

SHIGENTAÏ PROJECT

SECONDE PARTIE : CONVERGENCES

Un scénario de Mandragorus
mandragorus@gmail.com
<http://www.cyberpunk203x.be/>

AVANT-PROPOS

Ce scénario fait suite à *Nanovirus*, la première partie de *Shigentaï Project*, dans laquelle les PJ découvraient qu'ils étaient porteurs et vecteurs d'un nanovirus aux effets pour le moins meurtriers. Parvenus à se débarrasser du Shigentaï, les PJ ne sont toutefois pas encore sortis de l'auberge. Ils vont devoir affronter deux puissantes organisations criminelles... Il est conseillé (mais pas indispensable) que le groupe comprenne un ou plusieurs Edgerunners.

SYNOPSIS

Les PJ sont engagés par les Edgerunners pour retrouver la protégée de l'un des leaders de l'Alterculture, disparue il y a 24 heures. La piste mènera les PJ jusqu'au gang coréen du *Double Dragon*. Mais la vérité est plus complexe, comme d'habitude. **Clio**, la jeune protégée du **Dr Seth Mendez**, l'un des plus grands experts en NéoCyb vivant (Cf. le supplément *Alterculture : Edgerunner*), est en réalité une ancienne Desnai. Or, les Desnai sont considérés comme des ennemis par la plupart des Edgerunners. Seth a donc constamment caché ce fait.

Mais un secret, même bien gardé, fini toujours par s'éventer. L'un des anciens élèves de Mendez, un cybernéticien jaloux de ses succès, le jeune prodige **Lucius Mazévitch**, a appris la vérité sur Clio. Il a organisé son enlèvement en compagnie d'un Cee-Metal de sa connaissance et de **Lassa "Mi Ok" Taejoon**, qui dirige le gang du *Double Dragon* et chapeaute le trafic de chair humaine dans la Zone de Combat de Monterey. Mazévitch escompte tirer un maximum de bénéfices de sa captive. Mais il ignore qu'il

a été doublé par "Mi Ok" Taejoon, qui a pris contact avec le N°2 de la défunte *Kiroshi*, Riuji Takeshima. Takeshima va utiliser l'adolescente comme appât pour attirer les PJ dans un piège (surtout si les PJ ont participé à la première partie de ce scénario. Dans l'esprit fanatique de ce malade de Takeshima, la destruction de la station orbitale M-12 doit se payer). Il utilisera aussi Clio pour mettre Mazévitch en porte-à-faux vis-à-vis de son Alt-Kult, et l'obliger à livrer les précieux secrets de fabrication de la NéoCyb en échange de la vie sauve...

AMBIANCE ET CONTEXTE

Après les événements survenus dans *Nanovirus*, le blocus autour de Monterey est maintenu, ce qui créera de multiples difficultés pour les PJ lors de leurs recherches : contrôles de l'armée, surveillance aérienne, exécutions sommaires d'insurgés et d'Infectés pillant des centres commerciaux... L'ambiance est lourde, oppressante, un peu à la manière de *28 Semaines après*. A vous, Meneur de Jeu, de rendre la progression des PJ dans Monterey difficile, mais pas impossible.

7 NOVEMBRE 203X

24 HEURES CHRONO...

Les PJ sont contactés par un vieux détective Edger "Old School". Celui-ci les recherche pour une mission confidentielle mais, semble-t-il, bien payée. Ils ont RDV ce soir, sous un échangeur, dans la banlieue nord de Night City.

Les PJ arriveront sur les lieux : un parking boueux et désert, sous les piliers de béton d'un échangeur routier de la banlieue de Night City. Un AV-4 se posera sur le parking et 4 Edgers bardés de NéoCyb de combat escortant la représentante de la Convention **Sally Bowman**, en descendront (Cf. le supplément *Alterculture : Edgerunner*).

Sally les briefera rapidement : **Clio Rodimus**, une jeune Edger âgée de 16 ans a disparu, il y a moins de 24 heures. Sally fournit des photos tri-di de l'adolescente aux PJ (une belle plante aux très grands yeux verts). Elle leur précise que l'Agent de la jeune femme a permis de donner sa dernière localisation : au sud de Monterey. Elle était accompagnée de deux ou trois jeunes Edgers, qui ont aussi disparus.

Sally répondra à leurs questions : un enlèvement n'est pas à exclure, pas plus qu'une tentative de fugue. Sally décrit Clio comme une personnalité versatile. Des réussites en **Perception** permettront de se rendre compte que Sally cache quelque chose aux PJ. S'ils savent se montrer persuasifs, Sally leur explique brièvement que Clio est très importante aux yeux de certains membres dirigeants de la Convention Edgerunner. Sally leur donne 24 heures pour revenir avec une piste valable, et leur promet 5000 \$ de récompense (par tête), sans parler du Giri. Le tout est à négocier.

L'un des Edgers s'effondrera soudain, touché par un dard de Robot-tueur. Sally s'engouffrera dans l'AV-4, protégée par ses *Yojimbo*, tandis que les PJ seront canardés par les Mechas.

