité de remonter la piste du généticien. Et de plusieurs manières.

- Tout d'abord en faisant parler **Dwight Holden**, qui sera beaucoup plus enclin à se

confesser depuis les meurtres à bord du *Kokura*. Holden sera prêt à rencontrer les PJ, et à leur parler dans un endroit «neutre». Si les PJ ont été préalablement filés par les Solos de l'Unité *Scorpion*, Holden va devenir une cible. Il leur avouera qu'il sait qui a organisé l'extraction d'Aramaki il y a 6 mois : c'est lui-même ! Holden a tout arrangé, mais sans impliquer *Orochi Securitech*, qui n'est pas au courant du deal. Holden n'a plus eu de contact avec Aramaki depuis son « enlèvement ». Mais il sait où le professeur se trouve.

- Une autre solution, beaucoup plus brutale consistera à faire parler l'un des Solos de l'Unité *Scorpion*. Seule la torture ou d'importants moyens de coercition permettront de lui arracher des confessions. A savoir : Aramaki a été enlevé à sa propre demande.

- Une solution plus compliquée consistera à remonter la piste du Fixer qui a servi d'intermédiaire entre *Cobra* et Jax Staley. Il s'agit d'un certain **Obadia Naim Perez**, que l'on trouve fréquemment à l'Hôtel Herrera, dans l'Enclave Rolling State. Perez n'est autre qu'un ex-Panzerboy Nomade qui fut blessé durant la Guerre et y perdit son bras gauche. Depuis lors, il s'est reconverti en courtier en informations et trafiquant de drogue/cybertech/braindance, et l'hôtel Herrera est le RDV des pirates du Rolling State, des Eclaireurs, Panzerboys et autres Bikers. Il vaut mieux être membre du Rolling State pour passer ici un moment en paix...

Shimizu Aramaki est donc actuellement dans un endroit tenu secret, à l'abri des médias et des risques de fuite. Holden devra être convaincu du bien-fondé des objectifs des PJ pour accéder à leur demande... Et quoi de mieux pour être convaincu que d'échapper à une tentative de meurtre...

Un tir de sniper...

2 Solos de l'Unité *Scorpion* prendront pour cible à la fois Holden et les PJ, si ceux-ci, par leurs actions (un précédent combat dans l'appartement d'Isako, une poursuite qui tourne mal, etc) auront déclenché l'ire vengeresse de *Cobra* (et elle n'est pas difficile à déclencher). Les 2 Solos utiliseront des armes lourdes (des *Superarmes Barret-Kang 20 mm*) afin d'abattre de loin leurs cibles (en commençant par Holden). Un PJ réussissant un jet de **Perception ND 26** pourra repérer un tireur embusqué. Tester ses **REF + Esquive** contre le jet du tir du sniper. Si le PJ l'emporte, il aura réussi à plaquer Holden au sol avant que le mur derrière lui n'éclate sous l'impact puissant du 20 mm...

La planque d'Aramaki

Aidés par Holden/Perez/l'un des Solos de l'Unité *Scorpion*, les PJ remonteront jusqu'à la première retraite du professeur Reefer. Sauf que la planque d'Aramaki est vide. Cette «planque» est située dans un ancien laboratoire militaire, abandonné après la Guerre Corporatiste. Il est situé dans la banlieue industrielle d'Heywood, au sud

L'Unité *Scorpion*

Cette unité mercenaire sans existence légale regroupe 12 hommes, tous passés maîtres dans les missions d'infiltration, d'extraction et d'élimination. Anciens soldats, mercenaires et repris de justice (pour la plupart russes et ukrainiens), ils forment une unité de choc utilisée par la Striker dans les plus délicates missions. C'est elle qui a procédé à l'exfiltration du Professeur Aramaki. Cependant, les dirigeants de Striker commencent à trouver cette unité trop indépendante (il lui arrive d'effectuer des missions en dehors de la juridiction de la Néo-Corpo). L'Unité est dirigée par l'ex-tueur mafieux **Hartman «Cobra» Manakerov**. En ajoutant à leur valeur intrinsèque un excellent matériel et de l'ancienne Cyb (encore très fonctionnelle), cette Unité mercenaire est l'un des fleurons de la Striker Corporation.

La *Trinité*

Cette petite unité de combat et d'infiltration est le summum en matière d'efficacité et de cybertechnologie. C'est le dard que peut parfois utiliser la Striker dans des missions délicates. La *Trinité* est constituée de 3 beautés Cee-Metal agissant en mission dans des Coquilles corporelles *Infiltrateur* équipées de NéoCyb et armées de Monofouets Kendachi. La *Trinité* est constituée de trois femmes qui agissent plus comme des électrons libres que comme des combattantes indissociablement liées à la Striker. Elles entretiennent d'excellents contacts avec la *Kegenryo* et l'ex-chef du Psycho Squad **Arès**. L'une de leurs «missions permanentes» est de retrouver la puce contenant l'ADN de **Saburo Arasaka**, implantée dans le corps d'un enfant durant la 4ème Guerre Corporative (l'un des PJ ?...).

de Night City, le long de l'échangeur 126-828. L'entrée du labo souterrain est située dans un entrepôt banal (d'Orbital Air), le portail ouvert. Au fond du hangar, un ascenseur à carte permet d'accéder aux labos. Il faudra réussir un jet de **Sécurité électro. ND 22** pour faire démarrer l'ascenseur. La cabine stoppe 25 m. plus bas, au centre d'un étroit complexe souterrain, dont les 3/4 sont inondés. De nombreux symboles de danger biologique parsèment les portes et les murs. Des passerelles métalliques surplombent une série d'incubateurs et de matériel de laboratoire génétique.

Les Solos de l'Unité *Scorpion* ont piégé les lieux après avoir exfitlré le professeur pour la seconde fois. Ils ont installés une série de capteurs à faisceaux infrarouge* reliés à 4 TRA (des *Tueurs Robotiques Autonomes*, des araignées robotisées garnies de C6 (pour 4D6 de dommages dans un rayon de 3m. (les TRA ont 10 PA et 6 PS). Les abattre pourra les stopper (et ne les fera pas exploser, à condition de percer leur blindage et de détruire intégralement leur structure). Sinon, ils se rapprocheront de la zone d'émission des infrarouges en 2 phases et exploseront...

(*) Les faisceaux peuvent être repérés dans l'obscurité à l'aide d'optiques AL, avec un jet de **Perception ND 18**.

