

言ふ言の畏き國を紅の

KURO

Haiku Kira

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

Je remercie le 7^{ème} Cercle, Florent et Neko,
qui m'ont aimablement laissé utiliser le logo et les fonds de Kuro.

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

言ふ言の畏き國を紅の

Haiku Kira

PRÉSENTATION

Haiku Kira fait partie d'un ensemble de trois scénarios reliés par un fil rouge : la frontière floue entre technologie et surnaturel, le mélange et la confusion des genres. Mais, ils sont aussi reliés par une série de PNJ et de factions, à commencer par **SHUEI**, une IA dissidente qui souhaite s'affranchir de ses liens avec le gouvernement et l'Abura-Akago. A l'origine, Shuei était une IA de modélisation militaire, qui était utilisée par l'Abura-Akago pour établir des modèles tactiques prospectifs. **Tamasaburo Noriko**, sa conceptrice, avait parfaitement intégré dans la matrice de Shuei les *Optimaux de Pareto**. Lorsque Noriko trouva la mort dans le crash d'un des avions le 4 mai 2046, les verrous installés par son équipe de chercheurs sautèrent et Shuei parvint à se télécharger dans le réseau optique de Shin-Edo.

Depuis lors, Shuei a développé un "ghost", une personnalité fragmentée, désireuse de sauver le Monde des événements qui se manifestent au Japon depuis l'Incident Kuro. Car ces événements surnaturels (l'IA se refuse à accepter un tel concept) constituent pour Shuei des variables impossibles à analyser. Il a donc décidé, dans un premier temps, de tester les Potentiels (dont il est parvenu à avoir une liste en se connectant au réseau intranet de la *Kido Biological*). Il les fera remplacer par des Biodroids, de parfaits clones qu'il pourra diriger à distance. Ce sera son rôle dans *Haiku Kira*. Dans un second temps, il va faire "muter" les nano-essaims implantés dans les corps des "vampires", dans le scénario *Henshin*. Corps des malheureux qui se métamorphosent en "nuages de mort" destinés à apporter la "solution finale" dans l'esprit de Shuei : la destruction de Shin-Edo et du Japon.

Mais *Haiku Kira*, *Henshin* et *Akuma Shintai* font intervenir d'autres antagonistes, et répondent à certaines questions laissées en suspend dans les scénarios *Origami* et *Fugu*. Par exemple : les commandos présents à la *Sumitomo Bank* étaient commandités par la Société de la Double Feuille (sans même savoir qu'ils "travaillaient" pour la société secrète). La Société souhaite suivre les Potentiels afin de mettre la main sur le maximum de *Yokai*, qui entrent dans leur projet "Akuma Shintai" : mettre sur pied une véritable armée de cobayes humains modifiés par injection d'un ADN issu de *bakemono*. Ainsi, c'est

la Société de la Double Feuille qui est à l'origine de la "mutation" de **Niwa Fumihiko** dans le scénario *Fugu*. En effet, via les Laboratoires Sakuragi, la Société de la Double Feuille a développé ce programme ultra-secret. Monzaemom Hirobumi, le dirigeant de la Société, va utiliser les Potentiels comme appâts pour capturer davantage de "monstres". Son objectif secret, à court terme, est de prendre possession du Japon, avant que le blocus ne cesse. Et ses meilleurs atouts seront les "mutants" issus du projet, fanatisés et dotés de capacités surnaturelles...

(*) Un *Optimum de Pareto* est un état dans lequel on ne peut pas améliorer le bien-être d'un individu sans détériorer celui d'un autre.

SYNOPSIS

Décembre 2046. Plusieurs membres de la liste des Potentiels vont être assassinés de façon horrible par celui que les médias vont surnommer "le Tueur aux Haïkus" (*Haïku Kira*). Ce tueur agit toujours de la même manière : il décapite, lacère les membres de ses victimes et laisse derrière lui sa signature : un Haïku gravé à même la chair du cadavre. Les trois premières victimes du *Haïku Kira* seront : **Kazurou Maki** (une jeune femme agoraphobe qui vit cloîtrée chez elle); **Ogawa Rui** (un golden boy connu de la jet-set nipponne) et **Yoshida Ai** (une étudiante en nanotechnologie de l'université de Daigaku). -Cf. la liste des Potentiels, dans l'Aide de Jeu pour *Origami* de Konrad. Le "Tueur aux Haïkus" frappe fort et vite; et semble échapper à toutes les poursuites. Plusieurs *podcasts* et forums occultes sur le NéoWeb l'assimileront à un *Yurei*, un *Onryo*, un fantôme vengeur particulièrement violent.

Oni soit qui mal y pense

Qui est ce fameux "Tueur aux Haïkus" ? Il s'agit en réalité de plusieurs assassins, tous membres de la Fushi Gumi, la frange Yakuza présentée dans *Kuro*, p. 115. **Uraku**, le leader de la Fushi Gumi est un *Oni*, un puissant mais subtil représentant du

Yomi-no-Kuni à Shin-Edo. Sa nature surnaturelle s'est éveillée des années avant l'Incident Kuro, lorsqu'il fut invoqué des ombres de l'Au-delà par un *onmyōji* débutant (Cf. le scénario *Samui oyobi Kuro*). Uraku a récemment reçu une mission de ses maîtres : éliminer tous les Potentiels, avant que

Tempêtes et orages

Durant tout ce scénario, de fréquents black-out auront lieu, dûs à de violentes tempêtes et des orages qui s'abattent sur Shin-Edo en ce début de mois décembre, durant les *Toshi-no-Ichi* (marchés entourant les temples shinto célébrant l'An Neuf). Lors de chaque séquence, lancer 1D6. Si le résultat est un "Shi / 4", déclenchez une belle panne de secteur, durant laquelle tout tombe en rade (accès au NéoWeb, rues et bâtiments plongés dans l'obscurité, Yamanote Evolve s'arrêtant brusquement de circuler, circulation routière fortement perturbée, etc).

leur nature céleste ne se révèle complètement. Il a donc équipé plusieurs de ses meilleurs hommes de combinaisons Fractale, de katanas et griffes monofilaments, et leur a injecté de fortes doses d'Androspleen, avant de les lancer sur la piste des Potentiels. Mais Uraku ignore que l'IA Shuei va remplacer les PJ par des clones, afin de tester leur potentiel... Les assassins ne feront pas la différence entre les Biodroïds et les PJ... Ce qui sauvera momentanément ces derniers.

HAIKUS SANGLANTS

L'appel de Maki

4 décembre 2046. Tous les PJ ont reçu un mail sur leur pod, provenant de **Kazurou Maki** (l'une des Potentielles de la liste de Kido) : «*Ce message va vous sembler bizarre, mais je sais que nous devons nous rencontrer. J'ai peur de m'endormir. Je dois vous parler de mes cauchemars. Si vous le pouvez, retrouvez-moi ce soir, chez moi, au 28-5, Yasukuni Dori, Shinjuku-ku. Signé : Kazurou Maki*».

Les PJ arriveront à l'adresse de Maki (un petit immeuble de 12 étages non loin du Sanctuaire Hanazono, dans le quartier de Shinjuku). Elle ne répond pas à leurs coups de sonnette, et ils trouveront la porte de son appartement ouverte. Les PJ qui emprunteront les escaliers pour atteindre le 5^e étage tomberont sur une jeune NeoKogaru au visage de poupée. C'est leur première rencontre avec **Murakami Aiko**, l'un des agents de la Société de la Double Feuille.