SHIGENTA PROJECT



LA VENGEANCE EST UN PLAT QUI SE MANGE FROID

Kumiko Shimazaki, la jeune Reefer que les PJ ont été obligés de tuer dans le précédent chapitre avait une soeur, **Evangelia**. C'est une Méca Assassin Desnai doublée d'une grande goth loli biosculptée. Evangelia n'interviendra physiquement que si 2 de ses Robots-tueurs sont détruits. Elle porte une armure énergétique légère nanotechnique. Cette AE se présente sous l'aspect de pièces d'armure de carbone, qui peuvent se segmenter (à la manière de la NéoCyb) pour former une AE légère. Evangelia est membre d'un groupuscule d'exécuteurs de basses oeuvres travaillant pour l'Enclave Desnai de Night City.

Dans la première partie du scénario, Evangelia va suivre les PJ et tenter de les assassiner un à un. Lorsqu'elle comprendra que les PJ ont été les dupes de la *Kiroshi Bionics*, elle deviendra leur alliée (en particulier s'il y a des membres du Desnai dans le groupe) et souhaitera mettre à mort le responsable indirect de la mort de sa jeune soeur : Riuji Takeshima.



DANS LES TÉNÈBRES, IMMOBILE

Les PJ commenceront par faire des recherches via le DP sur Clio Rodimus. Les infos qu'ils découvriront seront pour le moins contradictoires : sur certaines bases de données, Clio est recensée comme étant une Cee-Metal (I.V. : 29%), sur d'autres, Clio est une jeune Edger orpheline au passé trouble (I.V. : 47%), enfin, d'autres infos donneront de Clio le portrait d'une jeune sociopathe issue des cendres de la Guerre Corporative, l'une des millions d'enfants de réfugiés (I.V. : 33%). Si l'un

des Edgerunners du groupe a accès à l'EgerNet, il ne découvrira sur Clio que des informations verrouillées et cryptées.

Les PJ se rendront au dernier endroit où se trouvait Clio : en bordure d'un puits de transit, dans les bas-fonds grisâtres, au sud de Monterey. Après quelques investigations dans les environs, les PJ découvriront le cadavre nu d'un jeune homme, criblé de balles. Il a également été dépouillé de ses Bracelets NéoCyb. La réussite d'un jet de **Perception ND 18** permettra de découvrir une plaque ID Edgerunner dans la boue grise bordant un pilier en béton.

Des silhouettes sinistres se profileront dans l'obscurité. Les PJ auront à affronter une dizaine de charognards des bas-fonds (Infectés ?) qui viennent voir s'il n'est pas possible de récupérer quelque organe pour le revendre. Ces charognards sont quand même armés de 9 mm, de Monocouteaux Kendachi et protégés de Trench-coat blindés (considérez-les comme des Conscrits). L'arrivée

inopinée d'un AV-3 "Aérocop" mettra le groupe de zonards en déroute, mais les PJ seront traqués par les flics du NCSWAT. Les PJ qui n'habitent pas Monterey n'ont rien à y faire, et ceux qui tentent de quitter le Pôle sont soit arrêtés, soit abattus. Les autorités de l'Intégrant sont fermes : personne ne quitte cette partie de la Mégacité, tant que le nanovirus n'a pas été totalement éradiqué ou du moins mis sous contrôle.

La plaquette d'identification est au nom de **Matthias Nerv**, un jeune Netrunner âgé de 22 ans. Il occupe un conapt dans Monterey, au Puits de transit 12. Scanner l'implant neural du cadavre permettra d'en extraire des données mémorielles floues. Parmi celles-ci (et avant que le jeune Edger ne se fasse abattre), on entendra la voix de Clio crier des mots inarticulés. Il sera possible d'améliorer numériquement les images (jet de **Photo/Films ND 18**) pour en faire sortir des détails. Sur la main d'un des ravisseurs, un PJ vigilant notera la présence d'un tatouage : deux dragons enlacés, l'un noir, l'autre rouge. Grâce à la photo de ce tatouage, et à l'aide de leurs Contacts/réseau d'Indics, les PJ apprendront l'existence du Marché de la Chair et du gang coréen *Double Dragon*.

UN SOUPÇON D'INDICES

En fouillant le conapt trois-pièces miteux de Matthias, les PJ découvriront (**Perception ND 14**), dans une poche du manteau en tissu numérique de Nerv une carte tri-di représentant deux jeunes créatures asiatiques tatouées, avec la mention : «*Les plus belles poupées érotiques. Au Marché de la Chair. Demandez Grand-Maman Li*». Un jet de **Conn. de la rue ND 14** permettra de savoir que le *Marché de la Chair* est un commerce de prostituées et d'esclaves situé dans la Zone de Combat de Monterey. Le *Marché de la Chair* est alimenté en esclaves provenant d'Asie et d'Afrique par les mafias thaï, coréennes et africaines. Des Charcudocs travaillent également pour ces mafias, biosculptant les jeunes esclaves pour les adapter au goût de la clientèle...



Les PJ qui scanneront le conapt de Matthias trouveront des infos laissées sous forme digitale dans les fibres numériques de son manteau : il s'agit des coordonnées DP d'un certain **Harkheimer**.

LES DRIFTERS ET LE FERRAILLEUR

Les PJ devront faire jouer leurs Contacts/ Indics pour retrouver la trace d'Harkheimer, celui-ci n'étant pas joignable via son Agent. Harkheimer est un Ferrailleur oeuvrant dans ce que les zonards surnomment le *District des Motrices Centrales* et qui forme la Marina nord-ouest de Monterey. Malheureusement, cet étendue de carcasses, de vieilles grues, de rouille et de béton est fréquentée par des bandes de Drifters, qui y viennent pour faire s'affronter leurs bioformes Protecteurs.

