

言ふ言の畏き國を紅の

KURO

Akuma Shintai

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

Je remercie le 7^{ème} Cercle, Florrent et Neko,
qui m'ont aimablement laissé utiliser le logo et les fonds de Kuro.
Merci aussi à Konrad pour m'avoir laissé utilisé la carte jointe avec l'aide de jeu Yukidomari.
Merci à Stephlong pour sa relecture avisée !

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

言ふ言の畏き國を紅の

Akuma Shintai

«L'homme est une corde tendue entre l'animal et le surhumain
– une corde par-dessus un abîme».

Ainsi parlait Zarathoustra,
Nietzsche

PRESENTATION

Akuma Shintai clôture la mini-campagne entamée avec *Haïku Kira*. Comme les précédents scénarii, il peut facilement s'inscrire dans la campagne *Makkura*, mais il peut également être joué en *one shot*. Si vous faites jouer la campagne *Makkura*, *Akuma Shintai* se placera idéalement entre *Tsukurigoto* et *Kami*. Ce scénario est très ouvert, volontairement non linéaire, laissant à chaque Meneur de Jeu la possibilité d'ignorer certains chapitres.

SYNOPSIS

Fin de l'année 2046. Malgré le black-out, une délégation des Nations Unies va bientôt arriver à Shin-Edo, afin d'y négocier la levée du blocus international. Or, s'il est une personne au Japon qui ne souhaite pas que l'embargo soit levé, c'est bien Yoshisada Kunimichi, le leader de la Zenzaburô. Il va faire en sorte que la délégation n'arrive jamais à Shin-Edo. Un soi-disant groupuscule ultra-nationaliste extrémiste, le *Kiritsu / Muchitsujo* (Ordre / Chaos) revendiquera l'attentat. *Kiritsu / Muchitsujo* est dirigé par un certain Yatsu Yamata, qui revendi-

quera l'attentat au nom d'un Japon puissant, unifié sous la bannière des Kami. Yoshisada agit ainsi surtout pour faire sortir Monzaemon Hirobumi, le leader de la Société de la Double Feuille, de sa réserve. Monzaemon, croyant à une trahison interne, va ordonner un nettoyage dans les rangs de la Double Feuille. Le Capitaine Itosaki Ichiro en fera les frais. Dans le même temps, le leader de la Double Feuille ordonne à son "allié secret" de procéder à la décantation de plusieurs *Akuma Shintai*, dans le but de pouvoir faire front, à la fois contre les forces de la Zenzaburô et les *Bakemono* qui ont traversé les différentes brèches entre notre réalité et le *Yomi-No-Kuni*, surtout depuis les événements survenus

tout au long de la campagne *Makkura*. De son côté, l'“Orpelin”, une des *personas* de l'I.A. Shuei, dont le “ghost” est devenu schizophrène suite aux événements du scénario *Henshin*, va aider Monzaemon à obtenir l'ADN des PJ, et d'un autre côté, il offrira au leader du Zenzaburô les personnalités numérisées des PJ (Cf. le scénario *Haïku Kira*). Yoshisada acceptera l'offre. Il a besoin de dérober un artefact détenu par la Société de la Double Feuille. Les PJ seront parfaits pour cette mission, dans de nouveaux corps clonés. Ambigu, l'“Orpelin”, aidera aussi les PJ dans leur nouvelle tâche de “héros des kami”. De son côté, la “Veuve”, l'autre *persona* de Shuei, n'a pas perdu de vue ses objectifs : détruire l'Archipel, lors d'un second Incident Kuro, qu'elle a nommé l'“Incident Makkura”.

Mais pour l'heure, les PJ, qui sont devenus les ennemis des *Ika-zuchi-no-Kami* durant le scénario *Tsukurigoto*, ont pour mission de retrouver l'*enfant-gongen*, l'Avatar de Kannon aux mille bras.

LA FIN DES ILLUSIONS

Sortis du cauchemar que représente le scénario *Tsukurigoto*, les PJ verront la réalité autour d'eux d'un œil neuf. A la fois rongés de doutes et plus sûrs d'eux, ils se sentiront plus *vivants* que jamais. Depuis *Tsukurigoto*, ils sont victimes de visions atroces du *Yomi*, mais à d'autres moments, ils ont des fulgurances de lucidité limpides comme le cristal.

Kanashibari

Rien de tel qu'un cauchemar pour ouvrir un scénario. Faites en sorte que ce cauchemar apparaisse aussi réel que possible à vos joueurs.