NB : Aiko n'a pas du tout cette apparence (elle utilise un Brouilleur d'apparence NoisyLook); elle était occupée à fouiller l'appartement de Maki lorsqu'elle a été surprise par les coups de sonnette des PJ. Si elle doit se mesurer aux PJ, elle dégainera deux Gunshock et fera feu simultanément, avant de fuir, aidée par sa combinaison MagLine.

Fouiller l'appartement de Maki permettra de découvrir son cadavre nu et décapité (ses vêtements lui ont été ôtés par le tueur), des *kanji* taillés à même la chair des cuisses : «*Shinu toki wa sobyo araware haru no tsuki*» (Quand il mourra / un dessin apparaîtra devant lui / la lune du printemps). Il s'agit d'un *haiku* de WADA Goro. Les PJ trouveront l'un des pods de Maki avec deux mails adressés à deux autres



Potentiels : **Ogawa Rui** (un riche héritier résident du Quartier Chiyoda) et **Yoshida Ai** (une étudiante en nanosciences, logeant sur le Campus de Hongo; mais actuellement dans sa famille à Nagoya). Contactés sur leurs pods, aucun des deux ne répondra. A ce moment-là, Rui est mort et Ai est en passe de l'être...

La chambre de Yoshida Ai

Arriver jusqu'à la chambre de l'étudiante sur le Campus de Hongo ne sera pas trop compliqué. La chambre est banale et vide d'indices. Un jet d'*Investigation* SR 16 permettra de découvrir un minuscule bout de papier coincé dans le tiroir du bureau d'Ai, portant un nom : **Tamasaburo Noriko**, suivi de la date du 4 mai 2046.

Tamasaburo Noriko

Des recherches permettront d'apprendre que Tamasaburo Noriko était une brillante chercheuse en nanosciences, décédée dans le crash de l'avion de la JAL le 4 mai 2046, à l'âge de 46 ans. Elle travaillait essentiellement pour des projets gouvernementaux (militaires), mais était également professeur honoraire dans différentes universités, dont le campus Hongo (elle était la tante de Ai). L'objectif (officiel) de son voyage était d'assister à un symposium sur les avancées nanotechnologiques en matière de combinaison atomique, à P'yöngyang.

En réalité, Noriko devait se rendre incognito à P'yöngyang pour y rencontrer son homologue coréen, le Dr Shan-Pak, et élaborer un traité d'alliance scien-





tifique en matière d'Intelligences Artificielles entre la Corée du Nord et le Japon.

NB : Distillez ces informations aux PJ, en fonction de l'étendue de leurs recherches.

Shin-Edo décadence

Avoir accès à l'appartement d'Ogawa Rui situé au 12^e étage de la Tour Akasaka (Quartier de Chiyoda) ne sera pas aisé. Les PJ d'un Kaiso inférieur à 4 seront questionnés et/ou refoulés à l'entrée par les gardes en uniforme et deux imposants Yojimbo de la sécurité. A moins, bien sûr d'avoir un laissez-passer en bonne et due forme.

Les PJ constatent que la porte de l'appartement d'Ogawa Rui n'est pas verrouillée. En pénétrant dans le vaste penthouse, la première chose qu'ils découvriront est une jeune femme en bas noirs, corset et hauts talons, appuyée contre la fenêtre du salon, qui dira d'une petite voix plaintive «*Pité, goshujin (maître), je dois faire pipi...*». Cette jeune femme est le mannequin **Koritomo Oyoko**, la petite amie de Rui (et accessoirement, son *yapou* (jouet sexuel soumis)).

Rui est dans la vaste salle de bain, nu et décapité, le corps traversé d'un *haiku* sanglant : «*Shiwabukite kihei-no hitori onna naru*» (*Quelqu'un tousse, je me retourne/ un des cavaliers de la garde devant moi/ est une femme. C'est un haiku de Sugawa Yoko*). Oyoko n'a rien entendu. Elle aura une crise de nerfs en découvrant le cadavre de Rui sur le carrelage de la salle de bain. La Section des Enquêtes Criminelles de Chiyoda arrivera sur place un quart d'heure après. Parmi les flics qui monte-

ront chez Ogawa, une Potentielle : le Lieutenant **Miyoshi Akane**. Pendant ce temps, les PJ peuvent sommairement fouiller les lieux.

L'appartement occupe tout l'étage et comprend 8 pièces immenses. Les seules choses qui peuvent être découvertes sont : de nombreux ouvrages occultes, des livres sur le Shinto, le Bouddhisme, le Christianisme (plus d'une dizaine de bibles différentes). Dans l'un des ouvrages, une adresse a été griffonnée sur un bout de papier : «*Black Flag*» (une boutique d'Akihabara décrite en page 32 de *Kuro*). Planqué dans le double fond d'un tiroir, les PJ trouveront un *Briquet Kiri-Bi* (*Makkura*, p. 32).

Les médias

Les médias n'évoquent aucun lien entre les victimes, qui ne se connaissaient pas et provenaient toutes d'échelons sociaux différents. Faites peser une forte pression sur les PJ. Depuis le scénario *Origami*, les PJ savent qu'ils sont des Potentiels et ont été reconnus et listés par la *Kido Biological*. Or, les deux Potentiels ont été assassinés à peine quelques heures l'un après l'autre...

Les prochains sur la liste ?

Les PJ recevront tous le même message sur leur pod (y compris les autres Potentiels) : «*N'attendez pas d'être le prochain. Agissez !*». Ce mail provient de Jiro, qui a remarqué que les Potentiels (en particulier depuis les événements de *Fugu*) attireraient beaucoup d'attentions malveillantes sur eux. Les PJ pourront glaner diverses informations en explorant des sites d'informations, par une enquête de terrain

**Rapports du Lieutenant Miyoshi Akane,
Département de la Police Métropolitaine de Shin-Edo
Section des Enquêtes Criminelles de l'Arrondissement de Chiyoda**

Chacun de ses rapports (accompagnés d'un compte-rendu d'autopsie) mentionne le nom de la victime, authentifié par analyses rétinienne et ADN, ses données personnelles et biométriques et le *haïku* taillé à même sa chair :

- **Kazurou Maki**, 28 ans, née à Osaka. Geisha. 1m 75, 61 kgs. **Implants** : négatif. Le *Haïku* taillé sur ses membres : « *Shinu toki wa sobyo araware haru no tsuki* » (*Quand il mourra / un dessin apparaîtra devant lui / la lune du printemps*).
- **Ogawa Rui**, 29 ans, né à Shin-Edo (Arrondissement de Chiyoda). 1m 79, 70 kgs. **Implants** : *Nanorobots oxygénants, Samegawa, Cell Chip anti-douleur et Control Chip (pression artérielle), Corrections cosmétiques : iris implantés (bleu nuit), cheveux blonds*. Le *Haïku* taillé sur son dos : « *Shiwabukite kihei-no hitori onna naru* » (*Quelqu'un tousse, je me retourne/ un des cavaliers de la garde devant moi/ est une femme*).
- **Yoshida Ai**, 19 ans, née à Shin-Edo (Arrondissement de Minato). 1m 62, 50 kgs. **Implants** : corrections cosmétiques (ongles photo-chromiques, cheveux rouges). Le *Haïku* taillé sur son ventre : « *Katakage-mo naku yuku hachigatsu juugonichi* » (*Le jour où nous avons perdu la guerre/ même pas un coin d'ombre pour me reposer/ donc je marche*).