Harkheimer occupe un vieux cargo datant de la 4^{ème} Guerre Corportative. Il retape et revend surtout des pièces d'aérodynes et de Skimmer. Il est occupé à retaper actuellement

un *Multidisque Manta* et un *Smartkite Firebird*, qu'il sera prêt à vendre un bon prix aux PJ. Harkheimer s'entend également très bien avec les Drifters.

Interroger le Ferrailleur ne va pas être de tout repos : l'homme refuse de parler. Et peut même en venir aux mains. Pourquoi pas faire appel aux Drifters ? Les PJ les plus persuasifs sauront lui faire avouer que Nerv était sur un "gros coup". Ce "gros coup" a pour nom **Lucius Mazévitch**. Un PJ vigilant remarquera également un holographe projetant le portrait 3D d'une femme brune. Cette femme est Nadia Némorak.

MENSONGES ET DÉSESPOIR

Découvrir des informations sur Mazévitch ne posera que peu de difficultés aux Edgerunners du groupe : Mazévitch est un nanotechnicien travaillant à la fabrication de NéoCyb au sein de Edger High, l'une des plus importantes Enclaves de Night City.

Mazévitch accepte de rencontrer les PJ, d'autant plus rapidement qu'il est lui-même à Monterey. Il leur donne RdV dans deux heures, à l'*Ozone Club*, dans Midcity. Mazévitch se présente comme un type sûr de lui mais les yeux rougis par le manque de sommeil. Il explique aux PJ qu'il est "coincé" à Monterey depuis cette affaire de nanovirus. Il doit apparaître comme un Edgerunner de confiance mais désespéré.

Il tentera de soutirer le maximum d'informations aux PJ sur leur présence à Monterey et la raison pour laquelle ils ont pris contact avec lui. Si les PJ lui "apprennent" que Nerv est mort, il paraîtra sincèrement désolé. Il prétend ne rien connaître de Clio, si ce n'est qu'elle est la fille adoptive du Dr Seth Mendez. En réalité, Nerv était un contact de Mazévitch. Il a été abattu par les ravisseurs du *Jopok* (mafia coréenne) du *Double Dragon*.



“DEMANDEZ GRAND-MAMAN LI”...

Si les PJ enquêtent dans la Zone de Combat de Monterey (un dédale de ruelles hyper-dangereuses) lancez à deux reprises 1D100 sur la *Table des rencontres à Night City après minuit* (même en plein jour). C’est le moment de jouer une petite scène où les PJ croiseront des Infectés, aussi rapides que les “zombies” de *28 Jours plus tard*.

Les PJ seront alpagués par des Dealers des rues, des Fixers et autres marchands d’informations. Un asiatique obèse, le dos de la main droite couverte d’un tatouage représentant deux *dragons noir et rouge*, viendra à eux, et leur dira qu’ils posent trop de questions. A ce moment-là, les PJ mettront les pieds dans un engrenage sordide et violent...

Le Coréen les conduira dans une ancienne église, où une douzaine de Boosters Coréens (portant aussi le tatouage en forme de dragon) sont réunis, jouant aux cartes (tous armés de Dai Lung Streetmaster et d’AKR-20). Après des pourparlers dans un dialecte coréen (jet de **Coréen ND 18** pour suivre la discussion, dans laquelle il est question du *Double Dragon* et de Mademoiselle Taejoon qui refuse de voir de

nouveaux contacts sans leur faire d’abord passer une épreuve...), les PJ seront engouffrés dans 5 voitures blindées avec dix gangers.

Ils rouleront jusqu’à une zone d’anciens entrepôts, où les voitures pénétreront. Dans cet entrepôt, les PJ sont amenés en présence d’un des lieutenants de Miss Taejoon, un Japonais maigre aux cyberoptiques argentées répondant au surnom de **Mushi** (“insecte” en Japonais). Les PJ seront fouillés et scannés à l’aide de détecteurs. Ils seront délestés de leurs armes.

BIOFORMS INFECTÉS

Les PJ pénétreront ensuite dans une vaste salle enfumée, où sous un éclairage cru, se battent des colosses dans une immense cage. Les PJ sont invités à se joindre à Mushi, dans une loge surplombant la scène. Un PJ réussissant un jet de **Perception ND 18** remarquera une belle femme aux cheveux noirs parmi les spectateurs : il a vu son hologramme chez le Ferrailleur Harkheimer. Cette femme est **Nadia Némorak** une riche érotomane, cliente du *Double Dragon*. Et la maîtresse de **Karl Gehirn**, le Cee-Metal allié de Mazévitch. La suivre mènera les PJ à Gehirn.

Un assistant de Mushi vient glisser quelques mots au lieutenant. Il demande aux PJ s’ils sou-



le vaste conapt de l'érotomane, situé dans Highcity.

Gehirn tentera de fuir. Organisez une petite course poursuite entre passerelles et puits de transit. Gehirn n'est toutefois pas un combattant d'élite, mais les PJ devront vraiment être menaçants pour le faire parler. Gehirn dira que tout était une idée de Mazévitch. Il n'a fait que l'aider à enlever la fille.