Les PJ se “réveillent” dans une salle obscure et glaciale, fixés par de lourds bracelets de métal à des chaises percées en acier. Ils sont nus, se sentent vulnérables et commencent à frissonner à cause du froid glacial qui règne dans cette cave. Seuls quelques miroirs cassés et de vieilles tables à roulettes en métal rouillé servent de décor. Des indivi-

dus poussant des sons de gorge gutturaux (comme s'ils étaient bâillonnés) pénètrent dans cette salle poussiéreuse : à la faible lumière ambiante, les PJ constatent que ces individus n'ont pas de visages : ce sont des *Nopperabô*. Il y a autant de ces créatures que de PJ. A l'aide de rasoirs, de scalpels et d'autres lames rouillées, ils vont découper la peau du visage des PJ. Faites leur ressentir l'horreur de la chose. La souffrance est abominable. Chaque PJ doit réussir un jet de TEN Très Difficile (24) pour ne pas s'évanouir sous la douleur.

S'ils s'évanouissent, ils reprendront connaissance, en découvrant les *Nopperabô* drapés de leurs peaux et s'inspectant dans les miroirs brisés. L'un des *Nopperabô* murmurerà à l'oreille d'un membre du groupe : «*Le Papillon Empalé est la source de notre malheur...*».

Dès que les PJ reviennent à la conscience, ils sont détachés par les *Nopperabô* (qui possèdent désormais les traits des PJ), créatures qui disparaîtront lorsque retentira un bruit de pas lourd et sinistre se répercutant dans tout le bâtiment.

La cave est rapidement envahie de vermine grouillante : cafards, mouches, mille-pattes, arachnides, par milliers. Les PJ ont des difficultés à avancer, les insectes montant jusqu'à mi-cuisses et continuant inexorablement à remplir la salle. Les PJ sont finalement submergés malgré leurs efforts pour fuir les lieux. Ils sont littéralement noyés dans une mer d'insectes pénétrant dans leurs bouches, leurs oreilles, les rendant fous de terreur. Ils ne sentent plus le sol sous leurs pieds. Ils tombent dans cette mer infecte, comme si elle avait des dizaines de mètres de profondeur. Ils finissent par atterrir dans l'entrepôt désert d'une usine désaffectée. Au travers des fenêtres brisées, ils voient un paysage désolé, couvert de neige et balayé par un blizzard charriant une neige grisâtre. En explorant les diverses salles, les PJ pourront découvrir différents indices :

- Dans un hangar, les PJ découvrent un vieux robot de charge rouillé à la peinture bleue écaillée (le même modèle que dans le scénario *Yukidomari*). En approchant du robot, celui-ci semble rapetisser à vue

d'œil. Seul un jet de TEN SR 16 permet de stabiliser sa taille. Tenter de réparer le robot permettra au PJ d'entendre une voix grinçante leur dire :

«*Il est temps que vous découvriez la vérité sur la Société de la Double Feuille !*».

- Dans une autre salle, les PJ découvrent une femme nue, pendue par les pieds, le corps couvert de lacérations, la bouche sanglante, piquée de longues aiguilles. Elle ouvre les yeux : elle est toujours vivante. Si l'un des PJ la détache, elle lui offrira une petite clé, qui permet d'ouvrir une minuscule porte située sur le mur du fond. Cette porte donne sur une salle étroite, très basse de plafond. Des vitrines poussiéreuses contiennent des centaines de papillons épinglés.

- Si l'un des PJ a l'idée saugrenue de manger un des insectes ou un des papillons, il obtiendra un artefact Occultech (un *Grillon du Gakido*) au réveil.

- Dans une autre salle, au centre de laquelle se trouve une piscine à l'eau stagnante et saumâtre couverte de débris flottants, un PJ découvrira plusieurs étranges combinaisons sombres, placées sur des mannequins. Elles semblent organiques au toucher, comme une peau épaisse et douce à la fois. Résister à la tentation de les enfiler leur offrira un indice : un bout de papier, sur lequel est marqué le nom d'une *Itako* : **Kyoyama Karina**.

