



Tychotomie

Un grand merci au 7^{ème} Cercle, Florent et Neko,
qui nous ont aimablement laissé utiliser le logo et les fonds de Kuro.

kuro.tharaud.net
www.7emecercle.com
www.nekocorp.fr

Tychotomie

Un scénario de Mamantins
Mise en page et relecture : Mandragorus

PRESENTATION

Ce scénario est prévu pour un groupe de 4 à 5 membres de la police du quartier de Kanda. Que les joueurs soient familiers ou non avec le monde de Kuro importe peu, par contre ce scénario s'adresse à un maître de jeu ayant déjà effectué quelques parties dans le Japon de l'année 2046. Ce scénario débute trois jours avant l'Incident Kuro. C'est le 1^{er} mai 2046 que l'enquêteur **Moto Hiruma** est chargé d'une enquête sur un tueur en série. Celui-ci sévit dans le quartier de Kanda, un quartier populaire situé non loin de Akihabara et du Tokyo Dôme. Pour son enquête, trois bleus fraîchement sortis de l'école lui sont affectés :

- **Tanaka Hiroshi**
- **Masahiro Sae**
- **Toshida Sonobe**

L'inspecteur, légèrement en froid avec ses supérieurs, demandera probablement l'aide d'un de ses amis, **Hishiba Hito**.

Indications pour le MJ

Moto Hiruma et **Hishiba Hito** sont des personnages impliqués dans le monde en 2046 et qu'il est recommandé de donner à des joueurs connaissant le monde de Kuro. Tanaka Hiroshi, Masahiro

Sae et Toshida Sonobe ont tout à découvrir et sont recommandés à des joueurs ne connaissant pas le monde de Kuro. Peu importe votre table, si vous avez moins de 5 joueurs, Hishiba Hito est tout désigné pour être un PNJ qui aidera les PJs depuis le central de police. Le scénario est découpé en journées. Chacune étant assez "libre", faites profiter les personnages de la vie de Shin-Edo. Dans le cadre de la convention, je vous suggère de limiter le temps des journées. Par exemple 1 journée en jeu = 1h de temps de jeu.

- La **première journée** donnera lieu à la découverte de la dernière victime du tueur.
- La **deuxième journée** sera entièrement dédiée à l'enquête.
- La **troisième journée** sera encore dédiée à l'enquête, mais leur information devrait permettre de localiser le tueur.
- La **quatrième journée** sera riche en action. Nous serons le 4 mai 2046

La cinquième journée verra la conclusion de l'enquête alors qu'autour d'eux, les personnages verront le monde changer radicalement. Vous trouverez en annexe toutes les aides de jeu et informations que vous pourrez fournir aux personnages. Le dessous de l'histoire vous est fourni à titre indicatif. À vous de voir ce que vous voulez en faire.

Bon jeu à tous !

TUEUR-NÉ : LA VÉRITÉ

Tycho 125 est un *enfant Tycho*. Mais pas un enfant réussi. 125 est raté. Suite à un dysfonctionnement lors de sa croissance en cuve, 125 n'a pas de mains. Tout du moins, celles-ci sont atrophiées et inutilisables en l'état. Ceci lui aurait valu un recyclage si le Dr Higashi Saiko n'avait pas perdu son fils suite à un accident de car au cours d'un voyage de classe dans le département d'Ibaraki. Folle de chagrin, elle avait reporté toute son affection sur 125. Et, ignorant les procédures, elle valida ses tests d'aptitudes et lui permit de franchir les étapes du programme Tycho.

125 apprit plus de choses qu'un homme en une vie. Il fut formé à la médecine, à la nanotechnologie et l'informatique ainsi qu'à toutes les sciences nécessaires à sa survie pour les missions martiennes. Les mois passèrent et 125 grandissait. Proche du Dr Higashi, il s'intéressa à l'extérieur. Lui cloîtré dans une cuve bercé d'illusions et des contes que le Dr Higashi lui racontait. Il fut pris de panique le jour où il fut tiré de sa cuve par sa mère d'adoption. Quittant le complexe proche de Haneda avec l'enfant, elle comptait prendre l'avion pour fuir le pays. Il ne comprit que plus tard qu'elle avait été accusée de trahison et qu'il devrait être détruit alors qu'elle serait mise au banc de la société. Ils furent rattrapés à l'aéroport. Elle se défendit bec et ongles et trouva la mort, mais l'action de sa "mère" lui permit de prendre la fuite avec pour seul bagage le sac à main de celle-ci.

Il marcha longtemps et se retrouva non loin de Tsukuba lorsque ses forces le quittèrent. Traumatisé, il passa des mois à essayer de comprendre ce qu'il était. Fredonnant sans cesse la comptine qu'elle lui chantait pour se donner du courage, Il réussit, via l'argent que le docteur avait gardé dans son sac, à acheter des mains cybernétiques à Tsukuba. Et depuis cette ville universitaire, qui avec le temps avait été phagocytée par Tōkyō, il étudia le monde et son fonctionnement. N'ayant aucune existence légale, il passa une année à errer et à fréquenter la fange de la société, réduisant à néant les quelques brins de morale qu'on lui avait inculqué. Grâce à ses grandes compétences, il se construisit un abri à Ochanomizu et y installa un ordinateur fait de pièces retrouvées ici et là. Il y a 3 mois, il se découvrit une dégénérescence osseuse et musculaire. D'après les recherches qu'il avait faites, il semblait que son organisme ne soit pas fait pour vivre sur terre.

Il se fabriqua des aides mécaniques et une canne capable de produire de courte EMP guidée, lui permettant de désactiver à distance les caméras. Il avait appris en une année à soigneusement les éviter. N'ayant aucune réelle notion du bien et du mal. Il mit en place un plan pour obtenir des éléments de rechanges pour remplacer les siens qui devenaient défectueux. Il choisit ses victimes en piratant le système photonique des hôpitaux. Il obtint ainsi une liste de toutes les personnes fichées du même groupe sanguin que lui. Il sélectionna ensuite des constantes vitales semblables aux siennes, tels que le taux de cholestérol, les concentrations en sodium, etc. Enfin, il sélectionna les habitants du quartier de Kanda. Proche de l'ancienne station d'Ochanomizu laissée à l'abandon. Qui plus est, Kanda est un quartier populaire où il y a peu de caméras et de systèmes de sécurité, les habitants étant parmi les plus pauvres de Tōkyō.



Quid de la peau retournée sur les mains ?

Depuis sa création, il a toujours vu des personnes avec des gants couleur chair, les enlevant comme une peau. Cette idée somme toute malsaine est issue d'un amalgame et de mimétisme avec des gestes vus durant sa courte vie.

MARDI 1^{er} MAI 2046 – 17H30

L'inspecteur Moto Hiruma vient de mettre un terme à sa lettre de démission. Il a enfin décidé de raccrocher. A 61 ans, avec une petite retraite, il pourra couler des jours heureux dans sa petite maison du quartier de Kanda. Bien sûr, il travaillera sûrement pour le koban du coin pour arrondir ses fins de mois. Alors que sa lettre s'imprime sur l'imprimante NEWINK de son bureau, il est violemment tiré de ses pensées par la porte de son bureau qui s'ouvre brusquement. Entrent trois agents de la sécurité, qu'il identifie immédiatement comme des bleus fraîchement sortis de l'académie de Police de Tôkyô, et son supérieur direct.

– Je sais que l'heure de la retraite approche. Mais, je pense que ceci devrait vous intéresser. Annonce son supérieur en tournant autour du bureau.

Il sort un Pod de sa veste alors que les trois jeunes se mettent au garde à vous le long du mur. Après avoir pianoté quelques touches, il le pose sur le coin du bureau. Un hologramme d'un corps avachi sur un bureau apparaît.

– Voici Maminori Ito. C'est la dernière victime de ce que je crois être un tueur en série.

– Oui... mais.

– Ca se passe à Kanda. Dans votre quartier. Je compte sur vous. Coupe le directeur.

– Et eux ? fait l'inspecteur en pointant du doigt les trois jeunes recrues.

– Formation. Première enquête. Ils ont tout à apprendre de vous.

Empochant son Pod, le directeur de la police du quartier d'Akihabara se tourne une dernière fois vers l'inspecteur.

– Vous avez fait du bon boulot. J'accepte votre torchon, dit-il en pointant du doigt la lettre dans l'imprimante, dès que cette affaire sera résolue. Cas 256-B85.

Et il quitte la pièce.

Laissez les personnages faire connaissance. Si un joueur interprète **Moto San**. Ce sera à lui de briser la glace... Mais il ira sûrement discuter avec son chef, laissant les bleus éplucher le Cas 256-B85. Les joueurs obtiennent les rapports d'autopsie des deux premières victimes et les rapports d'enquête préliminaire des trois victimes.

Il est possible qu'avant de partir sur les lieux du crime, un quatrième PJ se greffe aux autres. Un scientifique qui semble bien connaître l'inspecteur Moto.

Ils arriveront sur les lieux de l'enquête vers 18h30, en fonction de leur rapidité.

S'ils vont sur les lieux du crime

Voir annexe n°1 – Bureau Adjoint de Quartier.

S'ils vont chez la Victime

Voir annexe n°2 – Chez Maminori Ito.

MERCREDI 2 MAI 2046 – 8H30

Les personnages se retrouvent au commissariat pour une longue journée. Le rapport d'autopsie de la victime de la veille est arrivé.

Les personnages sont entièrement libres de leurs mouvements. Et ce n'est pas les pistes qui manquent. Gageons qu'ils sauront utiliser leurs nombres.

Bien entendu faire une enquête de voisinage, couper les informations prend du temps ; comptez en moyenne en temps dans le jeu trois heures minimum par scène de crime et deux heures pour les autres lieux pour un binôme de PJs.

Voici celles qu'ils peuvent suivre

Référez-vous aux annexes des lieux que les PJs veulent visiter.