Intimidée, Nadia admettra qu'elle peut prendre contact avec Miss Taejoon afin de négocier une libération de Clio... si elle n'a pas déjà été vendue dans le réseau du Marché de la Chair. Seul Mazévitch sait où est détenue Clio.

haitent toujours rencontrer Miss Taejoon. Dans ce cas, il leur demande de le suivre. Mushi sort du bâtiment et rejoint un hangar désaffecté et humide. Ils sont laissés dans une salle obscure, dans l'attente de Miss Taejoon. Lassés d'attendre, les PJ sortiront et seront immédiatement attaqués par plusieurs "monstres" canidés aux corps efflanqués aux muscles écorchés ressemblant à de la chitine : des bioforms que les gangers ont infectés avec le *Shigentaiï*. Les PJ seront courusés par les *Caniforms* infectés, qui combattront avec rage jusqu'à être taillés en pièces. Variez aussi à loisir le nombre de bioforms infectés, en fonction de votre groupe et de la facilité avec laquelle ils s'en débarrassent. Ne massacrez pas non plus vos Personnages-Joueurs (ce n'est pas le but des gangers. Il s'agit juste d'un test et/ou d'un avertissement).

Quant à Mushi, il sera introuvable et les PJ seront dans une impasse.

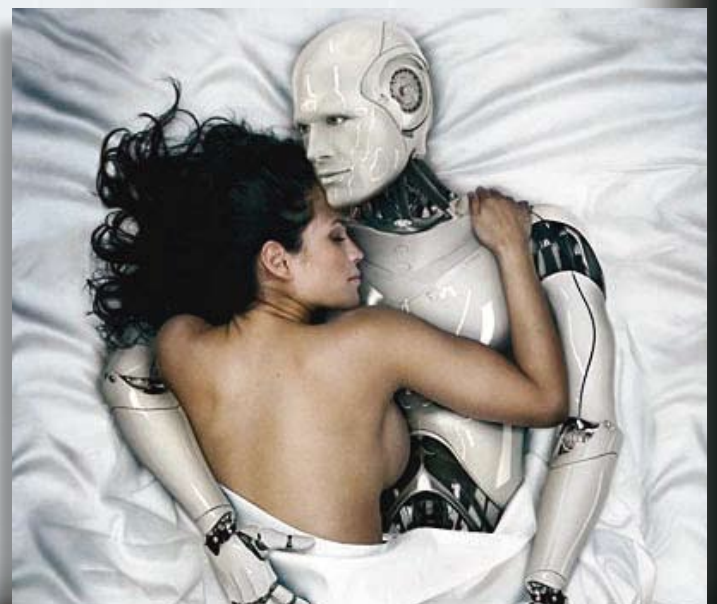
CHAIR ET ACIER MÊLÉS

Suivre Nadia Némorak mènera les PJ au Cee-Metal Gehirn. Les PJ les trouveront enlacés, la chair de Nadia et le métal du Cyborg mêlés, dans

SHIGENTAI PROJECT

Les PJ peuvent "utiliser" Gehirn pour forcer Mazévitch à coopérer. Gehirn est un ami de longue date, et Mazévitch ne le laissera pas tomber. Les PJ pourront donc lui faire avouer où est détenue la jeune Clio. Attention, toutefois, Mazévitch n'est pas un enfant de coeur. Vous avez plusieurs options, en fonction des circonstances et de la manière qu'ont vos joueurs de l'approcher :

1• Mazévitch essaie de corrompre les PJ trop pusillanimes (*"Quoi ? Vous n'avez reçu que 5000\$ pour retrouver Clio ?"*), en leur pro-



mettant un accès (illégal, certes, mais un accès quand même) à de la NéoCyb. N'oubliez pas que Mazévitch est un spécialiste en assemblage et fabrication de NéoCyb.

2• Mazévitch peut réagir violemment, en faisant appel à deux ou trois jeunes Solos Edgerunners acquis à sa cause, qui se feront un plaisir de démolir les PJ.

3• Sa réaction peut aussi osciller entre les deux. Il tentera de faire des PJ des boucs-émissaires, falsifiant une série de "preuves" les accusant d'être en collusion avec le gang du *Double Dragon*.

A vous de jouer au niveau improvisation !

8 NOVEMBRE 203X

LE MARCHÉ DE LA CHAIR

Grâce à Nadia/Gehirn/Mazévitch, les PJ seront présentés au chef du *Double Dragon*, une jeune femme aux cheveux bleus, en combinaison blindée et talons aiguilles (Miss Taejoon). Escortés par une vingtaine de malfrats, ils monteront sur le toit de l'entrepôt où a lieu la rencontre. A bord de 4 AV-6, ils seront conduits sur la plate-forme d'atterrissage d'un immeuble Génius occupé à être monté par les nanoconstructeurs, sorte de gigantesque squelette d'acier et de béton.

Les PJ aboutissent, par un ascenseur en état de marche, dans une salle circulaire au sol en verre. Sous leurs pieds, une trentaine de filles biosculptées, transexuelles et exotiques sont étalées comme des poupées de chair dans leurs tubes de verre, filmées et retransmises sur de grands écrans tri-di qui parsèment la salle. Plusieurs clients sont occupés à faire leurs choix, les auscultant sur les écrans numériques. Mi Ok permettra aux PJ de choisir dans ce catalogue tri-di de très belles *poupées* prêtes à l'emploi, tatouées, biosculptées, etc. Le prix oscille entre



Lassa "Mi Ok" Taejoon

4000 et 30,000 \$NC, en fonction des modifications cybernétiques et des ajustements de personnalité.