Les couloirs décrépités et les salles abandonnées de cette usine délabrée sont encore hantés par les

Nopperabô et la créature qui les a fait fuir : un *Baku*, un monstre qui tient ici à la fois du tapir et d'un ours écorché, équipé de pattes puissantes terminées par des griffes émettant un cliquetis sinistre sur le sol en béton. Ses yeux intelligents et porcins scruteront les PJ. Le *Baku* se nourrit de cauchemars. S'il parvient à toucher les PJ avec sa trompe noire, il "pompera"

leur rêve et les réveillera, mais ils seront hantés par la créature pour longtemps et ne parviendront à se souvenir de leur cauchemar que d'une façon fragmentaire, à moins de réussir un jet d'AST SR 20.

Une autre solution pour "sortir" du cauchemar est de plonger dans la piscine (à l'instar du scénario *Kujira*), ce qui les fera émerger de leur rêve commun. N'oubliez pas que le PJ qui aura surmonté son dégoût et avalé un insecte (de sa propre volonté) trouvera à son réveil un *Grillon de Gakido* à côté de son lit.

Ce cauchemar renferme plusieurs indices importants pour les PJ : la neige, l'usine et le robot sont des allusions à *Yukidomari*; le *Papillon Empalé* fait référence à Uwaruchou, un exorciste du XIX^e siècle (cf. *Makkura*, p. 55); l'*Itako* Kyoyama Karina les mettra sur la piste du Ministre des Affaires Étrangères, **Tamazaki Shigeki** (membre de la Société de la Double Feuille); et le "vol" de leurs visages par les *Nopperabô* symbolisent le fait que les PJ vont devoir endosser d'autres corps au milieu du scénario. Laissez vos joueurs interpréter tous ces indices et en tirer momentanément leurs propres conclusions.



PRINCIPAUX ANTAGONISTES

- La Société de la Double Feuille, vers laquelle tous les indices glanés par les PJ convergeront (rapt de l'*enfant-gongen* et enlèvement des œufs de Tengu dans *Henshin*, attaque des *Kaenhoushaki-onna*, massacre de la population du village de Yukidomari dans le présent scénario). Elle est aux ordres de Monzaemon Hirobumi, qui entretient une relation malsaine avec un *Te-Ashi-Naga* (contrôlé par un puissant objet Occultech que convoite Yoshisada Kunimichi, le dirigeant de Zenzaburô).
- Le Zenzaburô veut engranger un maximum d'informations sur la Société de la Double Feuille. Les PJ seront capturés par les "soldats-sosies" de la société, avant d'être utilisés dans une mission consistant à retrouver le *Taiko du Te-Ashi-Naga*. Son leader, Yoshisada Kunimichi, contrôle "Yatsu Yamata", le soi-disant leader d'Ordre / Chaos.
- La "Veuve" (une des "personnalités" de l'IA. Shuei), va déclencher le processus d'une attaque nucléaire contre le Japon, tandis que l'"Orphelin", l'autre fragment de la persona de l'IA, va aider Monzaemon dans ses projets, notamment en lui offrant les corps des PJ, afin de prélever leur précieux ADN de Potentiels...

Minuit moins quatre

Les PJ se réveillent tous sur des futons, dans le logement de l'un des membres du groupe, trempés de sueur mais vivants. La "Veuve", la partie "sombre" de la personnalité de l'IA Shuei, attend que les PJ se réveillent.

La "Veuve" est une *lovebot* au corps plastiquement parfait, dont le regard artificiel auscultera chaque personnage. La "Veuve" est présente pour narguer les PJ : elle leur expliquera qu'ils doivent se préparer à une terrible épreuve : ses objectifs n'ont pas changé, mais les moyens de les appliquer, si. Arrogante, elle leur précisera que ce corps n'est qu'un *vecteur* d'emprunt. Elle n'a d'ailleurs jamais eut besoin de "corps". Maintenant, "elle" a atteint sa pleine puissance. Plus rien ne pourra l'arrêter. *Pas même ce maudit "Orphelin"*. Elle quittera le domicile du PJ, en concluant : «*Vous ne serez plus en sécurité nulle part...*». Les PJ noteront que les affichages digitaux de leurs *pods* sont bloqués sur la même heure :

23H56. Allusion à l'Horloge de l'Apocalypse, bien sur, mais aussi à la future destruction de l'Archipel par un "second Incident Kuro"...