S'ils vont chez Maminori Ito

Voir annexe n°2 – Chez Maminori Ito.

S'ils vont chez NEWINK

Voir annexe n°3 – Chez NEWINK.

S'ils vont chez Akimoto Hisashi

Voir annexe n°4 – Chez Akimoto Hisashi.

S'ils vont chez LOAN&ASUKIMO

Voir annexe n°5 – Chez LOAN & ASUKIMO.

S'ils vont chez Inamori Keiko

Voir annexe n°6 – Chez Inamori Keiko.

S'ils vont chez Sumitomo Bank

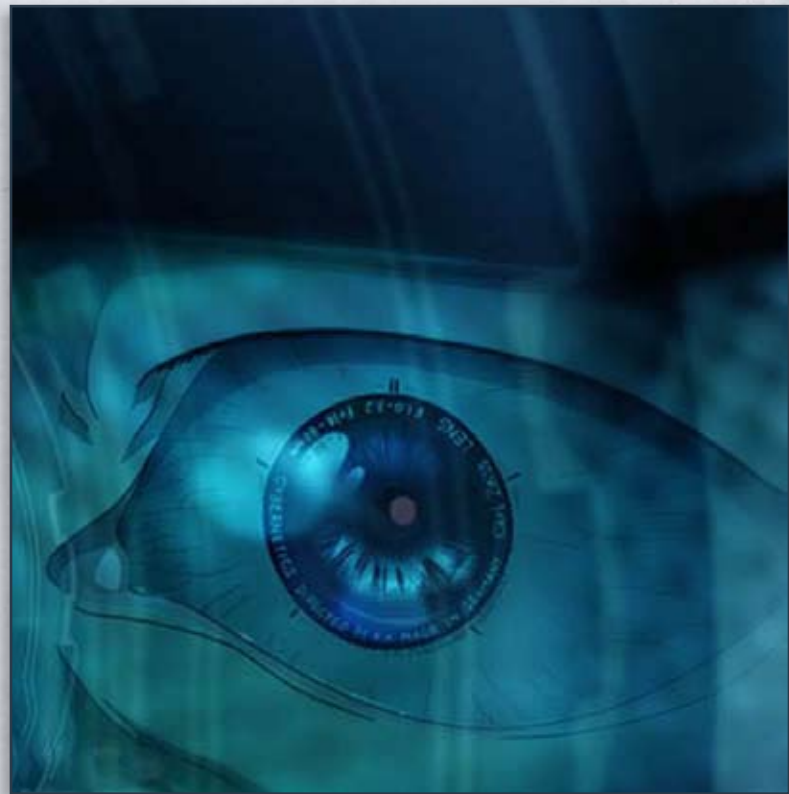
Voir annexe n°7 – Chez Sumitomo Bank.

S'ils vont chez Lawson

Voir annexe n°8 – Chez Lawson.

Notes : Les joueurs ont accès à différents experts au sein de la police qui les aideront s'ils le demandent.

S'ils les sollicitent correctement, ils répondront à leurs questions le lendemain du jour où ils les poseront. Utilisez ces experts comme un joker si les PJs sont bloqués dans leurs enquêtes.



色にな出でそ思ひ死ぬとも

JEUDI 3 MAI 2046 – 8H30

Les élections de la Diète auront lieu demain. Et les gros titres de la presse NeoWeb en font leurs choux gras. Pas un panneau publicitaire ou informatif ne manque de souligner l'importance du vote. Qui, du Nouveau Kômeitô ou du Parti Liberal Démocrate sortant, va l'emporter ?

Bien entendu, les sondages donnent Abe Kaemon, leader du Nouveau Kômeitô gagnant, mais certain experts restent très confiant sur les chances du parti sortant. Le Premier Ministre du PLD à tout de même fait de grande choses pour l'archipel.

Pendant une journée entière, la Une n'est plus occupée que par les détails des tensions existantes entre le Gouvernement panasiatique et l'association que le Japon a faite avec l'Inde pour obtenir un soutien militaire il y a sept mois de cela.

Voici celles qu'ils peuvent suivre

Reférez-vous aux annexes des lieux que les PJs veulent visiter.

S'ils vont chez Maminori Ito

Voir annexe n°2 – Chez Maminori Ito

S'ils vont chez NEWINK

Voir annexe n°3 – Chez NEWINK

S'ils vont chez Akimoto Hisashi

Voir annexe n°4 – Chez Akimoto Hisashi.

S'ils vont chez LOAN & ASUKIMO

Voir annexe n°5 – Chez LOAN & ASUKIMO.

S'ils vont chez Inamori Keiko

Voir annexe n°6 – Chez Inamori Keiko.

S'ils vont chez Sumitomo Bank

Voir annexe n°7 – Chez Sumitomo Bank.

S'ils vont chez Lawson

Voir annexe n°8 – Chez Lawson.

Ils apprendront en fin de journée via leur *pod* ou directement au commissariat qu'un des techniciens a réussi à établir une sorte de carte d'interférence dans le quartier de la dernière victime.

Ces interférences trace un "chemin" vers la station en direction de la ligne de Neo-Yamanote. Malheureusement, il y a très peu de caméra ou de bornes de réseau optiques dans le coin et il est donc difficile d'avoir une suivit clair.

Il va tenter d'effectuer la même carte à partir d'autres lieux de crimes.

Celle-ci sera donc disponible le lendemain matin.

色にな出でそ思ひ死ぬとも

VENDREDI 4 MAI 2046 – 8H30

CELLULE DE CRISE !

La totalité du commissariat d'Akihabara est sur le pied de guerre. Si les joueurs ont bien travaillé, ils doivent penser que le tueur se cache dans l'ancienne station d'Ochanomizu.

D'après les anciens plans qui ont été scannés et holoprojetés sur la table de la salle d'intervention, la station ne semble pas immense. Situé à 1500 mètres de la station JR d'Akihabara, Ochanomizu a été transformé en 2035 pour devenir Shin-no-mizu, une des stations de la nouvelle ligne Neo-Yamanote.

Cette nouvelle station de métal, de verre et de plastique a été construite non loin de l'ancienne station dont les entrées ont été murées.

Il semble clair que c'est le genre d'endroit où se terrent ceux que la société rejette. Il est donc tout à fait probable que le tueur y soit.

Le mot d'ordre est passé.

Compte tenu des informations qu'ils possèdent, une escouade de vingt d'hommes armés, guidé par l'inspecteur Moto en personne vont y aller. C'est-à-dire quinze hommes en plus des PJ's descendront dans la station.

Il est midi quand le quartier est bouclé par les forces de l'ordre et que l'escouade arrive sur les lieux.

Skinsuits, casques à visière infrarouge, grenades incapacitantes... Donnez à vos joueurs tout l'arsenal nécessaire pour une descente aux enfers.

Ils ne vont pas être déçus.

L'escouade prend possession des lieux par l'entrée nord de la station et s'enfonce dans les ténèbres. Les lunettes à vision nocturne affichent le décor d'une couleur verdâtre.



Les personnages croiseront clochards, over-clockers en tout genre qui fuiront devant l'armada qui envahi leur territoire.

Utilisez ce décor pour faire stresser vos joueurs. Décrivez leur les odeurs, les quelques cris de panique, les craintes de ces parias vis-à-vis des forces de l'ordre.

Après une trentaine de minutes perdu dans le labyrinthe qu'est devenu la station au fils du temps, sur un jet de **Perception SR 16** ou encore d'**Électricité SR 12**, ils réalisent que la zone est alimenté à certain endroit. De plus, ils remarquent une série de câbles électriques qui s'enfoncent un peu plus sous terre.

Il y a peu de lumière ici, mais sur le plafond et au sol cours tels des serpents morts des dizaines et des dizaines de câbles électriques.

Après une longue marche dans les ténèbres de la station souterraine, les câbles les mène jusqu'aux quais désaffectés de la ligne Marunouchi.

Les câbles gagnent en épaisseur et se regroupent. Ils descendent sur les rails et se perdent dans le tunnel. Après une vingtaine de mètre dans le noir, il distingue une lueur blafarde à une dizaine de mètres d'eux.

Alors qu'ils s'approchent doucement, l'enfer se déchaîne sur eux. Discret dans un premier temps, **Perception SR 20** pour les voir, trois androïdes de petite taille se ruent sur eux dans un bruit de cliquetis inquiétant. Ils possèdent 8 pattes leur permettant de s'agripper à n'importe quelle surface. Le buste longiligne surmonté d'un unique œil rouge supporte 4 bras armés de mains aux doigts extrêmement effilés. Vifs, les droïdes arrivent au contact des premiers hommes et font un carnage. Peu résistants, ils n'en restent pas moins extrêmement dangereux. Ils combattront jusqu'à leur destruction comme leur commande leurs *templates*.

Le déplacement et le nombre d'action par tour correspondent au nombre de leurs appendices.

Les mechas arachnides

HAB 4	IA 1		
PUI 3	PER 3		
VIG 1	PRE 1		
VIV 4	TEN 1		
VIE 15	BG 5	SM - 5	
DEF 22	ACT 3	DEP 6	REA 4

Compétences de combat

Aptitudes physiques 5

Esquive 10

Acrobatie 11

Sauts 9

Corps à corps 5

Pattes 9

Armes de jet 4

Protection : Armure 3

Armes (pattes) : 3D6+3

Si un ou deux de leurs hommes tombent sous les premiers assauts surprises des robots, les autres ouvrent le feu immédiatement. Ce combat doit être difficile. C'est le seul combat "réel" du scénario. Il est donc indispensable de le rendre épique voir mortel pour vos joueurs.

Pendant la fusillade, les personnages peuvent apercevoir dans la pénombre un type qui s'enfuit en clopinant avec une canne en fredonnant une comptine enfantine.

Après la fusillade, les survivants prennent en chasse le fuyard en suivant le tunnel...