Indices

En fouillant les lieux, les PJ pourront découvrir divers indices :

- Les fragments de TRA permettront d'identifier (grâce aux numéros de série) des modèles de type SR-35 fabriqués par Mégatechnix.

- Des incubateurs contenant des cultures de cellules d'ADN virale. Elles sont identifiables au microscope électronique à l'aide d'un jet de **Génétique/Biologie ND 22/26**.

- Des cages en verre blindé renfermant encore des cobayes vivants (des singes), qui ont atrocement mutés...

- La carcasse d'un bioform (qui semble avoir été criblé de balles). Ce bioform a appartenu à Aramaki et a été abattu par *Cobra*. C'était un adorable Raptile. Les douilles laissées sur place sont de cal. 45 (et proviennent d'un Ingram MAC-14).

16 septembre 203X

Réunion de crise au Conseil Municipal

Les PJ recevront le lendemain de leur rencontre avec **Kelvy Kai-Eurodyne** une info importante : plusieurs «consultants» extérieurs seront présents lors de la réunion de crise du Conseil Municipal (parmi lesquels **Jax Staley**, la Main droite de Mégatechnix, **Thalia Shintaro**, la Main gauche d'OTEC et le commandant du NCSWAT, **Max Hammerman**). Les PJ et Kelvy pourront assister à la réunion via les connexions audio-vidéo de **Marcus Balter**, l'un des représentants de la Convention Edgerunner, présent à titre d'observateur. Une dizaine de Conseillers Municipaux seront également présents, en plus des PNJ sus-mentionnés. Thalia Shintaro arbore un look de Goth loli sophistiquée, avec ses cheveux roses, son chemisier en dentelle, ses colifichets, son collant en latex et ses plate-formes boots vernies à talons aiguilles. Elle porte également de grandes smartgoggles avec Téléoptique et Affineur d'images.

Les PJ seront dans une petite salle annexe du Conseil Municipal, un imposant

Thalia Shintaro

bâtiment en style brutaliste, à la façade soutenue par 8 piliers carrés en béton numérique, de plus de 6 m de large, qui servent à retransmettre les discours des Conseillers et les cours de la Bourse de Night City.

Tahlia Shintaro et **Liang Mustaiev**, les deux représentants du Reef sont pris à partis par l'Administrateur Municipal et sommés de s'expliquer sur les événements de l'avant-veille. Soudain, c'est le bordel (et le carnage) : deux des «Conseillers» se jettent, l'un sur Marcus Balter, l'autre sur Jax Staley. Les deux «Conseillers» lacèrent à coups de griffes et de crocs leurs cibles et tenteront de déchiqueter toute personne qui s'interposera. Balter mourra de ses blessures, quant à Jax Staley, elle sera emmenée d'urgence par le Trauma Team, qui arrivera dans les minutes suivantes.

Les PJ qui veulent intervenir mettront 21 phases - leur (**REF + MV**) pour atteindre la salle du Conseil. Des flics du NCSWAT interviendront à la phase 4.

Les Conseillers quitteront les lieux dans une cohue indescriptible. Malheureusement pour le Média du groupe, les images de la réunion ne pourront pas être utilisées «officiellement» sans qu'il ne soit poursuivi par un procès retentissant...

La DyNAwerks sort de l'ombre

L'un des PJ sera contacté sur son Agent par une femme rousse, d'allure décontractée. Elle lui propose un RDV le plus rapidement possible. Ce soir serait parfait. Dans l'endroit de son choix.

La jeune femme se présente sous le nom de **Dina Webster**. Elle travaille pour une importante société biotechnologique. Elle sait que les PJ ont fouillés l'appartement d'Isako Kimura. Dès lors, elle explique que miss Kimura travaillait pour son employeur (DyNAwerks). Celui-ci souhaite récupérer les fichiers de travail du nouveau protocole génétique mis au point par le Professeur Aramaki. Son employeur est prêt à débourser 500,000 $NC pour avoir accès à cette biotechnologie (pour la faire breveter le plus vite possible)...

17 septembre 203X

KulturKampf !

La situation risque de rapidement dégénérer entre les Reefers et les Edgerunners. Au lieu de calmer le jeu, de jeunes membres du gang des *Symbiotistes* prendront à parti plusieurs Edgerunners. Leurs corps seront retrouvés le soir même (pourquoi pas par les PJ ?), déchiquetés et lacérés... Par les griffes et les crocs de Raptiles et de Véloces des membres du gang d'éco-terroristes...

Thalia Shintaro mettra son grain de sel pour accentuer la KultuKampf. Sous l'aspect d'Elisa, elle fournira des informations aux PJ pour les envoyer dans un guet-apens des *Symbiotistes* ou du gang des *Beastmasters*...

Elimination ou Extraction...

Les PJ seront à nouveau victimes des «nettoyeurs» de l'Unité *Scorpion*. Ceux-ci procéderont de différentes manières pour éliminer ou procéder à l'extraction des PJ :

- Ils piégeront le véhicule ou l'appartement des PJ avec des *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).

- Ils effectueront un tir direct à partir d'une voiture banalisée (volée) à l'Ingram MAC-14.

- Si ces tentatives échouent, les PJ subiront une extraction, menée de main de maître. Après tout, ce type de mission est la spécialité de l'Unité *Scorpion*. Ils utiliseront pour ce faire tout un arsenal d'armes incapacitantes (grenades Flashbang, Taser, Webgun, etc), et enlèveront les PJ dans un gros van noir. Ils seront conduits dans un hangar de la Zone de Combat intérieure, non loin de la Marina Est. Là, ils seront interrogés par *Cobra* en personne, qui aura étalé devant lui tout un attirail du «parfait petit tortionnaire» en acier chromé, et un étui contenant diverses drogues...

Deus Sexy Machina

Trois femmes vêtues de combinaisons blindées *Ghostsuit* (les trois Cee-Metal de la *Trinité*) sauveront les PJ des griffes des mercenaires. L'une d'elles sera dans une Coquille Corporelle Néo-Gamma. Durant le rude mais bref combat, 1D6+2 mercenaires seront tués. Les PJ devront réussir un jet de **CH** avec un **ND de 14** pour ne pas être touchés par une balle perdue lors du gunfight... Même si les agents de la *Trinité* utilisent principalement des Epées énergétiques, des Monokatanas et des Monofouets Kendachi.

Cobra parviendra évidemment à fuir les lieux. Une fois la poussière du combat retombée, l'une des femmes ôte son masque protecteur facial et les PJ découvrent une femme magnifique aux cheveux noirs comme la nuit et au regard bleu comme l'acier. Les PJ comprendront peut être qu'ils ont servis d'appâts...