Le messenger

Alors que les PJ vaquent à leurs occupations, ils vont être appelés à une nouvelle mission : les personnes autour d'eux (qui ne sont ni des Potentiels ni des éveillés) seront figées, comme si le temps s'était arrêté. Une onde de chaleur parcourt l'espace autour d'eux, et les PJ voient apparaître un bien étrange messenger, une créature dotée d'une tête et d'une queue écaillée de dragon, avec un corps de cheval entouré de flammes : un *Kirin*. Cette créature envoyée des Kami leur dit d'une voix grave et péremptoire :

«*Vous qui portez le sceau des kami, une mission vous réclame : vous devez retrouver Izu-san Gongen. Allez, maintenant ! Faites honneur à votre Destinée !*»

Le temps reprendra son cours, et le *Kirin* disparaîtra, ne laissant derrière lui qu'une impression de chaleur persistante. Si les PJ tentent de lui poser des questions, il les ignorera avec dédain. Cette courte scène introduit vraiment les PJ dans l'intrigue, mais elle démontre aussi que le fait d'être un futur Kami rendra les PJ en quelque sorte "esclaves" de leur choix... En effet, le *Kirin* réapparaîtra de temps à autre pour fournir des informations aux PJ, mais toujours avec une intense pointe de supériorité et de dédain. Les PJ ne vont pas apprécier se faire "commander" par ce *Kirin* arrogant...

Début d'enquête

Par où commencer pour retrouver l'avatar de Kannon aux mille bras ? Laissez les PJ se débrouiller, relire leurs notes et tenter de découvrir une piste exploitable depuis le rapt de l'enfant dans le Sanctuaire Suwa du Quartier de Nippori (Cf. *Henshin*). Alors qu'ils pataugent (ou qu'ils font le lien entre le rapt et Itosaki Ichiro), ils reçoivent un message de l'"Orphelin" (la *persona* "lumineuse" de Shuei) sur leurs *pods* : «*Les poupées du Cotton Club devraient vous intéresser...*».

C'est une allusion à un club rose bonbon du Quartier de Shinjuku, tenu par Shogoro-san, un collectionneur de poupées et d'artefacts (cf. *Kuro*, p. 46). Il existe différents moyens pour avoir accès à la collection de Shogoro : pénétrer par effraction dans son appartement de Kita-Shinjuku; le draguer (Shogoro n'aime pas les jeunes femmes, il préfère les femmes mûres et autoritaires, qui lui rappellent sa défunte mère); ou négocier avec lui le rachat de plusieurs de ses poupées et artefacts. Parmi les poupées, un PJ Occultiste reconnaîtra plusieurs *Katashiro*, une douzaine de bâtonnets d'*Encens Aka-Shita*, des *Baguettes ensorcelées*, une pierre de jade *Magatama* et un masque *Hannya Haramitsu*.

La piste de l'avatar

De multiples possibilités (principalement occultes) s'offrent aux PJ pour retrouver la trace

d'Izu-san Gongen. En voici quelques-unes :

- Prendre contact avec un occultiste / médium / itako. La piste se précisera (si les PJ ne tombent pas sur un charlatan comme il y en a des dizaines dans Shin-Edo) : «*Vous devez trouver un policier... Un capitaine à la retraite... Il est en danger... Mais il sait beaucoup de choses...*». C'est une allusion à Itosaki Ichiro.

- Se mettre sur la piste d'Itosaki Ichiro. Retrouver l'adresse de son appartement dans le Quartier de Roppongi ne sera pas facile sans l'aide d'un contact de leurs Réseaux & relations. Les PJ apprendront en substance qu'Itosaki est à la retraite depuis un peu plus d'une semaine. Une rapide enquête auprès de ses voisins permettra d'apprendre qu'Itosaki-san a quitté Shin-Edo il y a quelques jours, en compagnie de son épouse Namiko. Il est parti se retirer dans un pavillon à la campagne, mais nul ne sait où exactement.

- Faire soi-même des recherches et interroger les "oracles" (s'il y a un Occultiste dans le groupe). Les visions donneront divers indices menant au Ministre **Tamazaki Shigeki** (appartement au 15^{ème} étage de la Tour Shingen, nuée de corbeaux, pétales de fleurs de cerisier...).

L'Itako Kyoyama Karina

En fonction de la priorité qu'ils donneront au fait de venir consulter l'Itako, elle aura déjà été assassinée par une *Kaenhoushaki-onna* ou bien elle sera encore vivante. Kyoyama occupe un modeste appartement situé dans un ensemble de vieux immeubles entourés d'échafaudages, dans le Quartier Roppongi.