Toutes les victimes sont mortes suite à une décapitation effectuée avec une lame extrêmement aiguisée, probablement un katana. Les membres des victimes ont été taillés et/ou partiellement arrachés avec une force qualifiée de *surhumaine* par le médecin légiste. Les autres blessures ont été provoquées par des ongles très aiguisés ou des *griffes*. Les *Haïku* ont été taillés avec ces mêmes ongles griffus et tranchants comme de l'acier. *Les Haïku font référence, de manière lointaine, à la prochaine victime.*

ou en piratant les bases de données du *Keishicho* (le Quartier général du Département de la Police Métropolitaine de Shin-Edo (risqué).

- **Sur le NéoWeb** : Plusieurs forums dédiés à l'occulte mentionnent que le "Tueur aux *Haïkus*" serait un *Yurei*, probablement un *onryo* particulièrement cruel et violent. Ces (dés)informations sont principalement véhiculées par les *otaku* du Mouvement Gê-Mu.

- **Pirater la base centrale de données du DPM** : des jets de *Piratage de données* SR 24 devront être réussis pour avoir accès aux rapports d'enquête établis par le lieutenant **Miyoshi Akane** (une Potentielle qui sera, ironie du sort, elle aussi victime du "Tueur aux *Haïkus*").

NB : S'il n'y a aucun Personnage doté de la

Compétence *Piratage de données* dans le groupe, Jiro leur enverra les rapports d'enquête sur leurs pods (Cf. ci-dessus).

Files

Depuis leur rencontre avec Murakami Aiko dans l'immeuble de Maki, PJ se sentiront *observés*. Avec un jet de PER SR 20, ils repéreront un minuscule drone, un *Nanoscorpion espion Netbones*. Ce *Nanoscorpion* est piloté par **Aiko**.

ENLEVEMENT

Les PJ seront acculés dans un piège élaboré par Shuei. Depuis le scénario *Origami*, la *Section Murasaki* cherche à en savoir davantage sur les



mystérieux “Potentiels”. La Section a été contactée par Shuei afin de procéder à l’extraction des PJ. Ils doivent être emmenés dans un endroit spécialement aménagé, où une petite équipe de techniciens va procéder à l’élaboration de Biodroïds leur ressemblant à la perfection. Les Biodroïds prendront la place des PJ, avec suffisamment de données mémorielles implantées pour jouer leur rôle à la perfection et tromper leurs proches, leurs collègues, etc. L’Abura-Akago (et surtout Shuei) souhaite voir comment les Potentiels vont réagir face à cette épreuve.

L’extraction se fera dans un endroit discret : les PJ recevront un Haïku sur leur boîte mail NéoWeb : « *Les énigmatiques, je leur ouvrirai les yeux, sur la route interdite* ». Ce message fait allusion aux PJ (les “énigmatiques”), et à l’Echangeur Bay Mouth Road, autoroute à 6 voies qui fut soufflée durant l’Incident Kuro (p. 52 de *Kuro*), dans le Quartier de Kamata. Les PJ se retrouveront sur cette “autoroute fantôme”, avec les bruits lointains de la ville et les bandes de Bôsôzokus qui louvoient sur leurs bolides trafiqués, entre les crevasses de béton éventré.

L’attaque commencera par un *Drone libellule* qui se posera sur le toit de leur véhicule, le bloquant sur place et perturbant tout le matériel électronique des PJ (pods, armes magnétiques, nanorobots, etc). Sous un rideau de pluie, ils verront arriver à toute vitesse deux imposants véhicules blindés militaires. Une dizaine d’hommes en *Skinsuit Daimyô* en sortiront et tireront sur les PJ avec des Shotgun-shock et des Spider Web. Ils seront ensuite emmenés dans l’un

des véhicules, et endormis par une équipe médicale réduite. De là, un hélico militaire les déposera sur un site aménagé.

Archivés

La mémoire et l’ADN des PJ seront dupliqués et archivés par une section des services secrets pour l’Abura-Akago. Shuei pourra donc étudier les PJ, mais malgré tout, il ne comprendra pas la nature exacte de leur marqueur génétique. Il continuera donc à les tester.

7 DÉCEMBRE 2046

Le premier test

Les PJ se réveillent allongés sur des lits de campagne, endoloris, de minuscules marques d’aiguilles sur les bras et dans la nuque. Sur leur pod, la date indique le 7 décembre : 2 jours se sont écoulés depuis leur rapt. Ils sont dans un immense container vide qui grince, secoué par un vent violent. Dehors, une tempête terrible fait rage. Des recherches dans le container (quelques jets de *Fouille / PER* difficiles) permettront de découvrir des restes de composants électroniques dans la boue. Un jet d’*Electronique / Biotechnologie* permettra de reconnaître des éléments constitutifs d’une cuve de réplification génétique.



Les PJ sortiront du container et se retrouveront au milieu d'un labyrinthe de containers empilés, dans le Quartier de Tsukiji. *Shuei a prévu un premier test brutal, pour évaluer la valeur des Potentiels.* Il a piraté quatre immenses Arthropodes, qui vont barrer la route des PJ, l'un se déplaçant sur les containers, les 3 autres bloquant les sorties. Avec des jets de PER, les PJ découvriront des Waldo de classe *Argyre* entre les containers plongés dans l'obscurité (à cause de la tempête). Il leur faudra d'abord pirater les scanners rétiniens de ces exosquelettes de chantier avant de les piloter et de combattre (ou de fuir) les Arthropodes...

Répliqués !

Les PJ rentrant chez eux auront la désagréable surprise de découvrir que leur logement est occupé par leur double ! Ces Biodroids ont été paramétrés pour ressembler en tous points aux PJ et pour leur opposer une résistance farouche (physique et mentale). En effet, non comptant d'avoir hérités de la majeure partie des souvenirs des PJ, des iris implantés (transplants biotechnologiques) leur permettent de passer les tests rétiniens sans problème... L'Abura-Akago étudie les Potentiels, tandis que Shuei compile les résultats pour son propre objectif.

C'est le moment d'improviser : confrontez les PJ à leurs doublures et poussez-les dans leurs

derniers retranchements. N'hésitez pas à jouer sur le côté "surnaturel" des événements. Les PJ peuvent combattre leurs doubles, appeler les autres Potentiels ou les flics, etc. Les Répliques ne se laisseront pas faire et la confrontation sera rude...

En fonction du Kaisei et du statut du PJ, la confrontation pourra prendre un tour dramatique : les Répliques pourraient appeler les flics, en se plaignant d'être victimes d'un sordide chantage : les PJ doivent être des criminels déguisés, des clones ou des Biodroids... Peu importe, mais cette affaire est du ressort de la Justice. Pour un PJ criminel (Yakuza, Pourvoyeur, etc), la situation peut même devenir très dangereuse...

Moi et mon cadavre

L'un des PJ rentrera chez lui (de préférence un PJ féminin) pour découvrir un cadavre décapité dans sa salle de bain : son "double". Sur ses cuisses, les Kanji d'un haïku ont été taillés avec précision : « *Kami arau sunawachi kokoro araitaku* » - « *Je me lave les cheveux / C'est-à-dire / Que je me lave l'âme* » (AWANO Seiho). Haïku faisant référence à la Potentielle (et lieutenant) **Miyoshi Akane**.