Dana, membre de la *Trinité*

La Cee-Metal au front tatoué d'un *triskell** noir leur explique que ces mercenaires appartenaient à l'Unité *Scorpion*. Il semblerait que leur chef, *Cobra*, ait rompu plusieurs de ses engagements. Sa tête est maintenant mise à prix et l'Unité qu'il dirige doit être éradiquée. Ce sont eux qui ont procédé à la *seconde* extraction du Professeur Aramaki. La *Trinité* souhaite que les PJ les aident à délivrer Shimizu Aramaki, détenu illégalement, contre le gré de leurs «employeurs».

La *Trinité* sait également que Mégatechnix s'apprête à vendre secrètement un nouveau prototype d'arme biologique, mais elles ignorent si ce fameux «prototype» a un rapport avec les meurtres commis récemment...

(*) Dans la mythologie celtique, le *triskell* (ou triskèle) symbolise les 3 dieux principaux : Lug, le dieu primordial, le Dagda et Ogme. Il évoque aussi le caractère trinitaire de la déesse unique Dana / Brigit / Brigantia (fille, mère et épouse) ou la roue solaire (attribut du Dagda).

Faire parler Jax Staley...

Les PJ ont plusieurs pistes envisageables pour retrouver le Professeur Aramaki : Thalia Shintaro et les 4 Reefers travaillant pour elle ou *Cobra* et les hommes de l'Unité *Scorpion* survivants. Mais la personne la plus apte à parler se trouve être Jax Staley...

Interroger Jax Staley, qui est surveillée nuit et jour par 4 flics du NCSWAT et deux agents de sécurité de Mégatechnix au *General Hospital* de Night City, demandera du doigté. Ces agents ne laisseront entrer personne, sauf une infirmière ou un médecin accrédité. Dans la chambre, **Miss Kisaragi**, l'amante/garde du corps de la Corporate veille jour et nuit (il faudra la neutraliser si les PJ veulent avoir une chance de faire parler Staley). Jax Staley refusera d'admettre qu'elle a fait enlever Shimizu Aramaki, mais avec du Sodium Penthotal, elle pourrait «craquer»...

Exfiltrer Aramaki

En fonction de leurs occupations et de leur affiliation à telle ou telle Alt-Kult, les PJ pourront recevoir une aide ponctuelle (rayer les mentions inutiles) : des Edgerunners (si les PJ parviennent à les convaincre que c'est l'une des manières d'arrêter la KulturKampf); du gouvernement de l'Intégrant; des cadres dirigeants d'OTEC; des Reefers; des membres de la *Trinité*, etc.

Etage 35

La tour où est détenu actuellement Aramaki (et où il travaille dans des conditions déplorables) est située au coeur de la zone sinistrée du Pôle de L.A. Il n'y a que deux solutions pour atteindre cet immeuble entouré d'eau : par les airs ou par la mer.

Le bâtiment, surnommé «*Etage 35*» se situe dans l'ancien quartier de Glendale, désormais rebaptisé *Ghost Flow*. C'est une zone quasi-inhabitée, parfois squattée par quelques Reefers et Drifters, mais jamais très longtemps, en raison du manque de salubrité et de la dangerosité des immeubles qui risquent à tout instant de s'effondrer dans les flots.

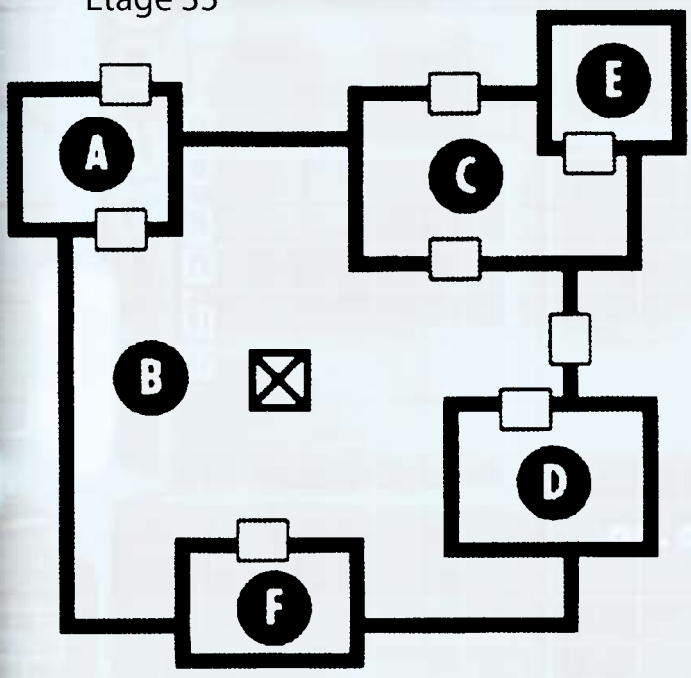
Etage 35 est un ancien immeuble corporatiste (ayant appartenu à Mégatechnix avant le Big One de 2028). Les 30 premiers étages sont sous l'eau, seuls émergent encore les 20 suivants. Aramaki est détenu au 35ème étage, en compagnie d'une dizaine de Solos de Mégatechnix et d'une équipe réduite qui assiste Aramaki dans ses recherches.

Le toit diagonal de l'immeuble ne permet pas à un appareil de s'y poser. Les personnes qui souhaitent quitter les lieux doivent le faire en se faisant treuiller à partir d'un hélicoptère ou d'un AV-4, par exemple.

• **A #** Ancienne salle de réunion, servant désormais de QG pour les agents de Militech. Une table entourée de 10 chaises avec un grand écran numérique et des petits écrans de surveillance des systèmes de sécurité installés à l'étage et dans la cage d'escalier. Il y a toujours au moins 2 hommes présents dans cette salle.

• **B #** Ancien *open space*, avec des bureaux encore séparés de cloisons. Les ascenseurs (inutilisables) sont situés au milieu de cette vaste salle. La montée vers le toit

Etage 35



se fait via les escaliers de service (où les Solos de Mégatechnix ont installé des détecteurs de mouvement (jet de **Perception/Sécurité électro. ND 18** pour les repérer).

Un robot de combat servo-commandé est également tout le temps en poste ici (il correspond à un *Garde du corps*, mais nécessite qu'un des Solos se charge de le manoeuvrer en permanence).