Le cas de Clio est un peu spécial. C'est une véritable beauté. Mi Ok est prête à la leur vendre pour 10,000 \$. Ils pourront la voir via un écran numérique, emprisonnée dans une chambre sommairement meublée. Elle semble abruti par une drogue. Si Mazévitch est présent, il se brusquera, rappelant à Miss Taejoon que tels n'étaient pas leurs accords. Mi Ok tranchera en lui rappelant qu'elle travaille pour de l'argent et non pour des promesses.

Contactée, Sally Bowman acceptera de payer la "rançon", et "Clio" sera escortée par les PJ, un AV-4 viendra les chercher dans la Zone de Combat. La fille que les Edgers achèteront n'est pas Clio, mais une jeune japonaise biosculptée à la hâte pour ressembler à Clio (un jet de **Technique médicale ND 18** permettra de repérer les légères cicatrices résiduelles de ce type d'opération). Les PJ, les Edgerunners et Mazévitch ont été grugés.

Le Double Dragon

Le gang *Double Dragon* comprend 200 hommes dévoués à Lassa “Mi Ok” (“Beauté de jade”) Taejoon corps et âme (ils savent trop ce que désobéir peut entraîner comme conséquences). Depuis plusieurs années, différents services du NCSWAT tentent (mais en vain) de mettre la main sur Lassa Taejoon. Plusieurs primes ont été offertes pour toute information la concernant, mais aucun Solo n’a jamais pu mettre la main sur la “Beauté de Jade”...

La Kegenryo

La Kegenryo est une organisation secrète, qui fut créée à la fin de l’année 2028, au Japon. C’est un reliquat d’Arasaka, composé essentiellement d’assassins, d’ex-Yakuza et de ninjas. La Kegenryo n’a aucune existence légale. Elle est dirigée par Riuji Takeshima, un ancien cadre d’Arasaka. Dans la Kegenryo, son nom est Akuma Ushiwaka. C’est un tueur impitoyable et un redoutable meneur d’hommes. Les services de la Kegenryo comprennent : assassinats, attentats, infiltrations, exfiltrations, renseignements. Leurs tarifs sont assez élevés, mais la qualité de leurs troupes est impressionnante.

Les PJ vont être pris entre deux feux : aider Mazévitch à retrouver Clio ou continuer à travailler pour la Convention Edgerunner.

COMBAT DÉCISIF

Il est temps de faire intervenir Evangelia Shimazaki. Elle fera usage de ses Mechas en un *gestalt* d’une grâce mortelle. C’est aussi le moment de la confronter et de la faire parler. Après tout, les PJ peuvent imaginer mille choses à propos de ce “tueur invisible”. Evangelia ne se calmera que lorsqu’elle sera acculée par les PJ. Une explication des PJ permettra de lui faire petit à petit changer d’avis. S’ils ont été les dupes d’une Néo-corpo, elle se répandra en excuses, et leur fera gagner 20 Points de Giri (Desnai, est-il besoin de le préciser).

ENQUÊTE EN EAUX TROUBLES

Les PJ vont devoir retourner enquêter dans les bas-fonds pour retrouver la trace du *Double Dragon*, leur seule piste valable.

- A la vieille église, les PJ ne trouveront que des indices mineurs, telle qu’une pochette d’allumettes avec l’adresse d’un tripot dans Undercity : le *Lézard Noir*, fréquenté par des gangers coréens et japonais. C’est une piste exploitable pour retrouver l’un des gangers et le faire parler. Seul problème : le *Lézard Noir* est situé dans le Comté de Gilroy, en dehors de la zone contrôlée de Monterey.

- Dans l’immeuble Génius en construction, seuls quelques écrans numériques et les cages en verre subsistent, signes d’un départ hâtif. En fouillant les lieux, les PJ trouveront le corps d’une fille biosculptée (encore vivante), mise en scène de manière grotesque et cruelle par Takeshima et ses tueurs de la *Kegenryo* : pendue par les pieds, les mains cousues ensemble avec un gros fil rouge et noir, la bouche aux lèvres distendues. Elle porte un Neuromat qui renferme ses dernières souffrances : on y voit (en vue subjective), une jeune femme assise sur une chaise, en pleurs (Clio), un homme portant des tatouages de Yakuza derrière elle. Si les mains de la fille sont décousues, elles libéreront une grenade qui explosera (6D6), à moins de réussir à la jeter au loin (jet d’Athlétisme ND 14).

MONTEREY VICE

Des PJ malins (et vos Joueurs *sont* malins) peuvent (par exemple au moment de leur arrestation en quittant Monterey pour Gilroy) fournir quelques infos sur le *Double Dragon*, gang dont les leaders sont recherchés depuis des années par le NCSWAT. Une aide providentielle peut même venir de ce côté, si les PJ sont vraiment très persuasifs.

DROIT DE VIE ET DE MORT

A partir de ce moment, le scénario devient très ouvert, mais ne laissez pas les PJ s’enliser. S’ils tardent à agir, faites pression : les Edgerunners les contactent et menacent de ne pas les payer s’ils ne *s’activent* pas rapidement pour retrouver Clio.

Les PJ ont deux options pour retrouver la trace de Mi Ok Taejoon :

- 1• Faire pression sur Mazévitch, qui a été doublé par les gangers coréens;
- 2• Se rendre au *Lézard Noir*, et interroger (de manière musclée) l'un des gangers.