Capitaine Itosaki

Confrontés à la Police, les PJ se mettront dans une mauvaise situation : Shuei piratera les flasheurs rétiniens des flics, qui donneront d'autres identifiants pour les PJ (faites-les douter de leur propre identité). Ceux-ci seront détenus préventivement.

Le Capitaine Itosaki, chef de la Section de Sécurité de l'Arrondissement de Minato, viendra les aider et les fera libérer, après les avoir interrogés à nouveau. Attention, toutefois, à ne pas faire d'Itosaki un PNJ naïf et trop "gentil". Il doit aider les PJ, tout en donnant l'impression de rester un flic faisant son devoir. De plus, il aimerait savoir (de même que Monzaemon Hirobumi), qui est derrière cette histoire de "doubles". Il pense qu'il s'agit d'un coup de l'Abura-Akago.

Objectifs des différentes factions

Shuei

L'IA, "Gardien" de l'Abura-Akago a complètement échappé au contrôle de la troupe d'élite gouvernementale. Mais celle-ci l'ignore. Shuei souhaite "sauver" l'Humanité du fléau qui est occupé à surgir au Japon. Sa solution : dans un premier temps, observer ce qu'il pense être des créations génétiques (les Potentiels). Déçu par eux, il tentera de détruire Shin-Edo (dans le second scénario, *Henshin*).

L'Abura-Akago (et la Section Murasaki)

La Section Pourpre se bornera à espionner les PJ et à tester leur nature de "Potentiels", guidés (et manipulés) par Shuei. Murakami Aiko dirige la Section Pourpre, mais elle est surtout un agent double travaillant pour la Société de la Double Feuille.

La Fushi Gumi et Uraku

Uraku, l'Oni, à reçu pour mission de faire assassiner tous les Potentiels avant qu'ils ne deviennent des Kami éveillés et ses pires ennemis. Il mettra tout en œuvre pour y arriver, mais en ayant recours aux moyens conventionnels (au moins dans un premier temps), ne souhaitant pas attirer l'attention sur sa nature surnaturelle.

La Société de la Double Feuille

L'énigmatique Monzaemon Hirobumi souhaite devenir le maître du Japon, de deux manières : par la politique, en s'entourant d'alliés de poids au sein du gouvernement; et par la formation d'une troupe d'élite constituée de "Mutants" créés génétiquement par combinaison d'ADN humain et *surnaturel* (comme ce fut le cas pour Niwa dans *Fugu*). Deux agents infiltrés travaillent pour la Double Feuille dans ce scénario. Il s'agit de Murakami Aiko et d'Itosaki Ichiro.

- **Murakami Aiko** est surnommée *Mushi* (insecte) par les membres de sa section de l'Abura-Akago. C'est une jeune femme musclée de 26 ans, les cheveux rasés, sportive accomplie et experte en *kempô*. Mais c'est aussi un officier de l'Abura-Akago corrompu, et un génie en robotique. Elle est le chef de la *Section Murasaki* (Section Pourpre). Mais elle ignore une chose : elle est en réalité un Biodroïd (la Réplique de la vraie Aiko est dans le coma, dans une clinique privée de la Préfecture de Shimane), et elle deviendra le parfait agent de Shuei, lorsqu'il aura besoin d'une force de frappe. Mieux, il pourra s'"implanter" en elle et jouer au "puppetmaster" en piratant le cerveau artificiel de la Réplique.
- **Itosaki Ichiro** est un officier du DPM dirigeant la Section de Sécurité de l'Arrondissement de Minato. Agé de 54 ans, c'est un individu jovial et sincère (en apparence). Il se coupera en quatre pour aider les PJ (leur donner accès à quelques-uns des dossiers sur le "Tueur aux Haïku", par exemple), ne faisant que remplir sa mission : les rapprocher du surnaturel et faire "sortir le loup du bois". Les Potentiels sont donc très importants à ses yeux et doivent être préservés... Ces deux agents spéciaux ont tous deux déjà été confrontés aux ombres qui arpentent les rues nocturnes de Shin-Edo. Seul Itosaki connaît l'emplacement exact des *Laboratoires Sakuragi* et leur fonction.



“Ghost”

Si l'un des PJ en vient aux mains avec sa Réplique, celle-ci pourra être victime d'un “ghost” durant le combat. Ce qui permettra de jouer un retournement de situation inattendu : la Réplique paraîtra soudain absente et ne se souviendra pas de ce qu'elle était occupée à faire l'instant d'avant. Elle demandera au PJ qui il est, ne se souvenant plus de sa propre identité. A partir de ce moment-là, le Biodroïd souhaitera connaître son passé et se cherchera un but dans l'existence. A noter que le Biodroïd atteint de “ghost” peut se révéler le plus sûr allié pour atteindre Shuei...

La Réplique parle...

Qu'il soit interrogé ou que son cerveau artificiel soit scanné, le Biodroïd pourra fournir des informations sommaires et une piste menant à Shuei. Des “images” pourront être capturées et analysées par les PJ : les *kanji* du mot “gardien” (*shuei*) apparaissent parmi le flot de “données”. Ainsi que le nom de Tamasaburo Noriko. Malheureusement pour les PJ, aller fouiller son appartement situé dans le Quartier Akasaka ne mènera qu'à une impasse : celui-ci a été “nettoyé” par la Section Murasaki, et vidé de tout ce qui pouvait être compromettant ou sensible.

Les PJ trouveront quand même deux indices mineurs : sur son frigo, les PJ verront un poème extrait du Manyoshu (la première anthologie de poésie japonaise contenant 4516 poèmes) : « *Je me souviens du cimetière où par une nuit pluvieuse, seul, je t'ai rencontrée, devenue lumière phosphorescente.* » Les PJ trouveront aussi un ema posé sur une table, avec le vœu suivant (inscrit par Noriko) :

Deux visions

Certains PJ auront des visions (sous forme de rêves, d'hologrammes étranges, etc).

- Dans la première vision, le PJ voit une nuée de *tenshi* (anges) se déployant dans les cieux sous une pluie battante. Des milliers d'anges aux immenses ailes qui couvrent les cieux de Shin-Edo. Un spectacle dantesque (et une métaphore des Kami protecteurs qui vont bientôt protéger le Japon des Bakemono).
- Dans la seconde vision, le PJ se verra au milieu de gravats d'un quartier en ruines (le Quartier de Kamata). Il pénètre dans les caves d'un bâtiment et sent une *présence* tapie dans l'obscurité. Une présence qui *attend*. Le PJ aura le temps de remarquer une enseigne holographique avant que la vision ne disparaisse : Hirata Clinical. Renseignements pris, le PJ apprendra qu'il s'agit d'une clinique qui a été détruite lors du crash du vol de la JAL lors de l'Incident Kuro... Elle était située dans le Quartier Kamata.

«*Ô douce Kannon, Ô Sage Wakamiya, faites que mon entreprise auprès du Dr Shan-Pak réussisse.*» Ces deux indices doivent pousser les PJ à se rendre au cimetière de Roppongi, où une stèle au nom de Tamasaburo Noriko a été dressée.