• **C #** Labos de fortune. Un grand sigle de danger biologique est peint sur les bâches en plastique qui séparent le sas de la porte d'accès (qui a été renforcée depuis l'évasion des 4 cobayes). Plusieurs caissons renferment des «sujets» en cours d'étude, et un mur est couvert de smartboards et de séquenceurs génétiques. 3 assistants travaillent ici en compagnie d'Aramaki. Ils sont exténués par les conditions de travail et ne tenteront rien contre les PJ.

• **D #** Chambrée collective des Solos de Mégatechnix (considérez-les comme des Leaders). Ils sont armés de Minami 10 (2D6+3) et portent des combinaisons de combat blindées (12 PA), des commo mastoïdiens et des optiques IR. Des lits et des douches de campagne ont été installées ici. Leur chef est un certain **Terrence Masterson**.

• **E #** Chambre et salle de bain d'Aramaki. De nombreuses notes pourront être découvertes sur le smartboard du généticien. Ces notes évoquent le véritable objectif d'ARKANUM ANGELIKUM, ainsi que la mort de sa nièce Harumi, relatée dans une News de NetWorks 54.

• **F #** Local technique, renfermant deux imposants générateurs permettant d'alimenter tout l'étage.

La tactique des agents de Mégatechnix

En cas d'attaque, les Solos ont pour objectif de faire sortir au plus vite le professeur Aramaki des lieux. La moitié du groupe (5 hommes) reste sur place pour affronter la menace (avec le robot de combat), les 5 autres (avec Masterson), quittent l'Etage 35 :

• Par les toits (en cas d'infiltration par la mer et les étages inférieurs). Un AV-4 de Mégatechnix viendra les récupérer en moins de 2 minutes.

- Par la mer (en cas d'infiltration par le toit). Un Minisub est immergé à la base de la tour, et pourra embarquer 6 hommes. Il renferme également 6 Néo-scaphandres et des Balises de détresse.

Une fois Aramaki hors de danger, Masterson déclenchera le détonateur cérébral connecté à son Neuromat, qui fera exploser les 20 kgs de C-6 installés le long des piliers de la tour, ce qui la fera s'effondrer définitivement dans les flots...

Moi, mon double et moi-même : le climax

Si les PJ mettent à mal la tentative de KultuKampf élaborée par **Thalia Shintaro**, celle-ci deviendra comme folle. Elle voudra en finir une bonne fois pour toutes avec ces rats qui lui nuisent depuis l'épisode du *Kokura*. Sous la défroque d'Elisa, elle donnera RdV aux PJ dans Undercity, sous un prétexte quelconque. Elle sera accompagnée des *cobayes* survivants et des *Changeurs* Reefers, qui seront embusqués, prêts à l'attaque.

Les fins et les gains

Peut être que la KultuKampf se renforcera (grâce à l'action délétère de certains PJ... ce qui serait assez ironique) ou finira par se « diluer ». Les PJ gagneront certainement du Giri :

- 100 Points de Giri auprès des Edgerunners s'ils réussissent à sauver la peau de Marcus Balter lors de l'attaque des deux cobayes au Conseil Municipal.

- 100 Points de Giri (Edgerunner ou Reefer, en fonction des AlterCultures des PJ) si les PJ parviennent à éviter ou minimiser la KulturKampf entre les deux Alt-Kult.

- 50 Points de Giri (Reefer) si les PJ amènent aux Reefers la nouvelle TransForme mise au point par Aramaki.

- 500,000 $NC, si les PJ parviennent à vendre les fichiers de recherches d'Aramaki à la DyNAwerks Corporation.

Nouvelle TransForme

Ange Destructeur (Arkanum Angelikum) 85 Giri

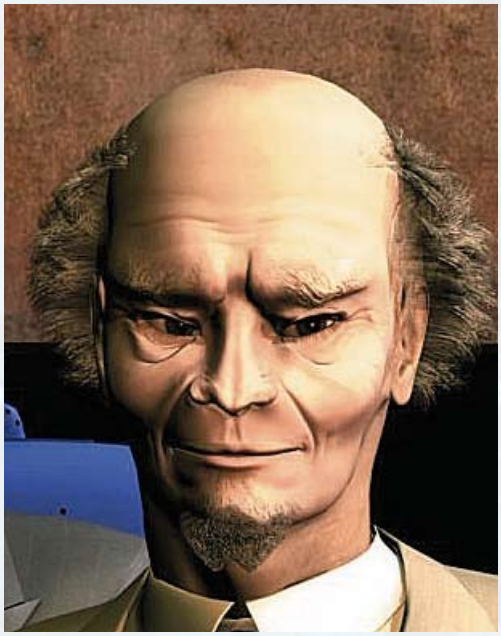
Cette TransForme combine à la fois des Augmentations de la *Métamorphose*, avec celles de *Minotaure* et d'*Acrobate*. Rareté, l'Arkanum Angelikum a aussi été combiné avec de l'ADN de bioform *Ptéro*, ce qui permet à celui qui détient cette TransForme de déployer des ailes rétractiles lui permettant de voler à la vitesse de deux fois son SPR.

Une fois que cette TransForme sera accréditée par le Conseil du Reef, elle constituera une combinaison idéale pour les *Changeurs* et autres agents d'infiltration, mais également très efficace en combat.

REF	DEX	CON	FOR	PHY	PER	MV
+2	+3	+3	+4	+4	+2	+5

Augmentations/Attaques : Membrane oculaire, Vision nocturne, Vision thermique, Odorat sélectif, Editeur de sons, Chitine, Coup de pied éventreur, Morsure, Griffes, Saut amplifié, Furtif, Modification de taille, de couleur des yeux, des cheveux, Modification de silhouette féminine, Changement de sexe, Ailes membraneuses.

Shimizu Aramaki, chercheur en génie génétique d'OTEC



Le Professeur Aramaki est une sommité en matière de génétique et de transgenèse. C'est l'un des chercheurs qui a mis au point la technologie des *nodules transformateurs*. Il faisait partie de l'équipe d'Amanda Russel avant d'en devenir le bras droit, puis le responsable du département R&D d'OTEC.

Ses objectifs : Démissionner d'OTEC, continuer des recherches personnelles visant à créer une TransForme «angélique» en hommage à sa petite-nièce Harumi, décédée des suites d'un cancer provoqué par ses premières recherches.