Alors qu'ils franchissent le coin d'où sont sortis les artificiels, ils passent devant un ensemble d'ordinateurs connectés les uns aux autres, un fauteuil étrange supportant une sorte de liquide surplombé de nombreux bras mécaniques et une quantité incroyable de câblages qui courent d'une machine à une autre.

On peut supposer qu'une partie du groupe restera, intrigué par la machine. Mais le gros des troupes prennent en chasse le fuyard. Celui-ci à quelques minutes d'avance. Et, même s'il connaît le dédale de couloirs sur le bout des doigts, il avance



Qu'il y arrive ou pas. Cette action lui coûtera la vie. Il sera abattu.

A l'instant de sa mort, un vent violent se lève. Un flash lumineux éclaire le ciel. Et tous les appareils électroniques tombent en panne.

Les affiches électriques ventant le combat de ce soir et les pubs holographiques cessent leur affichage. Le ciel sans nuage se zèbre d'éclair puis devient

nettement moins vite que ses poursuivants. Après quelques minutes, les personnages l'aperçoivent qui franchi une porte menant à l'extérieur à plusieurs mètres d'eux.

Il débouche au pied du *Tokyo Dome*. La vieille sortie de la station de Korakuen leur offre une vue stupéfiante sur le stade de Tôkyô. Le ciel ensoleillé contraste durement avec les sombres tunnels qu'ils viennent de traverser. Enlevant leurs lunettes de vision nocturne, ils aperçoivent leur adversaire à quelques mètres.

Il avance en clopinant à travers une foule dense qui attend l'ouverture du *Dome* pour un festival de K1 qui aura lieu ce soir.

Le fuyard se retourne quand on l'invective. Il fredonne. S'arrête. Tombe à genoux et pleure lorsque ses poursuivants l'encerclent. Son visage poupin contraste avec son corps presque adulte.

Il bredouille des excuses incompréhensibles. Si l'un des personnages (ou un PNJ si personne ne se décide) s'approche, il essaiera de lui broyer le cou comme à ses autres victimes.

blanc une fraction de seconde.

Le silence se fait.

Le vent continue de souffler avec violence. Emplissant le silence de son hurlement. Plus d'hologramme, plus de lumière brillante plus de son. Plus rien ne marche.

La panique semble gagner la foule.

Alors que chacun se redresse, deux fortes détonations à quelques secondes d'intervalles se font entendre au loin. Le mugissement du vent s'amplifie.

En fouillant le tueur, on trouvera une photo froissée d'une femme asiatique aux cheveux noirs, le teint pâle. Elle porte une blouse blanche. Au dos de la photo on peut lire : *Saiko Higashi, 2044*.

Alors que les PJs fouillent le corps au milieu de la panique, une des personnes dans la foule commence à fredonner une comptine...

Ils perdront sa trace dans la foule....

Apparemment, la panne a été nationale. Et pendant deux heures tous les appareils électriques ont cessé de fonctionner. Et personne ne semble savoir ce qu'il c'est passé.

Une fois le courant revenu, voici la liste de piste qu'ils pourront trouver une fois le courant revenu :

Dans les archives de la police

Saiko Higashi était une scientifique en biotechnologie. Son dernier emploi connu était à la JAXA. Mais il n'y a aucun détail de ce qu'elle y faisait. La rubrique nécrologique fait état de sa mort il y a un an et demi environ, le 6 Novembre 2044. Elle serait décédée d'un malaise cardiaque à l'aéroport d'Haneda.

Dans l'ordinateur de Tycho 125

L'intégralité des données son cryptées : un jet de **Cryptage SR 16** est nécessaire pour débloquent l'ordinateur. Il y a de nombreuses lettres tapées à l'attention de Saiko Higashi où il parle de la revoir. De survivre en son nom. De la rendre fier... Il l'appelle *Haha* ("ma mère") dans certains passages.

Une série de fichiers texte évoquent un accident de bus qui a eu lieu sur le mont Bandaï dans le département d'Ibaraki. Cet accident aurait entraîné la mort de 14 enfants l'année 2035. Parmi lesquels figure un certain Ken Higashi.

Une série d'emails cryptés (**Cryptage SR 24**) peut-être trouvé. Tous ces mails sont adressés au président de la JAXA.

>>Date 2044, 4 Novembre – 8h36

>>Sujet : Problème 125

Monsieur le président,

Une erreur majeure a été décelée dans le projet Tycho. Le numéro 125 n'aurait jamais du atteindre ce stade. Il est difforme et non opérationnel pour le

voyage. Nous recherchons la source de l'erreur.

Cordialement,

Service Interne de Contrôle

>>Date 2044, 4 Novembre – 10h43

>>Sujet : Problème 125

Monsieur le président,

Le Dr Higashi est apparemment responsable de l'évolution de 125.

Cordialement,

Service Interne de Contrôle

>>Date 2044, 5 Novembre – 19h54

>>Sujet : Blank

Monsieur le président,

Suite à nos entretiens avec le Dr Higashi, il apparaît clairement qu'elle est un danger pour le projet. Tout comme 125. Le sujet Tycho sera éliminé, et nous vous suggérons chaudement de radier le Dr Higashi du projet.

Cordialement,

Service Interne de Contrôle

>>Date 2044, 6 Novembre – 11h02

>>Sujet : Blank

Monsieur le président,

Le Dr Higashi a été rattrapé à l'aéroport de Haneda. Elle essayait de fuir avec le sujet 125 vers le Canada. Le Dr Higashi a perdu la vie lors de son interpellation et le sujet 125 a fui. Les scientifiques du complexe ne pensent pas que 125 survive plus de quelques jours. Le Dr Higashi n'avait pas de famille.

Cordialement,

Service Interne de Contrôle

En savoir plus...

Avec ces informations, les personnages voudront sûrement creuser la piste à la JAXA.

Il semble que celle-ci ne soit pas entièrement étrangère à la mort de sa mère d'adoption.

Note :

Dans les heures qui suivent sa mort, 125 réalise sa nouvelle condition. Même si il ne sait pas comment cela c'est passé, il est maintenant dans un corps solide.

Il ne dégénère plus.

Mais son état de *yorei* a aussi réveillé son esprit de vengeance. Et dans ce chaos total provoqué par l'Incident Kuro, il va se diriger vers Haneda, dans le complexe de la JAXA pour tuer ceux qu'il juge responsable de la mort de sa mère.



况高葵
昏罽
鮠鱒
鱒鮒
鮠鮠
善鰈
發臙
蜺蕎
昏葵
鮠鱒
鱒鮒
鮠鮠

TYCHOTOMIE

SAMEDI 5 MAI 2046

LE JOUR D'APRES...

Tous ces événements politiques commencent dans la soirée du 4 Mai. Et c'est le soir, comme un épilogue au scénario que l'Empereur fait l'annonce. *Faites sentir à vos joueurs l'effervescence de la situation politique.*

Les médias ne parlent plus de l'élection mais s'attardent sur ce qu'il s'est passé dans le ciel. Ce flash et ces éclairs qui ont zébré le ciel. Ce vent qui ne faiblit pas. D'après les météorologues, rien ne l'explique. On parle aussi du crash des deux avions dans le quartier de Kaneda.

Les premières informations sur les réactions des pays voisin se font sentir. Certes la catastrophe de Taiwan est évoquée, mais c'est surtout les accusations chinoises qui prennent le dessus.

Les joueurs doivent sentir que le Japon se retrouve accusé de toute part pour quelques choses qu'ils ne maîtrisent pas.

La Chine évoque la création d'un bouclier antimissile révolutionnaire ainsi qu'un réarmement massif de l'archipel. L'Europe et les États-Unis se rangent derrière elle rapidement devant le silence du pays du soleil levant. Le Japon ne peut pas répondre à l'ONU au sujet de ce bouclier... Ceci est vu comme un affront par la scène internationale, qui y voit un refus de coopérer du Japon. L'idée d'un blocus commence à faire surface.

L'annonce de l'Empereur

Dans la soirée l'Empereur fait une annonce télévisée retransmit sur le réseau photonique.

« Le vent des dieux s'est mit à souffler sur le Japon, nous protégeant à nouveau. Et si ceci est une

bénédiction, notre bénédiction, le reste du monde n'est pas de cet avis.

Les Etats-Unis, la Chine et l'Europe ont décidé, avec leurs alliés, de créer un blocus total de notre archipel. Cherchant à nous faire plier devant leur démonstration de force.

Nous ne pouvons pas répondre à leurs attentes.

Nous résisterons dans les valeurs qui ont fait notre force depuis des millénaires.

Pour marquer ce jour de changement, la ville de Tôkyô sera rebaptisée Shin-Edo. La Nouvelle Edo, en mémoire des combats menés face à l'occident d'Ieyasu Tokugawa il y a 430 ans.

Nous résisterons. »

ÉPILOGUE

Mis à part l'effervescence ambiante, les personnages ont une enquête à mener. Si les personnages ont bien travaillé, ils sont en possession d'un manda pour aller voir le président de la JAXA pour l'interroger **Torima Kabuto**.

Ce Japonais de 68 ans, vieillissant garde une forme olympique. Propre sur lui. Il porte un costume noir austère. Il possède un bouc bien peigné et des cheveux gris. Il accueille les personnages cordialement quoi que surpris. Il se montre affable et avenant.

Mais lorsqu'il parle du Dr Higashi, il se ferme... Du moins il garde le silence.... Puis parle. Ce qui est arrivé est une tragédie selon ses mots. Le Docteur Higashi était un de ses meilleurs éléments. Elle est morte en essayant de fuir avec des documents top secret. Elle a fait un malaise quand

le service d'ordre l'a appréhendée. Il n'est pas au courant de tout. Il se doute tout de même que ce malaise est probablement due à autre chose qu'à l'interpellation.

Si les personnages le questionnent à ce sujet il n'affirmera rien. Et gardera une distance toute relative vis-à-vis de cette question.