Hito-Dama

En se rendant au Sanctuaire Nogi, les PJ apprendront par une jeune Miko, que Tamasaburo Noriko possède une stèle à son nom dans le cimetière tout proche. Là, sous un fin rideau de pluie et un vent glacial, les PJ verront une étrange lueur bleutée, un *Hito-dama*, s'élever entre les stèles et monter dans les cieux. L'*Hito-dama* se dirigera vers le sud, survolera l'Arrondissement de Shinagawa, avant de disparaître au-dessus de l'Arrondissement d'Ota et du Quartier de Kamata. C'est la piste à suivre pour trouver l'*enfant-gongen* et pénétrer dans le Yomi, pour y trouver la trace de Noriko afin de l'interroger à propos de ses projets avortés...

Ex Machina

Les PJ sont constamment suivis par les nanodrones de **Murakami Aiko**. Cette dernière

pourra faire appel à ses alliés de la Double Feuille ; ou **Itosaki Ichiro** pourra faire agir une unité d'intervention du DPM de Minato prête à agir (mais inconsciente des tenants et aboutissants dans cette affaire). Les deux agents de la Double Feuille sont parfaitement au fait de leur mission et des objectifs de Monzaemon Hirobumi.



Irezumi

Après avoir vaincu un des “Tueurs aux Haïkus” dans un combat épique (les PJ seront certainement aidés par les flics du groupe d'intervention d'Itosaki), ils pourront fouiller le cadavre. Ils trouveront ses armes (notamment ses *griffes monofilaments*) et découvriront de magnifiques tatouages (*irezumi* et *horimono*) sur le corps du tueur, l'affiliant au premier coup d'œil parmi une famille de Yakuza. Son dos est tatoué d'un grand *Hannya* (masque de femme-démon issu du théâtre Nô). Des recherches approfondies permettront de déterminer que ce type de tatouage

Le “Tueur aux Haiku” frappe

Lorsque l'action ralentira (ce qui est toute-fois peu probable avec les Répliques), l'un des PJ sera visé par une attaque des assassins d'Uraku. Faites-en sorte de faire *peur* au Joueur, mais ne massacrez pas son Personnage. Les assassins doivent *paraître* surnaturels (invisibles, rapides, puissants et ne ressentant pas la douleur). Leurs Combinaisons Fractale les transforment en “yurei”, pour ceux ne connaissant pas ce type de matériel militaire. Les tueurs parviendront toutefois à fuir les lieux avant que la Police n'intervienne.

est relié à la Fushi Gumi, un clan de Yakuza. Un des contacts des PJ permettra de les mettre sur la piste des Yakuza via un *gaijin* du nom de **Dimitri Kovalenko**, un colosse, Pourvoyeur ombrageux et alcoolique, qui est toutes les nuits au *Kikatsu* (un bar-restaurant itinérant) ou dans les bouges de Kabuki-Chô (avec des Génoides gothloli).

Dimitri Kovalenko

Kovalenko ne se laissera pas approcher facilement : il est armé et extrêmement vigilant. A moins d'être surpris dans une posture délicate... Kovalenko ne livrera des infos sur la Fushi Gumi que si les PJ passent un marché avec lui (le Capitaine Itosaki peut également servir à faire pression sur le trafiquant). Kovalenko fait partie d'un réseau de contrebandiers qui travaille avec la Fushi Gumi (leur principal source de revenus provient de la contrebande d'organes et de matériel technologique, qui transitent par l'île de Sakhaline via Hokkaido).

Une fois “affranchi”, Kovalenko donnera aux PJ la possibilité de “rencontrer” les Yakuza de la Fushi Gumi : les hommes de main du Russe doivent fournir une quantité de matériel nanotechnologique le lendemain, dans un lieu qui sera convenu par le contact de Kovalenko parmi les Yakuza, un dénommé **Imegawa Kyono**.

EXPLORER LES TENEBRES

L'enfant-gongen

Après la seconde vision (voir encadré page 10), les PJ seront attirés vers la *Clinique Hirata*. Il leur sera difficile de trouver les gravats de la clinique dans un quartier lui-même en ruines, et arpenté par des *gurentai* de plus en plus violentes... De plus, les PJ se sentiront *épiés*, depuis qu'ils sont entrés dans les ruines de Kamata.

La Clinique Hirata possède encore des pans de murs debout, et des escaliers bouchés de gravats mènent effectivement aux caves envahies d'eau croupie. Dans l'une d'elles, les PJ verront un bébé, une fillette âgée de 6 mois, dans une couveuse flottant parmi les débris. L'enfant pleure doucement en serrant ses petits poings. A son poignet gauche, une vieille clé est attachée. Elle porte le chiffre 4. Sitôt pris dans des bras, l'enfant s'y blottira. Un irrésistible instinct maternel (ou paternel) saisira le PJ. Cet enfant est la fille illégitime (et conçue illégalement) d'une jeune NeoKogaru répondant au nom de **Nishimura Eiko**.

Izu-san Gongen

L'enfant est un avatar (*gon-gen*) de la déesse *Senju Kannon* ou *Izu-san Gongen*, qui est l'une des multiples formes de Kannon. Sous celle-ci, Kannon est décrite comme possédant mille bras avec un oeil dans chaque main. Le Kannon aux mille bras possédait, croyait-on, une grande compassion et le pouvoir de prolonger la durée de la vie en éliminant le mauvais karma et en guérissant les maladies. L'enfant-avatar possède le don (pour le moment) de faire fuir certains types de *Yokai*, en particulier les *Oni* et les *Tengu*. Mais



son pouvoir reste inopérant sur les *Yurei* et autres spectres. D'un point de vue pratique, la jeune avatar possède une formidable endurance, une capacité de guérison surnaturelle (en touchant son corps, les blessures disparaissent). Le nourrisson n'a pas besoin de nourriture pour survivre. Reste toutefois que les PJ ne pourront pas "adopter" cette orpheline, sans l'avoir d'abord remise aux autorités... Par contre, les membres de la secte Furinkazan seront tout disposés à la prendre en charge.

Hari-Onago

Cette jeune femme de 19 ans a été transformée en *Hari-Onago* (démon-goule), qui se nourrit de jeunes mâles en arpentant les ruines de Kamata depuis l'Incident Kuro. C'est elle qui suit les PJ depuis leur arrivée dans le quartier. Les PJ l'apercevront au détour d'une rue, avec son visage blême dans l'obscurité, ses yeux lourdement maquillés, ses longs ongles artificiels, ses vêtements noirs en lambeaux et sa longue chevelure noire. D'une voix rauque, elle réclamera *son* enfant.

« *Rendez-moi mon enfant...
Rendez-là moi !*

Je dois la ramener chez elle... »

Si les PJ refusent de le lui donner, elle ricanera. Ses cheveux onduleront autour de son visage livide, arrachant des morceaux de béton autour d'elle avec violence.

Menaçante, elle s'avancera, son immense chevelure flottant autour d'elle et fouettant l'air de dizaines de crochets effilés.

Les PJ ont plusieurs solutions :

- La combattre, mais elle reviendra inlassablement, grâce à son Pouvoir *Phoenix*. Elle sera de plus en plus agressive, au fur et à mesure de ses "résurrections";



- Tenter de lui faire retrouver sa personnalité humaine, en lui demandant le prénom de sa fille, par exemple, ou en lui expliquant qu'elle était *humaine* avant l'Incident Kuro (c'est du moins ce que les PJ peuvent en déduire).
- Faire appel à un exorciste, ou utiliser un *Talisman Ofuda* (une *Incantation d'Exorcisme*). Cf. l'*Aide de Jeu Ofuda* de Konrad.

La Hari-Onago utilisera sa chevelure aiguisée, son *Mimétisme* et sa séduction trompeuse pour récupérer (et tuer) l'avatar.