Son objectif principal est clairement transhumaniste. Il souhaite atteindre la «forme parfaite», la plus pure expression du génie humain. Aigri et obsédé, il considère la TransForme «*Arkanum Angelikum*» comme un vulgaire ratage, un essai honteux, une pâle copie du travail qu'il a été obligé de réaliser dans les plus brefs délais, poussé par Jax Staley, cette égocentriste qu'il déteste par dessus tout. Si les PJ détruisent ses travaux actuels plutôt que de les laisser entre les mains de Staley, ils auront la reconnaissance d'Aramaki, mais ne gagneront aucun Giri vis-à-vis du Reef. Si en plus, ils lui permettent de s'exiler loin d'OTEC (son désir est d'être hébergé sur une île du Pacifique ou dans l'un des pays de la Coalition Pan-Asiatique, par exemple en Malaisie), les PJ s'en feront un allié à vie.

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
4/7	5/8	5/9	4/11	5/10	9	8	7/10	10	5/10

Compétences : Perception +6 (15), Génétique +9 (19), Biologie +10 (20).

TransFormes : Homme-baleine, Minotaure.

Armes : Coup de pied éventreur (7D6), Poing-épée (5D6), Cornes (6D6) (sous forme de Minotaure)

Protection : Costume en fibres balistiques (8 PA) ou Ecailles (18 PA), sous forme de Minotaure.

Thalia Shintaro, Main gauche d'OTEC

Thalia n'a pas rejoint le Reef par conviction, mais par opportunisme. Brillante étudiante en génie génétique auprès du professeur Aramaki durant les années qui ont suivis la fin de la Guerre Corporative, elle devint toutefois l'experte en gestion de la clientèle pour OTEC. La mort de sa soeur jumelle Erato la plongea dans un gouffre de souffrances indicibles. Elle faillit en mourir. Erato, son *double*, avait été retrouvée aux abords d'un entrepôt d'une zone industrielle, violée et mutilée. L'enquête conclut à un acte crapuleux, et les coupables, une bande d'Edgerunners désoeuvrés, ne furent jamais punis. Thalia associa alors les assassins de sa soeur à la Convention Edgerunner dans son ensemble.

Ses objectifs : Créer une KulturKampf entre les Reefers et les Edgerunners, en s'arrangeant pour faire peser tous les soupçons sur Jax Staley et Mégatechnix....

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
8/9	7/9	6	5/6	6	8	6	8/11	8	6

Compétences : Perception +6 (14), Athlétisme +5 (12/14), Esquive +5 (12/14), Persuasion +8 (16/19), Armes de poing +5 (13/14), Bagarre +5 (12/14)

TransFormes : Succube, Métamorphose, Hermaphrodite

Armes : Sternmeyer Type 35 (3D6), Morsure (1D6), Constriction (3D6) (sous forme de Succube).

Protection : Tenues en fibres balistiques (8 PA).

Les Reefers travaillant pour Thalia Shintaro (sous forme Acrobate)
Initiative : 12, **Perception** : 10, **Attaque** : 14, **Discrétion** : 18
MV 13, **SPR** 39, **PA** 4 (Peau épaisse), **PV** : 16, **PSF** : 40.
Armes *:* Monopoings (2D6), Pistolets lance-missiles (6D6).

Dwight Holden, Solo et détective d'*Orochi Securitech*

Holden fut autrefois un flic, et il a conservé en partie ses manières de flic. Détective dans le très controversé Pyscho Squad sous la direction d'Arès, il abandonne la police dans les années qui suivirent la destruction du coeur de Night City. Il part s'installer à San Francisco, où il ouvre un bureau de recherches pour les familles de disparus durant le chaos de la Guerre. Ses activités sont sabotées par une agence gouvernementale, lorsqu'il est sur le point de découvrir des informations douteuses sur Militech. Il quitte les USA et part s'installer en Angleterre, mais revient finalement à Night City, où il est embauché par Orochi Securitech. Consultant en sécurité sous contrat pour OTEC, il est chargé d'organiser la sécurité personnelle du Professeur Aramaki. C'est aussi lui qui organise l'extraction du Professeur, avec une équipe de mercenaires de la Striker.

Ses objectifs : Rester fidèle à la ligne de conduite d'Orochi Securitech, tout en leur cachant qu'il s'est compromis dans l'«évasion» d'Aramaki. Protéger le professeur Aramaki et aider les PJ une fois qu'il aura compris qu'ils souhaitent le sauver des mains de Mégatechnix.

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

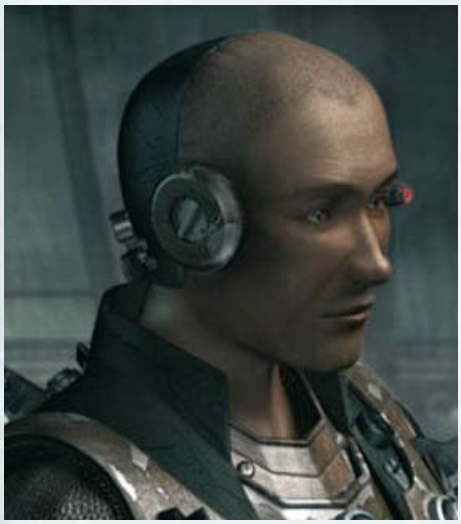
Compétences : Perception +7 (14), Athlétisme +5 (12), Esquive +7 (14), Piloter AV +6 (13/15), Armes de poing +8 (17/19), Armes lourdes +7 (16/18)

Cybernétique : Neuromat (Connexion Superarme et Véhicule, Booster de Kerenzikov), Cyberoptiques (Téléoptique, AL, Anti-éblouissement, Affineur d'images).

Armes : Armalite 44 avec balles perforantes (4D6+1), Taser Militech.

Protection : Costume en fibres balistiques (8 PA).

Hartman «Cobra» Manakerov, leader de l'Unité *Scorpion* (Roller)



Recrue de haut niveau, Hartman Manakerov est un professionnel froid, sadique et menteur pathologique, mais c'est un Solo extrêmement efficace, un combattant quasi surnaturel, qui peut déployer une force surhumaine, de plus doté d'une intelligence hors du commun. Il cache ses intentions derrière son apparent jeune âge, un visage poupin et des sourires enjôleurs. Mais *Cobra* reste et demeure un tueur professionnel et un manipulateur féroce.

Ses objectifs : Aider Aleksandr Malezovitch Kurai a devenir le N°1 de la Striker, en lieu et place du vieux Garinov. Devenir l'homme de main de Jax Staley (et accessoirement son amant) et occuper la place de Kurai dans l'agenda de la Striker. Faire disparaître toutes les preuves (et personnes) compromettantes dans l'»affaire Aramaki».