Dans les deux cas, ils obtiendront une adresse : 1654, Sand City, une villa de style brutaliste (qui ressemble à un bunker), dans Midcity, face à la mer. Miss Taejoon s'y trouve en compagnie d'une dizaine de boosters. Tous morts.

Les PJ découvriront leurs cadavres criblés de balles et décapités, qui parsèment les chambres de la villa comme un puzzle sanglant. Miss Taejoon gise, décapitée, sur un lit géant. Une vidéo tri-di, sur un écran mural, montre sa mise à mort.

Les *Double Dragon* ont été exécutés sur ordre de Takeshima (il n'était pas présent, mais ses hommes ont filmé la scène de mise à mort au Monokatana, lui laissant un souvenir pour ses longues soirées d'hiver à Kyoto). Takeshima est un psychopathe paranoïaque : pour lui, des gangers morts ne parlent pas, et ne risquent pas de compromettre ses plans.

En fouillant méticuleusement les lieux, les PJ découvriront un smartboard contenant un fichier (en coréen) intitulé *Kegenryo* : c'est une série de notes basées sur des témoignages du réseau d'indics de Mi Ok Taejoon, à propos d'une société secrète héritière des anciennes troupes de néoninjas de la défunte Arasaka. L'un des directeurs de la Kiroshi serait le leader de cette organisation criminelle.

L'ANGE ET LE TUEUR

Takeshima veut entrer en possession des secrets de fabrication de la NéoCyb. C'est donc lui qui prendra contact avec Mazévitch et les PJ. Il

ne le fera pas directement, bien sûr, laissant ce soin à **Kaito Adaki**, un homme maigre et souriant, qui gère la "relation clients" dans l'organigramme de la *Kegenryo*. Durant la rencontre, qui aura lieu à un endroit convenu, les PJ les plus vigilants (**Perception ND 22**) pourront remarquer des tireurs quasi-invisibles, camouflés par leurs combatsuits "*Night Prowler*", qui cernent les lieux et sont prêts à l'action.

Adaki invite Mazévitch et les PJ à monter à bord de l'AV-4 qui l'a conduit ici. L'appareil décolle et va se poser sur l'aire d'atterrissage d'un immeuble dont l'architecture évoque les Jardins suspendus de Babylone.

Les PJ sont escortés jusqu'à une piscine climatisée, au bord de laquelle se repose Clio. Les PJ sont constamment suivis par des drones de sécurité *Wolfspider*. Clio ne semble pas avoir trop souffert. Elle a même été très bien traitée par ses gôliers, notamment la belle Sakuya (Inaba).

Takeshima apparaît enfin, escorté d'une dizaine d'hommes blindés de cyber. La situation est simple : il *exige* que Mazévitch livre toutes ses connaissances sur la NéoCyb ou Clio trouvera la mort, et le savant se verra livré à la justice des Edgerunners. Autant dire que ça signifiera son arrêt de mort.

Les PJ seront enfermés avec le savant dans des chambres communicantes (sous surveillance audio-vidéo). Mazévitch va leur faire comprendre qu'il ne peut pas livrer ses connaissances sur la NéoCyb à ce psychopathe.

INFECTION

Qu'ils livrent Mazévitch ou qu'ils se compromettent avec lui reviendra à peu près au même : Clio retournera finalement auprès des Edgers. Mais Takeshima a pris soin de laisser un "cadeau" aux Edgerunners de Edger High : il a implanté une souche de *Shigentai* dans l'organisme de la jeune femme, qu'il déclenchera à distance.



Assassin en combatsuit *Night Prowler*

Il possède toutefois un antigène (qui peut être déclenché via le DataPool), dont le code est en possession de **Sakuya Inaba**. La tueuse va quitter le territoire de Night City pour rejoindre le Japon, le lendemain.

Dans le même temps, il fera appel à une unité de combat de la *Kegenryo* : 6 Ninjas (équipés de combinaisons *Night Prowler*, de Monokatanas et de PM Minami 10), qui seront chargés de se débarrasser des PJ, profitant de la nuit et de leur technologie...

GAINS DE GIRI

Les PJ peuvent glaner de nombreux points de Giri, en fonction de leurs actions :

- Ramener Clio aux Edgerunners leur rapportera entre 50 et 150 Points de Giri, en fonction de leurs actions.

- Sauver Edger High de l'épidémie de *Shigentai* (en la neutralisant grâce au code possédé par Sakuya Inaba) rapportera aux valeureux PJ au moins 150 Points de Giri.
- Aider Evangelia Shimazaki à exécuter Takeshima leur rapportera 30 Points de Giri auprès du Desnai.
- Prendre le parti de Mazévitch ne leur rapportera pas de Giri, mais le nanotechnicien leur offrira plusieurs armes, Bracelets et Cyberpacks (à votre convenance, cher MJ).

PNJ ET ANTAGONISTES SE- CONDAIRES

Evangelia Shimazaki, Méca Assassin

PERCEPTION 10 **COMBAT 12**

CONNEXION 14

PV 12 **PSF 30** **MV 8**

Armes : Monoépée Mecha (10D6 avec le bonus de Force de l'armure), Hazer, Howler, Mitrailleur Minigun (2D6), Pistolet lourd 11 mm (4D6).