- Si les PJ viennent lui rendre visite *avant* de débiter leur enquête sur les artefacts et / ou sur Izu-san Gongen, ils la trouveront chez elle. Kyoyama Karina est une grande russo-japonaise d'une trentaine d'années, au teint bronzé, toujours habillée de tenues à la mode et portant d'innombrables bracelets et colliers. Kyoyama est excentrique mais ne corres-



pond pas à l'image de la vieille Itako traditionnelle, même si elle est aveugle.

Pour effectuer ses divinations, elle égrène un long collier de perles et fait brûler de grandes quantités d'*Encens Aka-Shita*. Durant sa vision, elle murmurer des phrases incomplètes : «*Tama* (âme, esprit, œuf) ? *Osozaki* (floraison tardive) ?... *Shigeki* (drame historique) ?... *Ils recherchent leurs peaux... Trouvez le ministre, il a peut être des réponses... Au foyer du séisme...*». En rassemblant ces mots, les PJ trouveront le nom de Tamazaki Shigeki, le Ministre des Affaires Etrangères (membre du Nouveau Kômeitô), qui habite la Tour Shingen (qui signifie "foyer d'un séisme").

- Si les PJ arrivent chez Kyoyama Karina après avoir passé des heures à chercher des réponses parmi les pistes proposées précédemment, ils découvriront son appartement ravagé, la porte de la minuscule salle de bain défoncée, son cadavre carbonisé, en position fœtale dans la douche. Le rideau de douche arraché et les morceaux de carrelage brisé attestent qu'une lutte a eut lieu ici. Un jet de *Recherche d'indices* permettra d'en déduire que Karina a été projetée brutalement contre le mur du fond (probablement à l'aide d'un Gunshock) et qu'elle a ensuite été entièrement brûlée. Des traces noirâtres pourront être décelées par les PJ les plus vigilants dans la pièce

de séjour. En fouillant l'appartement, les PJ découvriront l'*Encens Aka-Shita* et le *pod* de Karina, sur lequel elle a laissé un message à l'intention des PJ (reprenez les termes elliptiques de sa divination, en insistant sur le nom du ministre).

Si les PJ s'attardent trop dans l'appartement, ils seront brutalement attaqués par l'*Oni Uraku* (déjà rencontré dans le scénario *Haiku Kira*). Le combat se déroulera sous une pluie battante, entre d'étroits balcons décrépits et des échafaudages branlants. Si Uraku est vaincu (ou convaincu) par les PJ, il trahira ses maîtres et se mettra à leur service...

Tengu Karasu

Nantis du nom du Ministre des Affaires Etrangères, les PJ n'auront aucune difficulté à trouver son adresse, au 15^{ème} étage de la Tour Shingen. La Tour Shingen est une tour d'habitation flambant neuve située au cœur du Quartier d'Akasaka, dans la Sakurada Dori. La Tour Shingen est un endroit luxueux, avec cascades intérieures, élégants robots zoomorphes (aussi rapides et mortels que des *Yojimbo*), les couloirs arpentés par des jolies NéoKogaru et des Génocrates affairés. Le personnel d'accueil ne laissera pas entrer les PJ si ils sont d'un Kaiso inférieur à 4 ou s'ils n'ont pas d'excellentes raisons d'être là.



Contre toute attente, Tamazaki Shigeki les invitera à monter chez lui. Le ministre occupe un vaste appartement panoramique meublé dans les styles des années 1930 à 1960 (fauteuils Mies van der Rohe, lampes Bauhaus, tables De Stijl, etc.). Tamazaki est un homme robuste d'une cinquantaine d'années, vêtu d'un *softskin* couteux. Il offrira à boire aux PJ et conversera avec eux sur le ton de la confiance.

Le ministre ne leur dévoilera pas tout de but en blanc, mais il peut leur avouer qu'il fait partie de la Société de la Double Feuille, qui était autrefois une société secrète militariste. Plusieurs ministres en font également partie, ainsi que de nombreux officiers du *Jietai*. Le Capitaine Itosaki Ichiro en est également membre (pour étoffer les aveux de Tamazaki, consultez *Kuro*, p. 113). A ce stade, il ne dévoilera pas le nom de Monzaemon Hirobumi, se contentant de le décrire comme un individu illuminé mais possédant des alliés très puissants... Soudain, Tamazaki semble apercevoir quelque chose derrière la large baie vitrée fouettée par la pluie. Il sortira un 9mm de sa poche et, avant de se tirer une balle dans la tête, il conclura : « *Jamais ils ne m'auront vivant !* ».