Réputation : 5

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
10	10	11	13	8	7	6	4	6	9

Compétences : Perception +6 (15), Discrétion +8 (20), Esquive +7 (10), Piloter AV +6 (13), Armes de poing +9 (19/24 avec Arme SNA), Fusils +8 (18/23 avec Arme SNA), Explosifs +7 (13), Bagarre +8 (18), Mêlée +8 (18/23 avec Arme SNA)

Cybertech : Tueur silencieux, Guerrier urbain, Maître d'armes.

Protection : Combinaison blindée (12 PA), Casque en nylon balistique (20 PA) avec Liaison radio, Senseurs de température, Téléoptiques et Afficheurs Times Square + Peau de buffle (6 PA).

Armes : Couteau de chasse SNA (5D6+3), Pistolet SNA (4D6), Fusil SNA (5D6), Mains tranchantes (6D6), Arme vivante (pieds, poings) (5D6).

Les Solos de l'Unité *Scorpion*

Initiative : 10, **Perception** : 9, **Attaque** : 16, **Discrétion** : 16
MV 9, **SPR** 28, **PA** 12 (combis blindées), **PV** : 12, **PSF** : 30.
Armes *:* Superarmes Ingram MAC 14 avec silencieux, Monocouteaux (2D6).
Cybernétique : Neuromat avec Liaison Superarme et Véhicule.
Protection : Combinaisons blindées (12 PA), Casques en nylon balistique (20 PA) avec Liaison radio, Senseurs de température, Téléoptiques et Afficheurs Times Square.

Kuno Kisaragi, Agent de sécurité et secrétaire de Jax Staley

Miss Kisaragi est la secrétaire de Jax Staley. C'est une ancienne Agent de Sécurité Desnai. Elle est constamment accompagnée d'un Robot-tueur Araignée et de 2 Robots-tueurs volants. Ce qu'elle ne sait pas, c'est que Jax lui a fait implanter une micro-bombe corticale… Si jamais elle devait la trahir (ou dévoiler des informations), Jax n'hésiterait pas à faire sauter la bombe, blessant les gens très proches de la jeune japonaise (3D6 de dommages dans un rayon de 2 mètres).

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

Compétences : Perception +8 (14), Athlétisme +5 (11), Esquive +4 (10), Piloter AV +6 (13), Armes de poing +9 (19), Connexion +8 (15)

Armes : Brouilleur neural, Pistolet Nelspot Wombat (avec somnifère).

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

Mechas : 1 Robot-tueur araignée, 2 Robots-tueurs volants.

Jax et Miss Kisaragi se déplacent souvent en GMI Orion blindée ou à bord d'un AV-7 blindé (lui aussi) pour 25 PA.

GMI Orion (voiture de luxe routière)
Manoeuvrabilité 0, Vitesse max. 240 km/h, Blindage : 30 PA.

Les Solos de la *Trinité* (Cee-Metal)

La **Trinité** est constituée de 4 femmes, toutes spécialistes en infiltration. Ce sont également des Cee-Metal, avec un Réseau neural (donc dotées d'un accès à la NéoCyb) : **Dana** est une belle femme froide aux cheveux noirs et aux yeux bleus. Elle porte un tatouage en forme de triskell sur le front; **Brigit** est une séduisante blonde au regard pétillant de malice et d'intelligence; **Brigantia** adopte fréquemment (outre sa Coquille Corporelle *Infiltrateur*) des Coquilles Wingman II ou Néo-Gamma; enfin, **Olga Konami** est la N° 2 de la Striker Security.

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
12	11	8	11/16*	12	6	6	6	5	14

Compétences : Perception +8 (16), Athlétisme +8 (19), Esquive +9 (20), Bagarre +7 (18), Armes de poing +9 (21), Armes auto. +8 (20), Mêlée +10 (21)

Options Cybertech : Techscanner, Blindage supérieur (18 PA), Acuité auditive, Modules sexuels, Ecorcheurs (1D6/2+2D6), Acuité visuelle, Vision IR, ExDerm, Simulation organique, Radio, Kit de cambrioleur, Grappin & Filin, Furtif, Booster de réflexes, Système de ciblage, Générateur d'arcs (4D6), Pistolet à fléchettes, Afficheur optique.

NéoCyb : Cyberpack de corps à corps, Gantelets d'Exécuteurs.

Armes : Monokatanas (6D6/8D6*), Monofouets de 4 m. (4D6/6D6*), Epées énergétiques (10D6/12D6*).

Protection : Blindage corporel supérieur (18 PA) et combinaisons *Ghostsuit* blindées (10 PA). Ces combinaisons caméléon demandent un jet de **Perception ND 22** pour repérer leurs porteurs.

(*) avec les Gantelets d'Exécuteurs activés.

METAPERSONNAGE

OTEC

Cette Néo-Corpo a découvert et breveté le *cryptoplan*, un super-plastique à haute densité qui sert essentiellement dans le domaine de la construction sous-marine.

Après la Guerre, et sa victoire contre la Corpo CINO, OTEC devint l'une des plus solides Néo-Corpos en matière de construction nautique, et ce grâce au travail acharné d'Amanda Russel, la présidente du groupe. le Professeur Aramaki, qui était le chef du département R&D, dirigeait aussi le labo de génie génétique qui permis de mettre au point les nodules transformateurs. Amanda Russel est également très active dans le domaine de l'écologie, et cherche à promouvoir l'Aqua Genèse, la philosophie du Reef.

TROUPES

150 Leaders(Forces spéciales de sécurité)
250 Soldats (Agents de sécurité, Hommes-baleines)
1000 Conscrits (Chercheurs, Techniciens)

PATRIMOINE

Siège social Cité Flottante d'Atlantis (Golfe du Mexique)

VEHICULES

60 Minisubs
40 Aquafighters
10 Aérosubs
30 Minizeps

CERVEAU — AMANDA RUSSEL

REPUTATION : 8

PARCOURS

Amanda Russel fut très active durant la 4ème Guerre Corpo. Avec John Neptune, elle fut l'une des instigatrices de l'Alt-Kult du Reef.

OBJECTIFS

Répandre l'Aqua Genèse et faire d'OTEC le leader mondial en matière de polymères et de génie génétique.