Mechas : Deux Robots-tueurs araignées, un Robot-tueur volant, une AE légère (18 PA).

Les Caniforms Infectés

PERCEPTION 10 **COMBAT 16**

PV 16 **PSF 40** **MV 13**

Capacités & Attaques : Saut amplifié, Chitine (14 PA), Vision infrarouge, Furtif, Morsure (4D6).

Les gangers du Double Dragon

PERCEPTION 8 **COMBAT 12**

PV 12 **PSF 30** **MV 9**

Armes : Dai Lung Streetmaster (2D6+3), AKR-20 (5D6)

Cybernétique : Peau tissée (12 PA), Etripeurs (3D6), Cyberoptiques (IR, Senseurs de T°).

Les Ninjas de la Kegenryo

PERCEPTION 10 **COMBAT 15**

PV 14 **PSF 35** **MV 9**

Equipement : Monokatanas, Superarmes Minami 10 (2D6+3), Mitrailleuses Minigun 12 mm (pour 3 d'entre eux) (2D6)

Cybernétique : Combatsuits *Night Prowler* (18 PA)

Karl Gehirn, Vénérable Cee-Metal

PERCEPTION 10 **COMBAT 12**

PV 18 **PSF /** **MV 10**

Coquilles corporelles : Vénérable 2 et Néo-Bêta.

Protection : Blindage léger (6 PA).

Combinaisons de combat “Night Prowler” (Rôdeur Nocturne)

Ces combatsuits sont un must en matière de protection intégrale et d'options nanotechniques. Des nano-sondes se connectent automatiquement au cortex du porteur et déploient toutes leurs options en un round. La combinaison est intégrale et offre une protection de 18 PA. Quatre optiques sont intégrées au masque facial. Chaque combasuit peut être interfacée à une Mitrailleurse Minigun, qui se fixe à un manchon modifiable de l'armure.

Enfin, chaque combatsuit *Night Prowler* dispose d'un Pulvérisateur de *Brume Exosensorielle* et d'Atténuateurs thermiques, rendant le porteur “invisible” aux optiques IR et senseurs thermiques (**Perception ND 22** pour repérer le porteur d'une telle combinaison dans l'obscurité).

Protection : 18 PA (souple)

Connecteurs : Booster de Kerenzikov (+1 en REF), Connexion Superarme, Liaison de ciblage, Liaison radio subvocal, Atténuateurs thermiques.

Optiques : IR, Téléoptique, Anti-éblouissement, Affichage Times Square.

Options spéciales : Fixation pour Mitrailleurse Minigun, Pulvérisateur de Brume Exosensorielle.

NB : Les Combinaisons *Night Prowler* sont incompatibles avec de la NéoCyb.

Brume Exosensorielle

Cette brume “sensitive” est un fumigène qui véhicule un très grand nombre de nanomachines, contenant des capteurs de pression et de chaleur ainsi qu'un émetteur radio de proximité, constituant un réseau volumique de détection dont une personne munie d'une liaison radio et d'un Neuromat /Réseau Neural pourra en recevoir les informations visuelles, sonores et tactiles.

Oculaire “Backvision”

Demi sphère de 3cm de diamètre se fixant n'importe où sur la colonne vertébrale et permettant une vision de 180° dans le dos, rendant tout effet de surprise caduque. 4 emplacements pour tous types d'options.

ANTAGONISTES

LUCIUS MAZÉVITCH

Ancien baroudeur ayant participé à la bataille de Bay Bridge, Mazévitch a toujours été un touche-à-tout de génie, doublé d'un franc-tireur. Electronicien expert en cybernétique, Mazévitch devint l'élève de Seth Mendez. Il gravit les étapes dans l'apprentissage de la fabrication de la NéoCyb, devenant presque aussi célèbre que son mentor. Et puis, c'est le clash. Les deux hommes s'affrontent, se livrent une guerre larvée. Mazévitch accuse Mendez de lui avoir volé l'un de ses secrets de fabrication, tandis que l'éminent docteur prétend que son élève est un usurpateur. Mazévitch en nourrit une rancœur tenace et attend son heure...



Mazévitch n'est pas fondamentalement un individu mauvais. Il est simplement frustré et aigri. Il peut se révéler impitoyable, surtout si ses connaissances et sa valeur sont mises en doute.

Réputation : 5

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
7	6	6	5 (10)	6	9	6	7	10	7

Compétences : Perception +6 (15), Athlétisme +4 (10), Esquive +4 (10), Armes de poing +6 (13), Electronique +8 (18), Assembler NéoCyb +9 (19), Fabriquer NéoCyb +7 (17).

NéoCyb : Cyberpack de Techie, Cybersoldat. Ses Cyberpacks et ses Bracelets sont dotés des Perfectionnements : Camouflage, Bouclier EMP et Verrouillage.

Protection : Blindage NéoCyb (16 PA) et ensemble Kujo West (12 PA).

Armes : (Portées) Malorian 2020 Pro-shooter (4D6/8D6), RFB (8D6); (dans les Bracelets) PM léger (1D6+1), Pistolet lourd (4D6), Lance-grenades (grenades EMP), Filin & Grappin.