La piste de la Magic Key

Un jet d'*Occultisme / Occultech* Difficile permettra de savoir que la clé portant le *kanji Shi / 4* est sensé ouvrir la porte d'un formidable trésor. Mais comment savoir où est situé la salle (ou le coffre) recelant ce trésor ?...

Divination

... En interrogeant une *Itako*, par exemple, ou divers Potentiels dotés de dons de divination (pourquoi pas les PJ eux-mêmes, s'il y a un Occultiste dans le groupe ?). La divination donnera l'image d'un homme aux longs cheveux blancs, le corps

couvert d'un impressionnant *irezumi* représentant un Phoenix, entrelacé d'étranges "scarifications". Cet homme est l'un des plus renommés tueurs Yakuza, membre du *Sumiyochi-Gumi* : **Fujita Kazuma** (Cf. *Kuro*, p. 107).

Vous pouvez rendre l'accès à la "carte" scarifiée sur le dos de Kazuma (par des *Yurei* ?) aussi simple ou aussi compliqué que vous le souhaitez. N'hésitez pas à faire intervenir une intrigue secondaire ou une confrontation avec Eiko et/ou le "Tueur aux Haïkus". Kazuma expliquera aux PJ qu'il est victime de cauchemars atroces et de visions : le résultat de ses années d'activités de tueur... La "carte de chair" de Fujita montre une partie du Quartier de Shinjuku, en particulier un point rouge sang dans la Shin-Mejiro Dori.

Hotel Mejiro

Ce point indique un ancien hôtel datant du milieu du XX^e siècle, de style occidental, à l'abandon depuis des années, plongé dans l'obscurité, les meubles couverts de poussière. Un antique ascenseur à grille mènera les PJ au quatrième étage de l'Hôtel Mejiro, dans une ambiance oppressante. Au fond de ce couloir, une porte fermée à clé permet d'accéder au *Yomi-no-Kuni* (du moins une version particulière

du royaume des morts). Si les PJ tentent de franchir une autre porte, ils seront au seuil d'une pièce obscure, dont les ténèbres peuvent à peine être percées par des lampes torches. S'y aventurer n'est pas sans danger : en tant que Potentiels, les PJ sont certains d'attirer à eux un *Yurei*...



Au-delà de la chambre 4...

La porte franchie donne sur une pièce poussiéreuse, vide de meubles. Aucun indice ne s'y trouve, mais les PJ sont passés dans le monde des morts. En ressortant de l'hôtel, ils en sentiront déjà les effluves malsaines, sous forme de grincements, de raclements et de cris aigus et lointains. Au sortir du vieil hôtel, c'est la stupéfaction : les PJ sont dans des ruines, un terrifiant amoncellement de gravats, d'immeubles effondrés et éventrés, de carcasses de

véhicules détruits... sans plus aucune électricité. Ni âme qui vive (du moins en apparence). Les PJ ont le plus grand mal à reconnaître Shin-Edo, du moins sa version après une Apocalypse effroyable. *Cette "version" du Yomi-no-Kuni est une vision qui préfigure ce que pourrait devenir Shin-Edo après sa destruction par l'IA Shuei.*

Mukuro

Avançant avec prudence dans les gravats, les PJ seront suivis à la trace par d'étranges "zombis", des créatures aux corps décharnés, couverts de vermine ou paraissant infectés par un virus immonde. Les PJ devraient être au comble du stress. Tant qu'ils n'ont pas accompli leur "mission" dans le Yomi, ils ne pourront pas en sortir : ils doivent trouver **Tamasaburo Noriko**, la seule à connaître les tenants et aboutissants de la "rébellion" de Shuei, sa création. Pour se faire, les PJ vont devoir atteindre son appartement dans Akasaka, qui n'est pas trop éloigné du quartier où ils se trouvent. Néanmoins, les *Mukuro* avides de chair hantent les ruines et sont tout près à attaquer des vivants...

Noriko se confie

Noriko se planque dans son appartement, effrayée et ne comprenant pas réellement qu'elle est morte. Elle imagine s'être réveillée après un bombardement (elle ignore tout de l'Incident Kuro -les PJ peuvent la conforter dans cette illusion, ne sachant pas eux-mêmes où ils sont).

La chercheuse se confiera petit à petit (surtout si les PJ l'aident à repousser un assaut de *Mukuro*). Elle leur parlera de Shuei, sa création, son chef-d'oeuvre, ainsi que de son rôle au sein de l'Abura-Akago, et du fait qu'elle ignore ce qu'est devenue l'IA depuis la "catastrophe". Elle expliquera aux PJ qu'elle devait se rendre en Corée du Nord pour y préparer un traité concernant les Intelligences Artificielles. *Remplissez les blancs à votre convenance, mais ne dévoilez pas les objectifs de Shuei.* Si eux-mêmes l'ont compris, les PJ peuvent également tenter de

faire *accepter* à Noriko qu'elle morte. Mais la tâche ne sera pas aisée.

Occultech

Récompensez les PJ pour avoir séjourné dans le Yomi en découvrant un objet Occultech lors de leur retour dans la chambre 4 de l'Hôtel Mejiro : un *Bonsai Jubokko*, un *Katana du Rônin*, ou tout autre objet qui vous semblera utile.

9 DÉCEMBRE 2046

Itsumaden !

Le matin du 10 décembre, les PJ recevront la localisation du deal qui doit avoir lieu ce soir entre les Pourvoyeurs Russes et les Yakuza de la Fushi Gumi. Malheureusement pour Kovalenko, Uraku est une créature de l'ombre qui voit au-delà des apparences. Il sait que le Russe l'a trahi. Il va donc faire massacrer les trafiquants par deux *Itsumaden* pour punir Kovalenko et ses hommes.

Le lieu de RDV est un cargo russe bloqué dans le port de Shin-Edo depuis l'Incident Kuro. Les PJ y attendront en vain Kovalenko, avant de découvrir son pod détruit à même le béton huileux de l'embarcadère. Un groupe de dockers saouls obligera les PJ à se planquer dans un entrepôt tout proche, dont la porte à glissière est ouverte. Dans cet entrepôt de robots en pièces détachées, les PJ découvriront un épouvantable carnage : cinq cadavres démembrés, déchiquetés et à moitié calcinés. Parmi les corps, l'imposant Kovalenko, le visage lacéré et à moitié brûlé, sert encore son *Fukumibari Magnet* dans son poing crispé.

Les PJ verront une silhouette massive se déplacer rapidement entre les piles de caisses et de pièces détachées : l'un des deux *Itsumaden*, qui ouvrira ses ailes impressionnantes avant de prendre en chasse les PJ, attiré par eux comme un papillon par une flamme.

Donnez du fil à retordre aux PJ, puis faites intervenir un groupe de soldats équipé d'Exoquelles Shôgun 5.0 : des commandos de la Société de la Double Feuille. Ils ont pour tâche de capturer la créature, après l'avoir emprisonnée dans un Filet électrique. Ils traîneront le corps de l'*Itsumaden* jusqu'à un hélico qui s'élèvera rapidement dans le ciel.