CARACTÉRISTIQUES

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

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
12	30	12	6	12	18	1,5/3	21	7	70

COMPETENCES : Perception +6 (14), Persuasion +7 (15), Piloter Submersibles +8 (14), Bagarre +5 (12)
ATOUTS & TALENTS : Faveurs +8, Contacts +8.
TRANSFORMES : Hermaphrodite, Acrobate, Homme-baleine.

MAIN DROITE — HIDEO YAMASHITA

REPUTATION : 3

PARCOURS

Individu falot, Yamashita a remplacé au pied levé le professeur Aramaki après sa disparition.

OBJECTIFS

Conserver son poste au détriment d'Aramaki, même s'il prétend publiquement le contraire.

CARACTÉRISTIQUES

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
5	6	7	4	5	7	6	5	9	6

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
10	25	14	5	12	18	1,5/3	18	6	60

COMPETENCES : Perception +5 (12), Armes auto. +4 (9), Discrétion +6 (12), Génétique +8 (17)
ATOUTS & TALENTS : Lecture rapide, Mémoire eidétique.

MAIN GAUCHE — THALIA SHINTARO

REPUTATION : 5

PARCOURS

Généticienne de grand talent, Thalia dirige désormais la branche clientèle d'OTEC et se déplace souvent.

OBJECTIFS

Venger la mort de sa soeur jumelle en créant une KulturKampf entre les Edgerunners et les Reefers.

CARACTÉRISTIQUES

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
8/9	7/9	6	5/6	6	8	6	8/11	8	6

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
12	30	12	5	12	18	1,5/3	18	8	25

COMPETENCES : Perception +6 (14), Esquive +5 (12/14), Persuasion +8 (16/19), Armes de poing +5 (13/14), Bagarre +5 (12/14)
ATOUTS & TALENTS : Contacts +9.
TRANSFORMES : Succube, Hermaphrodite, Métamorphose.

STRIKER

Cette Corporation a été complètement infiltrée par des hommes du *Sluzhba Vneshney Razvedki* (SVR ou *Service de Renseignement Extérieur*, créé en 1991 après la dissolution de l'URSS et du KGB) durant la 4ème Guerre Corporative. Après la Guerre, la Striker Security fut restructurée conjointement par d'anciens membres du SVR et de la *Solntsevskaya* -l'une des plus puissantes organisations criminelles de l'ex-URSS. Elle emploie ses hommes à toutes formes de missions (en particulier des black ops). Au-delà des missions de sécurité et d'assassinats commandités, la Striker est surtout concernée par les renseignements militaires, les piratages informatiques et baigne dans différents trafics d'influence. Elle possède des agents sur les tous les continents. Certains sont infiltrés chez Militech.

TROUPES

600 Leaders(Chefs d'unité, Solos, Agents d'infiltration)
1200 Soldats (Solos, Agents de renseignements)
3000 Conscrits (Agents, Netrunners)

PATRIMOINE

Siège social Seattle

VEHICULES

40 AV-4, 20 AV-15
80 voitures routières blindées, 40 chars et transports de troupe
60 Turbojets, 30 hélicoptères de combat

CERVEAU — NICOLAI LEONOVITCH GARINOV

REPUTATION : 7

PARCOURS

Ex-Colonel du SVR, Garinov est plus un politique qu'un militaire. Mais il travaille désormais pour lui-même...

OBJECTIFS

Infiltrer tous les échelons du pouvoir (en particulier militaire), et influencer la politique des USA au niveau national et international.

CARACTÉRISTIQUES

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

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
14	35	16	7	12	18	1,5/3	21	7	60

COMPETENCES : Perception +8 (16), Armes de poing +9 (16), Piloter AV +8 (15), Suivre/Pister +8 (16)
ATOUTS & TALENTS : Faveurs +8, Contacts +10.
CYBER : Neuromat avec connexion Superarmes (Tir +2)

MAIN DROITE — OLGA KONAMI

REPUTATION : 6

PARCOURS

Ex-major du SVR. Dirige les missions d'infiltration et la *Trinité*. Est en contact avec les Cee-Metal et Arès. Entretien également des contacts avec la *Kegenryo*. Est le quatrième membre de la *Trinité*.

OBJECTIFS

Faire assassiner le Général Lundee afin de diminuer le pouvoir décisonnel de Militech.

CARACTÉRISTIQUES

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
12	12	10	10	11	8	8	7	6	10

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
22	55	20	-	20	30	2,5/5	24	10	65

COMPETENCES : Perception +5 (15), Armes de Poing +8 (20), Armes auto. +8 (20), Discrétion +10 (24), Sécurité électro. +6 (12)
ATOUTS & TALENTS : Contacts +8, Sens du combat +6
CYBER : Coquille Corporelle *Infiltrateur*.

MAIN GAUCHE — ALEKSANDR MALEZOVITCH KURAI

REPUTATION : 5

PARCOURS

Dit aussi le *Premier Loyal*. Chef de la *Solntsevskaya*. Contrôle l'Unité *Scorpion*. *Cobra* n'est autre que son cousin. C'est un colosse de plus de 2 m.

OBJECTIFS

Devenir le N° 1 en lieu et place de Garinov, qu'il juge faible et corrompu par la politique.

CARACTÉRISTIQUES

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

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
18	40	16	9	16	24	2/4	18	7	50

COMPETENCES : Perception +6 (14), Interface +8 (15), Armes de Poing +8 (16), Sécurité électro. +8 (15)
ATOUTS & TALENTS : Indics +10, Affiliation (Mafia russe) +10.
CYBER : Neuromat, Implant téléphonique, Liaison banque de données.

METAPERSONNAGE

SYMBIOTISTES

Les Symbiotistes sont un gang d'éco-terroristes, reliquat de la Coalition du Retour à la Nature. Constitués principalement de Reefers, ils ont aussi quelques membres dévoyés du Riptide dans leurs rangs. Ils entretiennent d'assez bonnes relations (bien que leurs objectifs soient complètement différents) avec les *Beastmasters*. Les Symbiotistes sont des activistes transhumanistes, partisans fanatiques d'une lutte armée contre les pollueurs de tous ordres. Leurs adversaires principaux portent le nom de Petrochem, DynaPower, ZetaTech, Maas-Neotek et de manière générale toutes les Néo-corpos peu soucieuses des problématiques environnementales (et elles sont nombreuses !). Pour fonctionner, les Symbiotistes reçoivent des aides financières d'OTEC et de groupes financiers associés au Reef ou au Riptide, par des actions de lobbying, d'une part, et pratiquent divers trafics (pour obtenir armes et explosifs, notamment), d'autre part. De nombreuses Néo-corpos sont prêtes à payer très cher pour obtenir la tête de leurs meneurs, afin que cessent leurs sabotages et leurs activités terroristes.