RIUJI TAKESHIMA
(AKUMA USHIWAKA)

Ancien cadre d'Arasaka avant la Guerre, Takeshima était un expert en missions d'infiltration et dans toutes les techniques de renseignements et de sécurité. Connus sous le nom de Riuji Takeshima comme un impitoyable homme d'affaires retranché, soit à Kyoto (siège de la Kegenryo), soit dans sa villa de Westbrook (un quartier hyper-sécurisé du Pôle de Night City). Le corporate oeuvre aussi sous le nom Yakuza d'**Akuma Ushiwaka** au sein de la *Kegenryo*. Forgé dans le culte de sa propre personne, Takeshima est devenu mégalomane et psychopathe, son équilibre mental et son humanité ayant dangereusement chutés. Ses objectifs sont nombreux : prendre le contrôle de *Kiroshi Bionics*; reformer Arasaka; infiltrer la Néo-corporation Striker. Takeshima est un homme de plus de 60 ans, qui semble âgé d'une quarantaine d'années, de taille moyenne, mince et très musculeux. Ses *Irezumi* de yakuza peuvent se discerner dans sa nuque.



Il possède également un oculaire *Backvision* lui permettant de repérer les embuscades...

Réputation : 4 (Akuma)/ 5 (Takeshima)

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

Compétences : Perception +9 (16), Athlétisme +5 (15), Esquive +6 (16), Armes de poing +9 (20), Karaté +8 (18), Fusils +8 (19), Suivre/Pister +7 (14).

Cybernétique : Neuromat avec connexion Superarme (tir +2), Booster de Kerenzikov, Cyberoptiques (IR, Anti-éblouissement, Affichage Times Square, Téléoptyque), Oculaire *Backvision* (mêmes options que les Cyberoptiques), Nanochirurgiens (REC = 16).

Atouts & Talents : Commandement charismatique +5, Contacts +7.

Protection : Costume en arachnofibres (12 PA).

METAPERSONNAGE

KEGENRYO

La *Kegenryo* est une organisation secrète, qui fut créée à la fin de l'année 2028, au Japon. C'est un reliquat d'Arasaka, composé essentiellement d'assassins, d'ex-Yakuza et de ninjas. La *Kegenryo* n'a bien sûr aucune existence légale.

La *Kegenryo* est dirigée par Riuji Takeshima, la Main droite de *Kiroshi Bionics*, un ancien cadre d'Arasaka Security. Dans la *Kegenryo*, son nom est Akuma Ushiwaka. C'est un tueur impitoyable et un organisateur redoutable. Les services de la *Kegenryo* comprennent : assassinats, attentats, infiltrations, exfiltrations, renseignements. Leurs tarifs sont assez élevés, mais la qualité de leurs troupes est impressionnante.

CERVEAU AKUMA USHIWAKA

REPUTATION : 4

PARCOURS

Ancien cadre d'Arasaka avant la Guerre, Takeshima était un expert en missions d'infiltration et dans toutes les techniques de renseignements et de sécurité.

OBJECTIFS

Prendre le contrôle de *Kiroshi* aux mains invalides de Shimazaki. Infiltrer la corpo *Striker*.

MAIN DROITE SAKUYA INABA

REPUTATION : 5

PARCOURS

Sakuya (du nom de la déesse des fleurs shinto), est une ninja spécialisée dans les missions d'infiltration. Elle est extrêmement séduisante.

OBJECTIFS

Sakuya dirige toutes les opérations d'infiltration pour la *Kegenryo*. Sans trahir Ushiwaka, elle dévoile petit à petit des infos par amour d'Olga Konami, Main droite de la *Striker Corp*.

MAIN GAUCHE KAITO ADAKI

REPUTATION : 6

PARCOURS

Adaki s'occupe de la "relation clients". C'est un individu maigre et souriant, mais qui cache une âme de tueur derrière cette façade. Adaki est un perfectionniste qui ne laisse rien au hasard.

OBJECTIFS

Renverser Sakuya Inaba et prendre sa place comme N° 2

TROUPES

10 Leaders (Solos, Chefs d'escouade)

50 Soldats (Ninjas, Solos)

200 Conscrits (Yakuza, Ninjas)

PATRIMOINE

Siège Kyoto

Bureaux Night City, Washington, NY

VEHICULES

8 AV-4, 4 AV-6, 10 AV-3

6 Panzer urbains

2 Turbojets

CARACTÉRISTIQUES

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

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
16	40	18	16	16	24	2/4	21	8	30

COMPÉTENCES : Perception +9 (16), Armes de poing +9 (20), Fusils +8 (19), Suivre/Pister +7 (14), Karaté +8 (18)

ATOUTS & TALENTS : Commandement charismatique +5, Contacts +7 (Tenji Immaburo, Orochi). **CYBER** : Neuromat avec connexion Superarmes (Tir +2)

CARACTÉRISTIQUES

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

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
12	30	12	5	18	27	2,5/5	18	8	60

COMPÉTENCES : Perception +7 (15/23), Arts martiaux +7 (15), Armes de Poing +7 (15), Armes auto. +7(15), Discrétion +10 (18), Mêlée +9 (17)

ATOUTS & TALENTS : Beauté +6, Sens du combat +8

CARACTÉRISTIQUES

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

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
12	30	18	8	16	24	2/4	24	7	50

COMPÉTENCES : Perception +5 (13/17), Interface +8 (15), Armes de Poing +5 (13), Sécurité électro. +8 (15)

ATOUTS & TALENTS : Sens du combat +4 **CYBER** : Neuromat full-options.