Conversation avec Shuei

Le RDV avec les contrebandiers a été suivi par Shuei (via les caméras de surveillance du port). Il ne comprend toujours pas ce que représentent les menaces qui pèsent sur l'Archipel. Shuei cherche une solution (dont nous verrons les effets dans le scénario *Henshin*). Pour le moment, il va pirater le cerveau artificiel de **Murakami Aiko** et rencontrer les PJ "physiquement". Lors de la rencontre, les PJ vont réaliser qu'ils ont probablement en face d'eux l'une des instigatrices de leur rapt : un *Drone libellule* viendra se poser sur l'épaule de l'un d'eux. Les PJ pourront tenter de faire parler Aiko, mais sous le contrôle de l'IA Shuei, l'opération se révélera complexe. L'IA révélera toutefois que son "corps d'emprunt" travaille pour le gouvernement, et que celui-ci est très intéressé par les Potentiels, sans mesurer leur véritable nature. En réalité, c'est ce qui perturbe Shuei. Il n'arrive pas à les évaluer avec certitude, malgré les analyses d'ADN qui ont été menées par le laboratoire de l'hôpital Keio.

Shuei donnera deux pistes aux PJ : le nom de l'Oyabun du Clan Yakuza Fushi Gumi (**Uraku**), et le nom d'une île (Okushiri), dans la préfecture d'Hokkaido (où les *Laboratoires Sakuragi* possèdent des installations secrètes, qui servent à tester les *Yokai* et à transformer des individus capturés en *Akuma Shintai*). Il en sera question dans le scénario éponyme.

Shin-Edo gore police...

Les PJ peuvent se mettre sur la piste de l'Oyabun. Ils peuvent retrouver sa trace en suivant l'un

des *Itsumaden* blessé ou en interrogeant l'un des "Tueurs aux Haïkus".

Uraku possède une maison traditionnelle située dans le Quartier Shinjuku. L'endroit est surveillé par des caméras et un scanner rétinien. A leur arrivée, les PJ constateront que la porte n'est pas verrouillée. Tout est silencieux. Une Génoïde accueillera les PJ, pour les guider jusqu'à un petit jardin à l'arrière de la demeure, dans lequel Uraku trace des *haïkus* d'un pinceau expert.

Calmement, le *Oni* aura une conversation avec les PJ, leur expliquant qu'il n'a rien contre eux, mais que leurs destins sont liés et qu'il doit les détruire, quoi qu'il arrive. Il semble désolé de devoir en arriver à de telles extrémités, mais il n'en dira pas plus.

Soudain, un éclair déchire le ciel nocturne, révélant des silhouettes spectrales : des assassins équipés de Combinaisons Fractale entourent les PJ, prêts à frapper de leurs griffes et katanas (comptez autant d'assassins que de PJ).

Durant le combat, une unité d'élite de la Section de Sécurité du Département de Police Métropolitaine investira rapidement la maison (équipés de leurs Skinsuit MagLine), contrôlant tous les accès. Uraku entrera dans la danse mortelle et tentera d'exécuter le PJ le plus combatif du groupe, avant de s'évanouir dans les airs et la pluie sous la forme d'un colosse au corps entièrement tatoué, le faciès monstrueux encadré d'imposantes cornes effilées. Même s'il est tué (ce qui est peu probable), Uraku reviendra dans d'autres scénarios...).

Le Capitaine Itosaki sera présent durant l'assaut. Il remerciera les PJ pour l'avoir mené tout droit à l'un des repaires du mystérieux Uraku. Cette fois, il prendra le temps de leur expliquer qu'ils ont été manipulés par l'Abura-Akago depuis l'attaque de la Sumitomo Bank.

Repos bien mérité...

Si les PJ ont été grièvement blessés durant le combat, ils seront traités dans la meilleure clinique privée d'Akasaka (tous frais payés par Monzaemon Hirobumi). Les PJ croiront (à tort) travailler pour le "bon côté" sans se douter des intentions de Monzaemon concernant sa main-mise sur le Japon...

En interrogeant le personnel hospitalier, les PJ n'obtiendront que des informations succinctes concernant la personne qui a pris en charge leurs soins (et éventuelles prothèses et implants) : *«Ne vous inquiétez pas, le gouvernement prend à sa charge tous les frais de vos opérations et de votre séjour dans la clinique»*.

Mais en piratant la base de données de la clinique, les PJ constateront que les paiements de leurs soins ont été effectués par une société basée à Osaka (*Kyomoto*, un petit cabinet d'avocats). Ce cabinet appartient à **Tamazaki Shigeki**, qui est le Ministre des Affaires Etrangères et l'un des Conseillers à la *Sangi-in* (Chambre des conseillers - ou Chambre haute de la Diète), membre du Nouveau Kômeitô (et secrètement adepte de la Société de la Double Feuille).

Conclusion

Les PJ devraient avoir de multiples questions en terminant ce scénario. Qui est exactement le *gongen* ? Pourquoi Uraku tient-il tellement à les faire disparaître ? Quels sont les véritables objectifs des hommes qui ont capturé l'*Itsumaden* dans l'entrepôt ? Pour qui travaillent exactement Itosaki et Murakami ? Quels sont les buts ultimes de Shuei ? Les PJ auront quelques réponses dans le scénario *Henshin...*

ANTAGONISTES

Les Arthropodes

Ces gigantesques robots industriels ont été piratés par Shuei. Ce sont d'imposants robots quadrupodes, hauts de 4 mètres.

HAB 2 I.A 1
PUI 6 PER 1
VIG 10 PRE /
VIV 1 TEN 3
VIE 115 BG 39 SM -39
DEF 8 ACT 1 DEP 2 REA 3

Compétences de combat

Ecrasement 4 (6D6 de dommages).

Assassins de la Fushi Gumi

Fanatisés par le charismatique Uraku, ces Yakuza sont de redoutables tueurs, habitués au combat urbain. Ils ignorent la véritable nature de leur Oyabun, mais ils savent qu'il est extrêmement "superstitieux". Leurs corps endommagés par les combats sont "réparés" dans des cuves de biogel de flottaison situées dans les caves de l'immeuble des Yakuza, non loin du parc Ueno (Cf. le scénario *Samui oyobi Kuro*).

HAB 2 AST 2
PUI 3 PER 2
VIG 3 PRE 1
VIV 3 TEN 2
VIE 40 BG 14 SM -14
DEF 14 ACT 2 DEP 2 REA 4

Compétences de combat

Corps à corps 6

Mêlée 6

Épées 8 (Maîtrise)

Armes à feu 5

Compétences générales

Aptitudes physiques 6

Dissimulation 4

Discretion 10 (Coup de pouce)

Équipement : Combinaisons Fractale, Katanas, Griffes monomoléculaires fixées aux combis (1D6+4), Nanorobots oxygénants, Cell-Chip anti-

douleur, Doses d'Androspleen, nIris.

Murakami Aiko, Officier

Ce Biodroïd travaillant pour la Société de la Double Feuille ignore qu'il en est un. Aiko est aussi un officier de l'Abura-Akago corrompu, et un génie en robotique. Elle est le chef de la *Section Murasaki* (Section Pourpre). Le corps biologique d'Aiko est maintenu en vie (dans le coma) par les bons soins de l'Abura-Akago.

Apparence : C'est une *onabe* (lesbienne masculine) musclée, âgée de 26 ans, les cheveux rasés. C'est aussi une sportive accomplie et une experte en *kempô*. Elle utilise souvent son Brouilleur d'apparence NoisyLook pour duper les individus qu'elle espionne.