Une secrétaire piquante

C'est durant l'interrogatoire que se présente la secrétaire de Torima-san. Jeune, élancée et plutôt mignonne, elle entre en apportant le thé qu'elle avait proposé aux personnages il y a plus d'une heure maintenant. Alors qu'elle sert l'assemblée, elle se saisit d'un coupe papier qui est sur le bureau et se jette sur le président. Lorsqu'elle prend le coupe-papier, elle fredonne (**Perception SR12**).

Les joueurs ont une fraction de seconde pour réagir. Jet de **Réactivité SR 20** ou **SR 16** s'ils ont entendu la chanson. Le combat s'engage entre la possédée et les joueurs.

Celui-ci est délicat... ils ne veulent probablement pas tuer la secrétaire. Le moyen le plus fiable si l'un des joueurs y pense, est de fouiller la pièce. Torima se drogue pour tenir avec du *Smoothlife*. Il possède un petit set complet dans le tiroir de son bureau. Un pistolet à tranquillisant ou encore leurs *Gunshock* seront aussi une bonne alternative.

Smoothlife

Virulence 16 - Injection

Cette drogue entraîne un relâchement musculaire complet et met l'utilisateur sur un nuage. Le consommateur se retrouve dans un état de bien-être pendant une vingtaine de minute. Une fois accoutumé, la prise de cette drogue est indispensable de 3 à 4 fois par semaine. Les vingt minutes durant lesquelles le consommateur "plane" lui permettent de recharger ses batteries, atténuant considérablement le besoin de sommeil.

La secrétaire maîtrisée

Les PJs seront conduits à la sortie. Avec un cadavre ou une coupable sur les bras. Ils n'arriveront pas à en savoir plus. Mais ils pourront entendre Torima-san fredonner une comptine pour enfant alors qu'ils quittent le bureau. En fin d'après-midi, les *news* annonceront la mort du Président de la JAXA ainsi que celle d'un fonctionnaire du service de sécurité. Il se serait donné la mort en avalant une dose massive d'antidépresseur et de calmants.

ANTAGONISTE

Tycho 125

HAB 2/5	AST 3		
PUI 2/4	PER 4		
VIG 1	PRE 2		
VIV 1	TEN 3		
VIE 15	BG 6	SM - 6	
DEF 14	ACT 1	DEP 2	REA 4

Note : Les Caractéristiques secondaires ont été modifiées pour correspondre au personnage. Les Caractéristiques après le slash sont celles de ses mains.

Compétences de combat

Corps à corps 3

Arts martiaux 6 (CP)

Compétences générales et académiques

Sciences de la nature 4

Génie génétique 8 (SP)

Réseaux et relations 3

La rue 6 (CP)

Survie 6

Zone urbaine 7 (CP)

Médecine 7

Prothétique 13 (SP, EXP)

Microphotonique 6

Piratage 10 (CP)

Biomécanique 4

Conception prothèse 8 (MA)

Système surveillance 5

Alarmes 9 (CP)

Intrusion 9 (CP)

Rapport d'autopsie d'Akimoto Hisashi

Sexe : Homme

Date de Naissance : 24 juillet 2016

Cause du Décès : Cou broyé par une pince ou un objet métallique.

Vertèbre cervicales broyée ainsi qu'une partie de l'occiput. La pression à été exercée de latéralement.

Date présumée de la mort : Samedi 21 Avril vers 21h

Localisation : Retrouver mort dans la cuisine de son domicile dimanche 22 Avril 2046 au matin.

Remarques : Peu ou pas de sang sur le lieu du crime. Les ablations et sévices que la victime a subit ont été faits post-mortem. La peau de la main droite a été coupée au niveau du poignet, retournée « comme un gant » et appliquée sur la main gauche. La même chose a été faite à la main gauche. Il manque le fémur droit et l'os du talon droit. (Ces découvertes ont été faites au moment du transport du corps qui ne semblait pas articulé correctement.) Les incisions notamment pour les ablations sont parfaites et digne d'un grand chirurgien.

Aucune trace de lutte n'a pu être découverte sur le corps.

Metropolitan Police Departement of Tôkyô



警視庁

Rapport de police préliminaire

Domicile : Tôkyô – Sotokanda 3 chôme – 12 Kamotate 3F

Emploi : Salary Man chez LOAN & ASUKIMO

Le corps à été trouvé par des amis qui venait fêter la victoire de l'équipe de Tôkyô sur celle d'Osaka. Ce match à été suivit par plus de 23 millions de personnes dans la capitale. Le corps de la victime gisait dans la cuisine sur le ventre, le bras gauche sous le corps, les jambes écartées et le bras droit au dessus de la tête. Des traces de sang on été trouvé sous le corps au niveau de l'aîne.

D'après le voisinage, la victime aurait râlé après les coupures de courant intempes- tives qui l'empêchaient de regarder le match. A 20h40 il a sonné chez Melle Kamata qui ne lui a pas ouvert, car d'après ses déclarations, Mr Akimoto la harcelait depuis des mois. Un pervers d'après ses propres mots.

Une rapide enquête dans son appartement ont permis de trouver des sous-vêtements sales et propres de Melle Kamata caché sous le socle plastique de la douche. L'enquête reste ouverte.

Rapport d'autopsie d'Inamori Keiko

Sexe : Féminin

Date de Naissance : 14 mars 2018

Cause du Décès : Cou broyé par une pince ou un objet métallique.

Vertèbre cervicales fracturée. La pression à été exercée de latéralement. La victime est morte asphyxiée, ses poumons ne répondant plus suite à la section du tronc cérébral.

Date présumée de la mort : Vendredi 27 Avril vers 22h

Localisation : Retrouver morte dans l'entrée de son appartement le dimanche 29 Avril 2046 dans l'après-midi

Remarques : Peu ou pas de sang sur le lieu du crime. Les ablations et sévices que la victime a subit ont été faits post-mortem. La peau de la main droite a été coupée au niveau du poignet, retournée « comme un gant » et appliquée sur la main gauche. La même chose a été faite à la main gauche. Ablation de l'humérus gauche et des deux omoplates. Les incisions notamment pour les ablations sont parfaites et digne d'un grand chirurgien. La victime s'est débattue. Un morceau de tissus a pu être trouvé sous les ongles de la victime. Le rapport d'analyse en cours.

Metropolitan Police Departement of Tôkyô



警視庁

Rapport de police préliminaire

Domicile : Tôkyô – Kanda 1 chôme – 24 Momamori 1F

Emploi : Secrétaire à la Sumitomo Bank et Caissière le week-end au Lawson de la gare d'Akihabara.

Le corps à été trouvé par un ami et collègue de bureau.

Inamori Keiko avait en plus de son emploi, un *arbaito* dans un *convenient store*, Lawson, a quelques rues de chez elles dans la gare d'Akihabara. Ne s'étant pas présenter ni samedi, ni dimanche, un collègue est passé la voir et à découvert le corps dans l'entrée de l'appartement. Couché sur le dos, les jambes repliées, le visage cyanosé. Le corps montrait de légère trace de défense. L'appartement de la victime montrait une certaine fascination pour une groupe des années 2000 Smap X Smap.

Le rapport d'analyse des tissus trouvé sous les ongles de la victime n'est pas concluant. L'agresseur n'est pas fiché. Ni dans les bases de données de la police. Ni dans registre des naissances de Tôkyô. L'enquête reste ouverte.

Rapport d'autopsie de Maminori Ito

Sexe : Homme

Date de Naissance : 5 Septembre 2017

Cause du Décès : Cou broyé par une pince ou un objet métallique.

La pression à été exercée de Frontalement. La victime a eu la trachée broyé et les cervicales fracturés.

Date présumée de la mort : Mardi 1 Mai vers 14h

Localisation : Retrouver mort dans son bureau le Mardi 1 Mai 2046 à 17h

Remarques : Peu ou pas de sang sur le lieu du crime. Les ablations et sévices que la victime a subit ont été faits post-mortem. La peau de la main droite a été coupée au niveau du poignet, retournée « comme un gant » et appliquée sur la main gauche. La même chose a été faite à la main gauche. Ablation des côtes et des vertèbres T4 T5 T6. Les incisions, notamment pour les ablations, sont parfaites et dignes d'un grand chirurgien. D'ailleurs cette opération ne peut pas se faire sans un matériel de précision. La victime s'est débattue. Mais attaquée par derrière, elle n'a rien pu faire.

Metropolitan Police Departement of Tôkyô



警視庁

Rapport de police préliminaire

Domicile : Tôkyô – HigashiKanda 4 chôme – 2 Luxe Build 8F

Emploi : Adjoint du quartier HigashiKanda et Salary-men chez NEWINK

Le corps à été trouvé par sa secrétaire dans le bureau du quartier qui devait lui amener les discours d'Abe Kaemon, président du Nouveau Kômeitô, qui a eu lieu a 14h au centre-ville. Ce discours était le dernier discours des partis politiques en lice pour la Diète et l'élection du nouveau Premier ministre. Abe Kaemon semble d'ailleurs bien parti pour être le nouveau dirigeant du pays. On estime que ce discours a été entendu par 120 millions de Japonais.

Le corps était étendu sur le bureau sur le ventre, torse nu. Il portait des marques de coup sur le dos et le flanc. Choc causé lors de l'agression.

Le crime est probablement lié à deux autres affaires. Melle Inamori et Mr Akimoto.

ANNEXES

ANNEXE 0,
QUARTIER GENERAL

Cette annexe regroupe les différents éléments auxquels les joueurs peuvent penser. (Ce n'est bien sur pas exhaustif. Ce qui pourrait demander une partie d'improvisation au Meneur de Jeu.)

Suivre les interférences : En regroupant une carte du quartier et les zones d'interférences des trois meurtres, les personnages sont capables d'effectuer une triangulation du point de départ du meurtrier. L'ancienne station de Métro d'Ochanomizu.