TROUPES

10 Leaders (Hommes-baleines, Plongeurs de combat)
50 Soldats (Dresseurs, Subjocks, Surfeurs)
200 Conscrits (Netrunner, Médias, Activistes de base)

PATRIMOINE

Base Base sous-marine dans la Zone Océanique de Night City

VEHICULES

2 Aérosubs, 10 Minisubs
5 Cyberdelphs, 1 Panzer sous-marin

CERVEAU — TAKERU HIROSHI

REPUTATION : 5

PARCOURS

Subjock, Homme-baleine et scientifique spécialiste des fonds marins, Hiroshi est un fervent activiste, doublé d'un homme de terrain pragmatique, qui se laisse parfois envahir par la violence, surtout lorsqu'il est confronté aux agissements délictueux des Néo-corpos.

OBJECTIFS

Continuer la lutte contre les Néo-corpos, quoi qu'il en coûte...

CARACTÉRISTIQUES

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

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
16	40	12	5	12	18	1,5/3	15	7	50

COMPETENCES : Biologie +8 (15), Explosifs +8 (15), Submersibles +6 (13)
ATOUTS & TALENTS : Contact +7 (Amanda Russel)
TRANSFORMES : Homme-baleine, Dieu-requin. **BIOFORM** : 1 Octotueur

MAIN DROITE — SHERRYL RUSSEL

REPUTATION : 6

PARCOURS

Fille cadette d'Amanda Russel (la directrice d'OTEC). Opposée à sa mère et jalouse de son succès, elle a suivi une voie plus radicale qu'elle.

OBJECTIFS

Se montrer toujours au top pour recevoir un jour les louanges de sa mère.

CARACTÉRISTIQUES

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

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
12	30	12	5	14	21	1,5/3,5	21	6	70

COMPETENCES : Submersibles +5 (11) , Explosifs +7 (13), Armes de pg +5 (11)
ATOUTS & TALENTS : Beauté +3, Contorsionniste
TRANSFORMES : Dieu-requin, Succube, Hermaphrodite

MAIN GAUCHE — YUKI SANADA

REPUTATION : 4

PARCOURS

Nièce d'Hiroshi, elle est la raison du gang, la voie de la tempérance et de la diplomatie. C'est aussi la petite amie de Sherryl, qu'elle admire et chérit plus que tout.

OBJECTIFS

Tempérer les actions violentes de son oncle Hiroshi et conserver l'amour de Sherryl.

CARACTÉRISTIQUES

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

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
12	30	10	4	12	18	1,5/3	15	6	50

COMPETENCES : Persuasion +8 (16), Dressage +7 (17)
ATOUTS & TALENTS : Renom +4, Faveurs +8
BIOFORMS : 1 Manta volante, 1 Plésiodragon, 2 Ptéros

METAPERSONNAGE

BEASTMASTERS

AltCult Gang du Riptide dédié à la vengeance. *Vous êtes-vous déjà demandé ce qui se passe quand une AlterCulture devient mauvaise ?*
Les Beastmaters sont un groupe de jeunes Drifters, qui, lassés de la vision pacifiste de leurs anciens, ont adopté l'attitude de la Rue. La manière dure. Pas besoin de préciser que cette agressivité déplaît fortement au Conseil du Riptide. Formé il y a un an suite au meurtre sauvage de l'un des leurs par des Boostergangers du MetalStürm, les Beastmasters se sont armés jusqu'aux dents -les *dents* d'un bon paquet de Raptiles, d'Orks et de Mantas volantes. Les Beastmasters hantent les Zones de MidCity et d'UnderCity et défient quiconque se met en travers de leur route. Au-delà de la protection des leurs, ils prennent particulièrement plaisir à lâcher leurs Bioforms sur les Gangers qu'ils croisent. Si vous découvrez les cadavres à moitié dévorés de quelques membres du MetalStürm au détour d'une sombre ruelle, il y a de fortes chances que les Beastmaers soient passés avant vous !

TROUPES

5 Leaders(Chefs du gang)
10 Soldats (Gangers)
100 Conscrits (Dockers)

PATRIMOINE

Base Bâteau échoué dans la Zone Océanique de Night City
Labo de génétique pour concevoir de nouveaux Bioforms
Cash 12,000 $NC

VEHICULES

1 Triphibien
30 Scooters des mers

CERVEAU — KOJI KOJIRA

REPUTATION : 6

PARCOURS

Jeune bio-technicien et collectionneur de Bioforms, Koji a créer le gang pour venger la mort de sa soeur.

OBJECTIFS

Venger la mort horrible de sa soeur Kosumi. Protéger les Drifters.

CARACTÉRISTIQUES

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

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
14	35	8	4	12	18	6	12	6	40

COMPETENCES : Mêlée +9 (katana double) (14), Dressage +7 (15)
ATOUTS & TALENTS : Commandement charismatique +3
BIOFORMS : 5 Raptiles

MAIN DROITE — MACE AIHARA

REPUTATION : 5

PARCOURS

Partenaire de labo de Koji, Mace a perdu sa position au sein des labos génétiques du Conseil, à cause de son instabilité mentale.

OBJECTIFS

Créer et tester en conditions réelles des nouveaux et mortels Bioforms, afin de développer une armée de tueurs bestiaux.

CARACTÉRISTIQUES

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
3	4	5	4	5	7	6	4	7	4

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
10	25	10	4	8	12	4	18	5	60

COMPETENCES : Biologie +5 (12) , Assembleur génétique +7 (14)
ATOUTS & TALENTS : Licence de Généticien +3
BIOFORMS : 2 Orks, 2 Raptiles

MAIN GAUCHE — LINNA KIYOTA

REPUTATION : 4

PARCOURS

Petite amie de Koji, Linna travaille également pour Anaman, un Conseiller du Riptide qui souhaite corrompre les Beastmasters.

OBJECTIFS

Faire prendre conscience à Koji qu'Anaman veut utiliser les Beastmasters pour commencer une KulturKampf contre les Edgerunners.

CARACTÉRISTIQUES

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
6	6	4	4	5	5	5	8	3	5

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
10	25	8	4	10	15	5	15	5	80

COMPETENCES : Armes de poing +7 (13), Dressage +9 (17)
ATOUTS & TALENTS : Contact (Lani Iwase) +7
BIOFORMS : 3 Mantas volantes