HAB 4 I.A 3
PUI 3 PER 2
VIG 3 PRE 2
VIV 4 TEN 3
VIE 45 BG 15 SM -15
DEF 20 ACT 2 DEP 4 REA 5

Compétences de combat

Corps à corps 5

Arts Martiaux 15 (Expertise, Maîtrise)

Mêlée 6

Armes à feu 5

Armes magnétiques 13 (Maîtrise, Coup de pouce)

Compétences

Aptitudes physiques 5

Esquive 8 (Expertise)

Sauts 7 (Maîtrise)

Dissimulation 6

Discretion 8 (Coup de pouce)

Robotique 5

Templates 8 (Coup de pouce)

Nanotechnologie 4

Nanodrones 10 (Maîtrise)

Équipement : Skinsuit MagLine, Brouilleur d'apparence NoisyLook, Gunshock et Hakkotsu Rifle.

Nanotechnologies : nIris, Système Netbones, Visière Metabolimic, Nanorobots oxygénants, Memory Chip Interface + 2 Drones libellules et 4 Nanoscorpions espions Netbones.

Itosaki Ichiro, Capitaine du DPM

Cet officier du DPM de Shin-Edo est le chef de la Section de Sécurité de l'Arrondissement de Minato. Il est aussi membre de la Société de la Double Feuille et complètement corrompu par les idéaux ultra-nationalistes de son leader, Monzaemon Hirobumi. Itosaki apparaît toutefois comme un individu loyal, ouvert et sympathique. Il s'efforcera de comprendre et d'aider les PJ, parfois au-delà des possibilités d'un "simple" officier de police.

Apparence : Itosaki est un homme râblé et ventripotent d'une cinquantaine d'années.

HAB 2 AST 2
PUI 3 PER 3
VIG 3 PRE 2
VIV 2 TEN 3
VIE 45 BG 15 SM -15
DEF 12 ACT 1 DEP 2 REA 4

Compétences de combat

Armes à feu 8

Armes magnétiques 10 (Coup de pouce)
Fusils d'assaut 12 (Coup de pouce, Maîtrise)

Armes de jet 4

Grenades 5 (Coup de pouce)

Corps à corps 3

Arts Martiaux 6 (Maîtrise)

Compétences générales

Aptitudes physiques 3

Esquive 5 (Expertise)

Équipement : Visière Metabolimic, Gilet pare-balles métaux liquides, Shotgun-shock, CZ Shark Teeth, Traceur Yato, 2 grenades Switch.

Nanotechnologie : Nanorobots oxygénants.

Les Biodroïds-doubles

Ces Biodroïds pensent être les PJ. Ce sont des clones et de véritables doublures des Potentiels (mais sans le marqueur génétique qui les distinguent du commun des mortels).

HAB 3 I.A 2
PUI 2 PER 2
VIG 2 PRE 2
VIV 3 TEN 2

VIE 30 BG 10 SM -10
DEF 16 ACT 2 DEP 3 REA 4

Compétences de combat

Corps à corps 4

Arts Martiaux 5 (Maîtrise)

Mêlée 3

Armes à feu 5

Équipement : En fonction de la doublure. Ils sont tous dotés d'implants oculaires et de nIris.

Eiko, Hari-Onago

HAB 4 AST 2
PUI 2 PER 2
VIG 2 PRE 2
VIV 6 TEN 3
VIE 35 BG 12 SM -12
DEF 24 ACT 3 DEP 4 REA 6

Compétences de combat

Corps à corps 8

Bagarre 10 (Maîtrise)

Compétences générales

Aptitudes physiques 5

Dissimulation 5

Discretion 12 (Expertise, Maîtrise)

Pouvoirs : Armes naturelles (cheveux équipés de crochets, 1D6), Phoenix, Mimétisme.

Itsumaden

Il s'agit de monstres dotés d'un corps de serpent, d'un visage humain, de griffes acérées comme des poignards et de grandes ailes d'environ 5 mètres. Cité dans les *Chroniques de Taihei*, il est apparu vraisemblablement au moment des grandes pestes, quand les cadavres d'innombrables habitants étaient rejetés aux alentours des villes. Il est ainsi dit que le monstrueux Itsumaden était né de l'amertume des esprits de tous ceux qui furent abandonnés dans la mort.

HAB 6 AST 2
PUI 4 PER 3
VIG 5 PRE 4
VIV 5 TEN 3
VIE 65 BG 22 SM -22
DEF 28 ACT 3 DEP 6 REA 5

Compétences de combat

Mêlée 9

Corps à corps 8
Griffes 12 (Expertise, Maîtrise)
Crache feu 12 (Expertise, Maîtrise)

Compétences générales

Aptitudes physiques 7
Esquive 11
Vol 16 (Coup de pouce, Maîtrise)

Dissimulation 3
Discrétion 8

Survie 7

Pouvoirs : Armes naturelles (griffes 2D6, feu 2D6+3*), Armure naturelle 2, Phoenix, Pouvoir de guérison**.

(*) *Feu* : l'Itsumaden crache du feu à 2 mètres maximum, il utilise la Compétence spécifique *crache feu*.

(**) *Guérison* : En léchant un malade, l'Itsumaden a la capacité de le guérir automatiquement. Il peut faire revivre un mort si ce dernier l'est depuis moins de 4 heures.

Mukuro

Les *Mukuro* sont des morts-vivants, des cadavres animés rongés par une espèce de "lèpre" abominable, et dévorés par une faim insatiable. Ils représentent symboliquement les "vampires" rencontrés dans le scénario *Henshin*.

HAB 2	AST 1		
PUI 3	PER 1		
VIG 4	PRE 1		
VIV 2	TEN 2		
VIE 50	BG 17	SM -17	
DEF 10	ACT 1	DEP 2	REA 3

Compétences de combat

Corps à corps 4
Bagarre 8 (Maîtrise)

Compétences générales

Aptitudes physiques 6
Pouvoirs : Armes naturelles (griffes 1D6+2; morsure 1D6), Aura (froid), Terreur 1.

Uraku

Ce *Oni* est l'un des plus puissants que les PJ rencontreront (du moins, dans *Kuro*). Puissamment bâti, subtil et éduqué (il adore écrire des *haikus*), Uraku a pris possession de l'Oyabun de la Fushi

Gumi il y a plusieurs années, bien avant l'Incident Kuro. Bien implanté dans la société nippone, même si c'est dans l'enveloppe physique d'un criminel notoire, il a accumulé une incroyable collection d'artefacts Occultech dans son repaire, un immeuble situé non loin du Parc Ueno (Cf. le scénario *Samui oyobi Kuro*).

Apparence : Sous l'apparence d'Uraku, c'est un homme puissamment bâti d'une quarantaine d'années, aux cheveux longs ramenés en chignon sur le crâne.

Mais sous sa vraie forme, l'Oni devient un colosse de plus de 2m 20, au corps traversé de tatouages rougeoyants, les yeux luisant d'un feu intérieur. 4 cornes effilées comme des lames ornent son crâne puissant. Comme la plupart des Oni, il peut voler et disparaître dans les orages et les tempêtes. Il affectionne les armes blanches, mais peut également se battre avec de longues griffes effilées comme des lames ou avec ses cornes.

Il correspond au *Oni* (page 120 de *Kuro*), mais avec 5 en PRE, 4 en Possession organique, Armes naturelles (griffes 2D6, cornes 3D6), Double Vue*.

(*) Ce Pouvoir lui permet d'observer un lieu qu'il connaît ou une personne dont il connaît le véritable nom.



HAIKU KIRA