La comptine : C'est l'équivalent d'une berceuse chez nous. La voix est assez aiguë. Mais ne permet pas de savoir si on a à faire à un homme ou à une femme. Un enfant peut-être.

Piratage : Tous les blocs photoniques des lieux des crimes ont été piratés et ce n'est pas un débutant.

Les informations qu'ils ont sur le meurtrier vont probablement le faire partir vers des Génocrates ou encore une naissance hors des contrôles. Chose pourtant impensable. N'hésitez pas à jouer avec ceci... quitte à leur donner l'idée d'un monstre génétique, etc.

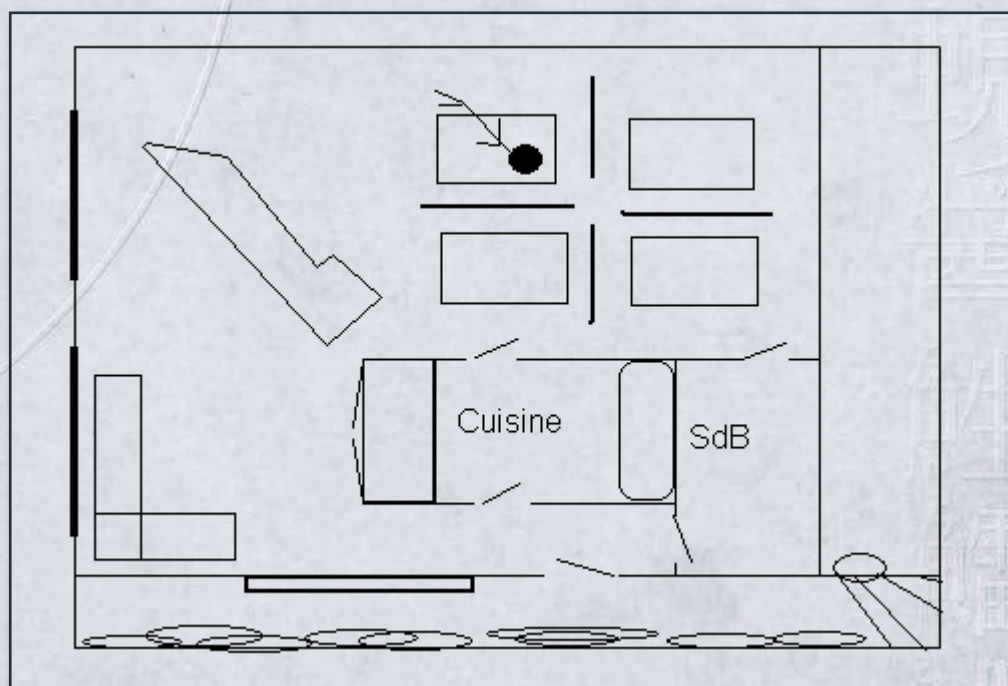
Normalement, aucun joueur ne devrait penser aux enfants Tycho. Ce projet est top secret et même si l'on a parlé de modifier génétiquement des hommes pour aller sur mars, à aucun moment il n'a été fait mention de créer ces êtres de toutes pièces. Mais si par hasard il partait sur cette piste... Référez vous au chapitre *La vérité* (

ANNEXE 1
BUREAU ADJOINT DE QUARTIER

Le bureau est situé au rez-de-chaussée d'un bâtiment de 4 étages.

L'entrée de l'immeuble du quartier est de Kanda est miteuse. De nombreux vélos plus ou moins rouillée ne facilitent pas le passage dans le couloir qui mène à un escalier vers les étages.

A Gauche, juste après les boîtes aux lettres de l'immeuble se trouvent la porte d'entrée du bureau.



Un petit couloir désert une kitchenette et une salle de bain avec toilette.

Au fond du couloir se trouve un ensemble de quatre bureaux séparés par des paravents en Plexiglas translucide.

Le corps a été déplacé si les joueurs arrive après 19h mais un contour du corps a été dessiner avec un liquide phosphorescent. Et une superposition en réalité augmentée est disponible sur leurs *pods* ou leurs lunettes.

Voici les informations que les joueurs peuvent trouver dans le bureau :

- La victime tenait dans la main un trousseau de clef contenant toute les clefs permettant d'accéder aux parties communes de l'immeuble.
- Le médecin légiste va se pencher sur la victime. Le rapport sera disponible le lendemain à la première heure.
- Les caméras de surveillance du quartier sont en pannes entre 13h30 et 15h30 (disons que ça a filmé de la neige...).
- Une étude des listings téléphoniques montre que le dernier appel a été pour la compagnie DENKITATE. Un jet réussi en hacking (SR 16) prouve que le signal du message est jamais arrivé à bon port. Il a été intercepté avant. Un Critique permet de savoir que le coupable était dans l'immeuble quand il a intercepté l'appel.

La secrétaire est en état de choc. Mais pourra répondre à leurs questions en hésitant.

- Mr Maminori était de permanence. Et il devait rester ici.
- Mr Maminori était quelqu'un de passionné et il soutenait le Nouveau Kômeitô.

- Mr Maminori était très au fait des technologies.

Si les joueurs insistent auprès des habitants de l'immeuble au sujet des coupures de courant après une lecture approfondie de rapport, L'immeuble a été plongé dans le noir plusieurs fois entre 13h45 et 14h30.

Les habitants de l'immeuble si on leur demande explicitement si un technicien est venu valideront cette théorie. Les coupures de courant étaient vraiment gênantes. Plus rien ne marchait. (Due au brouillage de 125.)

Le technicien est resté en bas et semblait âgé, vu qu'il se promenait avec une canne.

Encore une fois si les joueurs pensent à regarder les caméras d'autres environs ils pourront se rendre compte qu'à 15h30 une autre partie des caméras était brouillée. Si la bande est tout de même écouter, ils entendront probablement une personne fredonner une comptine enfantine.

ANNEXE 2 CHEZ MAMINORI ITO

L'immeuble de la victime est situé sur une parallèle de Akihabara Dori. Dans un immeuble de très belle facture de 13 étages.

Il loge au huitième étage dans un appartement somme toute spacieux. (Ce qui est rare à Tokyo)

Les enquêteurs auront tout le loisir de fouiller cet appartement qui leur apprendra plus sur la victime que sur l'enquête en elle-même.

L'appartement reflète la personnalité de Mr Maminori ; Bien rangé. Tout est à sa place. L'appartement est propre.

A l'arrivée des enquêteurs, une petit artificiel d'une quarantaine de centimètre leur demandera

leurs identités. S'ils l'ignorent ou mentent, la police débarquera dans les lieux dans les 20 minutes qui suivront.

Sinon, après le scan d'une des plaques d'un officier, l'artificiel retournera à ses occupations (préparation du dîner, ménage, lessive, etc , en fonction de l'heure d'arriver des joueur.)

Si les personnages prennent le temps de fouiller l'appartement, ils trouveront sous le lit une dizaine de carte de crédit au nom de Maminori Ito ainsi qu'un carnet de compte papier. Dans lequel sont noté des sommes d'argent en face des numéros de cartes bleues.

Si certain joueurs font un lien avec les *yakuza*, il ne se trompe pas. Maminori était un mécène d'une bande de *yakuza*, permettant la protection du quartier contre les malfrats et les vrais bandits.

Mais les PJs n'en sauront jamais rien sauf si vous décidez de creuser la piste, mais on s'éloigne du scénario.

ANNEXE 3 CHEZ NEWINK

Les bureaux de NEWINK où travaillait Maminori Ito sont à Shinagawa.

Accessible directement depuis le domicile de la victime en 25 min porte à porte. L'immense Tour MyoGawa de 82 étage, en face de l'Université Marine de Tôkyô, offre une vue imprenable de la baie de Tôkyô a partir du 53e étage.

Les bureaux situés sur les étages 25 à 29 sont spacieux.

Chaque employé possède son bureau individuel. On est loin de la façon traditionnelle de travail qui se veut en *open space*. Ceci n'a rien de surprenant, NEWINK a été créé par **Gabriel Lonjique**, un Français qui, par nanotechnologie, a modifié les

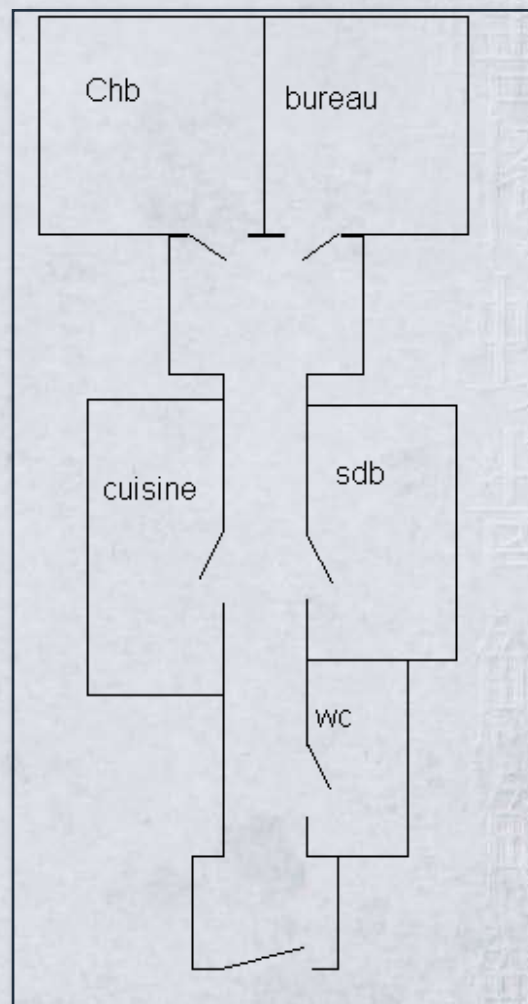
composants de certaines encres leurs donnant une longévité exceptionnelle. Une cartouche de chez NEWINK dure 5 à 6 fois plus longtemps qu'une cartouche classique.

Ici les PJs feront choux blanc. En effet, Maminori Ito était un bon employé. Il s'occupait de toute la partie achat vente de NEWINK dans le Kantô.

Et Gabriel n'avait jamais eu à s'en plaindre. La société est florissante et leur nouveau modèle d'imprimante design et flexible fait un malheur.

ANNEXE 4 CHEZ AKIMOTO HISASHI

L'appartement d'Akimoto Hisahi est sous scellés.



Un appartement de taille respectable au premier étage d'un immeuble somme toute modeste.

L'entrée dessert un couloir desservant à droite les toilettes puis la salle de bain. Et à gauche, la cuisine. Le fond du couloir est une petite pièce carrée avec deux portes : L'une donnant dans la chambre à couché, l'autre dans un petit salon/bureau.

Le corps est visible sur le sol de la cuisine en activant les lunettes à réalité augmentée et le programme du rapport. Le corps est sur le ventre, le cou broyé ; Le bras gauche sous le corps, les jambes écarté et le bras droit au dessus de la tête.

Fouiller l'appartement n'apporte pas de solution.

Une télé impressionnante trône dans le salon/bureau. Au dessus de laquelle on peut voir une écharpe dédicacée de l'équipe de baseball de Tôkyô.

Si l'on cherche dans le meuble de la télé, on peut découvrir un double fond dans lequel se trouve des séries de photos de femme photographié sous la jupe. Derrière chaque photo se trouve une date et un nom de lieu. On compte 85 photos.

C'est une fausse piste si les joueurs décident de la suivre, improvisez

Enquete de voisinage

Une enquête de voisinage apportera plus de précision. Les voisins sont formels, il y a eu des coupures de courant samedi 21 avril au soir. Ca d'ailleurs tout couper affirme un couple de retraité. Car ça a même coupé le téléphone. D'ailleurs ils ont entendu Mr Akimoto qui pestait contre l'impossibilité de regarder le match.

Mr Akimoto sortait rarement.

Il avait des amis un peu bizarres d'après ses voisins (Des *Otaku* pour la plupart)

Un technicien est venu le soir du meurtre. Il boitait. Les voisins qui l'on vu le décrivent comme un adolescent. Ils pourront effectuer un portrait robot. Il ne leur semble pas avoir vu de canne. Le blouson du technicien indiquait la société DENKITATE

Les caméras de surveillance du quartier sont en pannes entre 19h30 et 21h30 (disons que ça a filmé de la neige...)

Encore une fois si les joueurs pense à regarder les camera d'autre environ ils pourront se rendre compte qu'à 22h une autre partie des camera était brouillée. Si la bande est tout de même écouté, ils entendront probablement un jeune homme fredonner une comptine enfantine.

ANNEXE 5 CHEZ LOAN & ASUKIMO

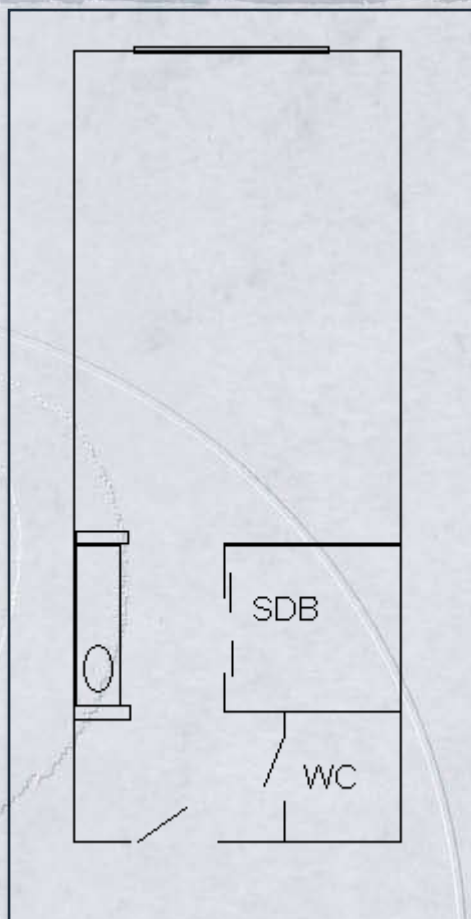
La société LOAN & ASUKIMO ou LO-MO pour les habitués est née en 2018 après le rachat d'ASUKIMO, fournisseur de matériel informatique par LOAN, une chaîne de magasin *duty-free* très répandue au Japon. L'une de leurs plus grosse enseigne est à Tôkyô, à Akihabara.

C'est donc là, au 12ème et dernier étage de LOAN2, sur Akihabara dori que se situent les bureaux de la victime.

Dans une salle de 40 mètres carré s'entassent 12 salariés dont le travail consiste à trouver des solutions pour contourner les lois restrictives de l'import-export qui ont été mise en place depuis 2020. Et ainsi maintenir le *duty-free* de leurs enseignes.

Le bureau d'Akimoto est correctement rangé. Rien de particulier n'est à noter. Hormis quelques statuette des dernières *idolu* en vente.

Les collègues proches d'Akimoto n'ont pas grand-chose à dire sur lui. Certes Otaku comme plus de la moitié des membres de cette société, il était un bon employé.



Seul Mr Matsu Sukomo va fuir.

Gros, joufflu, il fuira si on cherche à l'interroger. Organisez donc une course poursuite dans cette avenue bondée de monde et de personne déguisé en personnage de manga, en méchas, etc.

Si les PJs le rattrapent selon votre bon vouloir, il dira qu'il est un acheteur de certaine photo qu'Akimoto lui vendait. Si une descente est faite dans son domicile, les PJs trouveront des photos de jeunes enfants nus...

C'est une fausse piste si les joueurs décident de la suivre, improvisez.

ANNEXE 6 CHEZ INAMORI KEIKO

Inamori Keiko vivait au premier étage d'un building qui en compte quatre.

L'appartement de 20 m² est dans un très bon état. Le corps a été retrouvé dans l'entrée sur le dos. Les jambes repliées sous le corps. L'agresseur devait être face la elle lors de l'agression.

Elle s'est défendu contre l'agresseur et lui a probablement griffés les avant bras.

L'appartement est bien entretenue et le mur de droite est couvert de poster d'un groupe des années 2000, Smap x Smap. Un dessin représentant le leader du groupe, mort aujourd'hui, Kimura Takuya, couvre d'autres affiches de célébrités plus ou moins récentes.

Lorsqu'il visite l'appartement, ils reçoivent un message sur leur *pod* :

Le rapport d'analyse complémentaire au sujet des tissus trouvé sous les ongles de la victime.

Ce tissu est du tissu humain. Génétiquement modifié. Ce génome n'est pas répertorié dans la base Nationale.

Les tissus possèdent le même groupe sanguin, le même rhésus que celui de la victime. Il semble que les similitudes ne s'arrêtent pas là.

Des recherches plus poussées sont en cours.

L'appartement n'apprendra pas grand-chose.

Des tickets de concert collés dans les toilettes, prouve que la victime était accro à la musique.

Enquete de voisinage

Si les joueurs font une enquête de voisinage : Le jour de la mort d'Inamori Keiko il y a eu de nombreuses coupures de courant entre 20h30 et 21h30.

La voisine directe de Keiko, une femme d'une cinquantaine d'années, vieille fille, a vu arriver un technicien vers 21h30 chez sa voisine. La commère

ajoute que sa voisine recevait beaucoup de garçon que c'est une autre époque que ce n'est pas une fille de bonne famille... Bref, elle noiera les joueurs sous une tonne de futilité. Si les personnages lui demandent de décrire le technicien, vu qu'elle a tout vu, elle le décrira à grand renfort de détails contradictoires. Grand, de petite taille, brun avec une mèche blanche, un bouc naissant mais glabre, etc. Si elle est poussée dans ses retranchements, elle fera la description exacte de celui qui a trouvé le corps.



La voisine du dessus, a aperçu le technicien vers 22h30 et l'a interpellé au sujet d'un problème de connexion, mais celui-ci ne s'est pas retourné et il est parti en clopinant. Elle l'a vu pointer sa canne vers un ensemble de panneaux photoniques avant qu'il ne tourne au coin de la rue. Possible qu'il soit de la société DENKITATE, mais elle ne l'a pas bien vu.

Si les joueurs le cherchent explicitement sinon ils apprendront cette information en allant à Harajuku : Le vendredi soir avait lieu de concert de Smap Reload, un boys band d'artificiels reprenant des tubes des années 2000 du groupe Smap X Smap. Ce revival à attirer plus de 80.000 personnes au *Tôkyô Dome* et a été retransmit sur 24 chaînes de télévision en simultanément pour une audience nationale de 17 millions de personnes.

Les habitants de l'immeuble si on leur demande explicitement si un technicien est venu valideront cette théorie. Les coupures de courant étaient vraiment gênantes. Plus rien ne marchait (due au brouillage de 125.)

Encore une fois si les joueurs pense à regarder les caméras d'autres environs ils pourront se rendre compte qu'à 22h30 un autres partie des camera était brouillée. Si la bande est tout de même écoutée, ils

entendront probablement un jeune homme fredonner une comptine enfantine.

ANNEXE 7 CHEZ SUMITOMO BANK

A la banque, ses collègues décrivent Inamori comme une fille enjouée, à l'aise avec les clients. Quoi qu'un peu bruyante, dans le monde calme et terne de la banque, elle était un bon élément.

Elle sortait peu avec ses collègues. Mais on sait qu'elle participait à des rassemblements à Harajuku.

Si les personnages vont à Harajuku poser des questions. Dans le parc de Yoyogi, ils trouveront un groupe de personne, plus ou moins costumé, chantant à tue tête les chansons de Smap X Smap.

Le petit groupe connaît la victime. Et la nouvelle de sa disparition les attriste.

Ce sont eux qui apprendront aux PJs la diffusion du concert le vendredi de sa mort. Par exemple, un des membres du groupe lâche qu'elle est morte

色にな出でそ思ひ死ぬとも

lors du revival de leur groupe préféré. C'est une belle mort, etc.

En tout cas, c'était plus une connaissance qu'une amie, et donc dans une certaine indifférence ils recommencent à chanter.

ANNEXE 8 CHEZ LAWSON

Ici aussi rien de particulier.

Le vendeur ressemble trait pour trait à celui qui a été décrit comme technicien par la voisine de la victime.

Il n'a pas commis de crime grave. Il possède quelques films téléchargés illégalement mais rien de grave.

Il racontera comment il est allé chez Keiko.

Un rapide interrogatoire montrera qu'il fut l'amant de celle-ci bien qu'il cherche à le cacher en premier lieu.

Elle venait travailler ici le week-end et un soir dans la semaine le mercredi en général.

Il s'est inquiété de ne pas la voir ni le samedi, ni le dimanche il est donc passé chez elle à la fin de son service le dimanche.

Il possède en effet un jeu de clefs... Mais il n'y est pour rien !

ANNEXE 9 CHEZ DENKITATE

Rien n'a signalé. Ils n'ont jamais reçu le moindre signal de la part de ces usagés. Il gère les deux tiers du quartier de Kanda et sont responsables des infrastructures.

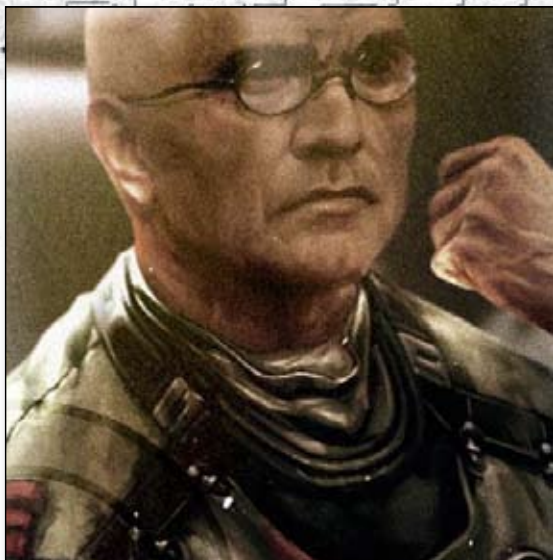
DENKITATE apporterons toutes l'aide possible dans les enquêtes. Si les joueurs le demande, un technicien pourra leur être affecté.

DENKIDATE est aussi responsable des communications dans les laboratoires Tycho à Narita. Laboratoire où sont créés les enfants du projet Tycho. Mais les joueurs n'en sauront jamais rien. Ceci étant même complètement inconnus des responsables de la branche de Kanda.

PERSONNAGE JOUEURS

Dans les pages qui suivent, vous trouverez des feuilles de personnages prêtes à l'emploi.

Chaque personnage est décrit de la manière suivante : une fiche reprenant les données techniques du personnage, avec son équipement, et une partie background d'une page.



KURO

Nom **MOTO HIRUMA** Taille **1 m 72**
 Age **62 ans** Poids **78 kg**
 Genre **Naturel / M** Yeux **Noirs**
 Profession **Flic (inspecteur)** Cheveux **Crane rasé**
 Kaiso **3**

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Corps

Esprit

Puissance (PUI)	1	Astuce (AST)	3
Vigueur (VIG)	1	Perception (PER)	3
Vivacité (VIV)	2	Tenacité (TEN)	2
Habileté (HAB)	2	Présence (PRE)	2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

VIE 20

DEF	14	BG	7	SM	-7
REA	4	ACT	1	DEP	2

Arme	Niveau	Dégats	C	M	L	E	Munitions
9 mm Palladium	9	3D6+1	0-5	6-20	21-40	41-60	9
Gunshock	4	4D6*	0-5	6-20	21-30	31-40	/

Équipement :

- Pod OEL
- Visière Metabolimic
- Traceur Yato
- 9 mm Palladium
- Gunshock
- Gilet pare-balles en métaux liquides (10)
- Skinsuit MagLine (Protection 12 vs Armes à feu / 10 vs Magnet)
- 2 grenades Flash (3D6 de dégâts assommants)

Points d'Evolution : _____

Compétences :

- Armes à feu 4
 - Armes de poing 9 (PR)
- Sciences sociales 3
- Sciences physiques 3
- Aptitudes physiques 2
- Communication 6
 - Empathie 9 (CP)
 - Intimider 9 (MA)
- Conduire engins roulants 3
 - Automobiles 6 (CP)
- Culture générale 4
 - Faits divers 6 (EXP)
 - Medias 8 (EXP)
 - Politique 10 (EXP)
- Investigation 6
- Réseau et relations 4
 - Justice 5 (SP)
 - La rue 5 (SP)
 - Milieus politiques 5 (SP)
 - Police 5 (SP)

HISTORIQUE

Moto-san est rentré au MPD (Metropolitan Police Department) en septembre 2000. 46 années de bons et loyaux services. Au départ simple flic dans le département d'Ueno, il resta un bleu pendant cinq longues années. Puis il a été muté dans le commissariat de Akihabara suite à une arrestation musclée qui lui value une blessure à la jambe droite et le grade d'inspecteur.

Le vieux boiteux en est à sa 41^e année dans le commissariat.

Depuis tout ce temps il a refusé nombre de promotion, et sa réputation d'enquêteur incorruptible à rapidement enflée, au point qu'il devienne un des piliers les plus respecté du commissariat.

Ses parents morts en 2023, Moto-san n'a pas de famille. Il rencontre bien des filles ou des *gynoïdes* pour passer le temps mais rien de sérieux.

Il est très attaché à Hishiba Hito, une jeune recrue scientifique qu'il a appris à apprécier avec le temps. De 30 ans son cadet, il considère Hishiba-san comme son fils et un appui sûr dans ses enquêtes.

Même s'il est respecté dans la police, Moto-san pose quelques problèmes à cause de certains « débordement ». Grincheux, il lui est déjà arrivé de boire en service, de se battre avec un témoin, de se faire des informateurs chez les malfrats...

Mais ça reste un très bon flic qui n'a plus rien à apprendre. Même s'il a vieilli avec son temps, il reste très attaché au calepin papier. Pour éviter les saisies inutiles, il s'est fait acheter par le service de police un calepin d'une dizaine de pages sensation papiers pour prendre des notes et lui permettre de se connecter via un plug au réseau.

Mota Hiruma est donc râleur, bougon, rarement de bonne humeur et aime le faire savoir. Proche de la retraite, la perspective de devoir encadrer des bleus l'exaspère au plus haut point.

Mais il ne reculera pas devant sa responsabilité. Et il s'y attachera, de mauvaise grâce.



KURO

Nom **HISHIBA HITO** Taille **1 m 80**
 Age **35 ans** Poids **68 kg**
 Genre **Naturel / M** Yeux **Noirs**
 Profession **Flic (police scientifique)** Cheveux **Noirs**
 Kaiso **3**

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Corps

Esprit

Puissance (PUI)	1	Astuce (AST)	2
Vigueur (VIG)	2	Perception (PER)	3
Vivacité (VIV)	3	Tenacité (TEN)	2
Habileté (HAB)	3	Présence (PRE)	1

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

VIE 30

DEF	16	BG	10	SM	-10
REA	3	ACT	2	DEP	3

Arme	Niveau	Dégats	C	M	L	E	Munitions
Gunshock	3	4D6*	0-5	6-20	21-30	31-40	/

Équipement :

- Pod OEL
- Visière Metabolimic + Kumo (3) + Drone Libellule
- Nanorobots oxygénants (+1 en VIV)
- Gunshock
- Gilet pare-balles polymère flexible (Protection 8)
- Skinsuit MagLine (Protection 12 vs Armes à feu / 10 vs Magnet)

Points d'Evolution : _____

Compétences :

- Sciences humaines 3
 - Psychologie 6 (MA)
- Sciences de la nature 2
- Sciences physique 4
- Aptitudes physiques 2
- Armes à feu 1
 - Armes magnétiques 3
- Investigation 1
- Systèmes 3
 - Electronique 5 (SP)
- Microphotonique 3
 - Cryptage 6 (SP)
- Médecine 3
- Nanotechnologie 2
 - Nanodrones 5 (EXP)
 - Nanosenseurs 5 (EXP)
- Système de surveillance 1
 - Intrusion 3
 - Vidéosurveillance 3

HISTORIQUE

Hishiba Hito a 35 ans. Il est entré dans la police scientifique il y a une dizaine d'années. Mais c'est un peu avant qu'il rencontra l'inspecteur Moto.

A l'époque il était assistant du légiste et c'est une de ses réflexions qui a permis de trouver le coupable. Intéressé par le profil détaché et très pragmatique de ce jeune homme, l'inspecteur Moto le pris sous son aile.

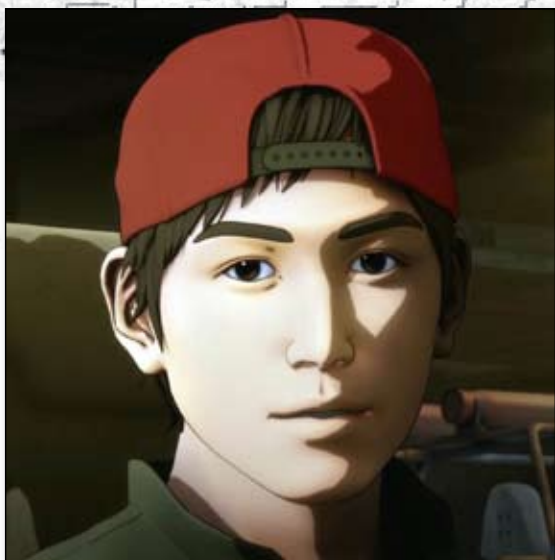
Depuis, Hishiba a grimpé les échelons de la hiérarchie. Orienté par l'inspecteur Moto qui est rapidement devenu son mentor et son ami, il a délaissé la médecine légale pour s'orienter vers la médecine scientifique et la nanotechnologie.

En permanence armée d'une mallette remplie de détecteurs divers, Hishiba-san est souvent en enquête avec l'inspecteur Moto, que ce soit sur site ou au bureau.

En une dizaine d'année, une réelle amitié lie les deux hommes. Et le travail de l'un totalement respecter par l'autre.

Hishiba est tout de même quelqu'un de froid, distant et qui n'accorde pas sa confiance facilement.

Et donc, par défiance, il est froid avec les interlocuteurs qu'il ne connaît pas, typiquement, les autres PJs.



KURO

Nom	TANAKA HIROSHI	Taille	1 m 72
Age	21 ans	Poids	66 kg
Genre	Naturel / M	Yeux	Noirs
Profession	Flic (bleu)	Cheveux	Noirs
Kaiso	2		

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Corps

Esprit

Puissance (PUI)	2	Astuce (AST)	2
Vigueur (VIG)	2	Perception (PER)	2
Vivacité (VIV)	2	Tenacité (TEN)	2
Habileté (HAB)	2	Présence (PRE)	2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

VIE 30

DEF	12	BG	10	SM	-10
REA	3	ACT	1	DEP	2

Arme	Niveau	Dégats	C	M	L	E	Munitions
Gunshock	3	4D6*	0-5	6-20	21-30	31-40	/
Daewoo DP600	5	3D6+3	0-5	6-20	21-40	41-60	20

Équipement :

- Pod
- Daewoo DP600
- Gunshock
- Gilet pare-balles polymère flexible (Protection 8)
- Skinsuit MagLine (Protection 12 vs Armes à feu / 10 vs Magnet)
- 1 grenade Flash (3D6 de dégâts assommants)

Compétences :

- Armes à feu 3
 - Armes de poing 5 (CP)
- Corps à corps 2
- Sciences humaines 2
 - Psychologie 3
- Sciences sociales 3
 - Droit 5 (SP)
 - Politique 4
- Aptitudes physiques 3
 - Course 6 (CP)
- Communication 3
 - Baratiner 5 (MA)
 - Empathie 5 (MA)
- Conduite engins roulants 2
 - Automobiles 4
- Culture générale 3
 - Faits divers 5 (CP)
- Investigation 2
- Réseaux et relations 2
 - Police 5 (MA)

Points d'Evolution : _____

HISTORIQUE

Tanaka Hiroshi est l'élève moyen par excellence.

Il veut être policier par envie et aussi parce que c'est un moyen facile de gagner de l'argent.

Fils d'un poissonnier de Tsukuji, il rêve d'une vie meilleur pour lui et ses pairs.

Aussi, il espère pouvoir récupérer ici ou là grâce à son uniforme différents avantages matériels.

Pendant toute sa formation il se tint à carreau.

Et encore aujourd'hui on le décrit comme un élève au comportement exemplaire mais qui ne se donne pas de mal pour avancer. (Et un peu lèche botte sur les bords.)

Il deviendra soit une élite de la police, soit un ripoux. A vous joueurs de le jouer comme vous le sentez.

S'il est « ami » avec tous ici, il a un peu peur de Sonobe, qui a repoussé ses avances au cours d'une soirée de promotion d'un coup de pied bien placé.



KURO

Nom	MASAHIRO SAE	Taille	1 m 61
Age	22 ans	Poids	62 kg
Genre	Naturelle / F	Yeux	Verts
Profession	Flic (bleue)	Cheveux	Chatuns
Kaiso	2		

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Corps

Esprit

Puissance (PUI)	1	Astuce (AST)	2
Vigueur (VIG)	1	Perception (PER)	3
Vivacité (VIV)	3	Tenacité (TEN)	2
Habilité (HAB)	3	Présence (PRE)	1

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

VIE 20

DEF	19	BG	7	SM	-7
REA	4	ACT	2	DEP	3

Arme	Niveau	Dégats	C	M	L	E	Munitions
Gunshock	5	4D6*	0-5	6-20	21-30	31-40	/

Équipement :

- Pod
- Gunshock
- Samegawa (Défense +1/ Protec. +3)
- Gilet pare-balles polymère flexible (Protection 8)
- Skinsuit MagLine (Protection 12 vs Armes à feu / 10 vs Magnet)
- 1 grenade Flash (3D6 de dégâts assommants)

Compétences :

- Conduite engins roulants 5
 - Automobiles 7 (EXP)
 - Motos 8 (EXP)
 - Moto-speeders 7 (CP)
- Sciences physique 2
- Armes à feu 2
 - Armes magnétiques 5 (CP)
- Communication 3
 - Baratiner 5 (CP)
- Aptitudes physiques 3
- Corps à corps 2
- Survie 3
 - Zones urbaines 5 (MA)
- Mécanique 4
 - Mécanique auto 5 (PR)
 - Mécanique magnéto 5 (PR)
 - Mécanique hydraulique 5 (PR)
- Réseaux et relations 1
 - La rue 4

Points d'Evolution : _____

HISTORIQUE

Sae à 22 ans.

Contrairement aux filles de son âge qui soignent leurs apparences plus qu'autre chose, Sae bichonne sa moto.

Un peu forte, voire ronde, elle est la fille d'un garagiste du quartier de Kanda. Elle baigne dans ce milieu depuis toute petite et s'intéresse à presque tout ce qui roule, vole ou flotte.

De ce fait, elle a énormément traîné avec des mauvais garçons et autres *zoku* aux grosses machines dans le quartier d'Ueno.

Il y a 4 ans de cela, elle fut arrêtée. Elle et ses amis avaient provoqué la mort d'une famille et d'un flic suite à un accident de la circulation. Ca faisait bien longtemps qu'elle avait appris à désactiver les limiteurs de vitesses de ses bijoux préférés.

Elle fit quelques mois de prison avant de retrouver la liberté.

Hanté par les cadavres de l'accident, elle chercha le repentir dans les forces de police.

Pilotes émérite, elle n'a pas osé retoucher à un véhicule depuis sa sortie de prison.

Les quelques tests qu'elle a effectués lors de ses études dévoilèrent son potentiel à ses supérieurs.

C'est son premier stage sur le terrain. Ensuite, elle choisira ce qu'elle veut faire.

Il faut dire que les véhicules débridés de la police lui font de plus en plus envie.

Elle pense que Tanaka est un arriviste. Elle n'arrive toujours pas à lui faire confiance. Malgré qu'il soit de la même promotion.

Sonobe est sa meilleure amie.



KURO

Nom	TOSHIDA SONOBE	Taille	1 m 70
Age	23 ans	Poids	60 kg
Genre	Naturelle / F	Yeux	Noirs
Profession	Flic (bleue)	Cheveux	Gris
Kaiso	2		

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Corps

Esprit

Puissance (PUI)	2	Astuce (AST)	1
Vigueur (VIG)	2	Perception (PER)	3
Vivacité (VIV)	2	Tenacité (TEN)	1
Habileté (HAB)	3	Présence (PRE)	2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

VIE 25

DEF	16	BG	9	SM	-9
REA	2	ACT	1	DEP	3

Arme	Niveau	Dégâts	C	M	L	E	Munitions
Gunshock	5	4D6*	0-5	6-20	21-30	31-40	/
9 mm Palladium	7	3D6+1	0-5	6-20	21-40	41-60	9
Arisaka Type 800	8	3D6+2	0-10	11-30	31-60	61-100	20/30

Equipement :

- Pod
- Gunshock
- Palladium 9mm
- Arisaka Type 800 + un chargeur de balles *Nano Glaser* (+2 aux Dégâts) et un chargeur de *Flashballs* (balles en caoutchouc provoquant 3D6+2 de dégâts assommants).
- Skinsuit MagLine (Protection 12 vs Armes à feu / 10 vs Magnet)
- 1 grenade Flash (3D6 de dégâts assommants)

Compétences :

- Armes à feu 5
 - Armes de poing 7 (PR)
 - Fusils d'assaut 8 (CP)
- Armes de jet 2
 - Grenades 6 (CP)
- Corps à corps 3
 - Arts martiaux 6 (CP)
- Aptitudes physiques 4
 - Acrobatie 5 (MA)
 - Esquive 5 (MA)
- Investigation 3
- Sciences physique 2
- Survie 3
 - Orientation 5 (CP)
- Conduite engins roulants 2
 - Automobiles 5 (CP)
- Sciences sociales 1
 - Droit 2

Points d'Evolution : _____

HISTORIQUE

Sonobe est une tête brûlée. Une de ces personnes qui agissent avant la moindre réflexion. Croyant en son instinct aveuglement, elle s'est sortie de situations périlleuses dans laquelle elle s'était elle-même fourrée par son tempérament.

23 ans, plutôt jolie et coquette, Sonobe cache un feu bouillonnant.

Explosive, elle a tout d'abord mit ses forces dans les arts martiaux. Remportant des tournois il y a quelques années, elle chercha un moyen d'appliquer ses connaissances à sa vie quotidienne.

Elle décida de rentrer dans la police au grand damne de sa famille. Elle laissa son petit ami du moment sur le carreau pour se donner corps et âme à l'apprentissage de ce métier.

Les forces spéciales la remarquèrent rapidement.

Son enthousiasme et ses performances physiques dans le maniement des armes en ferait sûrement un élément intéressant une fois sortie de l'académie.

Ce premier stage sera l'occasion de la voir à l'œuvre sur le terrain.

Volontaire, pressé de bien faire, ne supportant pas l'échec.

Sonobe est la plus enjouée et volontaire du groupe et se montre particulièrement présente si les choses ne vont pas à son rythme.

Tanaka l'indiffère.

Et Sae est une bonne amie. Disons que depuis qu'elle a retouché son fusil mitrailleur à balles de caoutchouc, elle lui fait confiance.