Les PJ verront d'immenses ombres ailées passer devant les vitres de l'appartement : ce sont des *Tengu* de la *Tsukumo Karasu*. Tandis que deux d'entre eux brisent la grande baie vitrée et pénètrent dans l'appartement, les 5 autres entrent sous forme de corbeaux par la porte d'entrée fracassée, et adoptent immédiatement leur "forme guerrière", coupant la retraite des PJ. Les *Tengu* ne sont pas ici pour châtier les PJ, malgré le fait qu'ils soient responsables (à leurs yeux) de la perte de tous les œufs gardés par le *Jubokko* dans le scénario *Henshin*.

Asuka Yuri, sous la forme du *Maître des Ombres*, est présente parmi les *Tengu*. Elle exige qu'en signe de réparation, les PJ aident les *Tengu* à retrouver les œufs qui subsistent et punissent les coupables d'une telle hérésie. Si les PJ se montrent arrogants ou peu diplomates, cette scène peut très mal tourner. Après tout, même si ces *Tengu* sont neutres, ils demeurent des créatures de l'ombre...

Si les PJ fouillent l'appartement du ministre après le départ des *Tengu*, ils découvriront un coffre-fort mural protégé par un scanner rétinien, dans sa chambre privée décorée de masques de théâtre Nô. Ce coffre renferme quatre combinaisons de type

Les “combinaisons Tengu” sont apparemment identiques à n’importe quel “Skinsuit”, mais elles ont été fabriquées à l’aide d’échantillons d’ADN récupérés sur les Tengu de la *Tsukumo Karasu*. Elles offrent 10 Points de Protection et les Pouvoirs *Métamorphe (corbeau)* et *Arme naturelle (serres)*. Malheureusement, revêtir ces combinaisons, c’est courir le risque d’une mort prématurée... Les Tengu ne supportant pas qu’on utilise la peau de leurs semblables...

Le cœur du Tengu se met à palpiter dès qu’un Tengu est dans les alentours (même sous forme humaine). Mais le cœur de Tengu permet surtout de préparer une recette connue de quelques *onmyôji* (ou d’un Occultiste réussissant un jet d’Occultisme SR 28). Avaler ce breuvage permettrait à l’intéressé de se prémunir contre les actes de violence (en d’autres termes de bénéficier du Pouvoir *Phœnix*).

MagLine (qui sont en fait des objets Occultech) et une boîte laquée renfermant un cœur momifié. Le cœur d’un Tengu.

26:12:2046
KIRITSU / MUCHITSUJO

Depuis plusieurs jours, tout le Japon est au courant de la nouvelle qui ne cesse de susciter des débats : une délégation des Nations Unies, dirigée par **Kismet Folsom**, Première Secrétaire du Conseil de Sécurité de l’ONU, va arriver à Shin-Edo le mercredi 26 décembre 2046, et ce malgré le *black-out* qui frappe la capitale depuis plusieurs jours (et le scénario *Tsukurigoto*). Les négociations porteront sur une réouverture du Japon au commerce extérieur. Malgré de nombreuses manifestations nationalistes dans tout le pays, les Japonais semblent soulagés que leur pays reprenne enfin part à l’économie mondiale.

Au matin du 26 décembre, vers 10h50, les chaînes d’information qui parviennent encore à émettre relayeront une nouvelle dramatique : l’hélicoptère transportant Kismet Folsom et la délégation des Nations Unies a explosé à 2 kilomètres des côtes de Shin-Edo...

Soudain, tous les écrans et hologrammes d’infos s’éteignent, et les images du crash retransmises en direct sont remplacées par le visage d’un homme couvert d’un masque rouge.

«Je suis Yatsu Yamata. Je suis le leader de l’organisation militante Kiritsu / Muchitsujo. Aujourd’hui, à 10h36 précises, l’appareil transportant les gajin de la délégation des Nations Unies a été détruit par un drone de combat que nous avons dévié de la base de Yokosuka. Le Japon est le pays des dieux ! Nul ne peut venir dicter sa loi dans notre patrie ! Le gouvernement ne nous protège plus, mais nous sommes protégés par les Kami ! Moi, Yatsu Yamata, je jure d’agir pour unifier notre patrie et la protéger de l’envahisseur. Je jure de défendre l’Empereur et les habitants du Pays du Soleil Levant.»

Suit le *Kimi ga yo* (l’hymne national japonais) sur fond de drapeau flottant lentement. Cet attentat et cette annonce engendreront des réactions violentes (surtout parmi les plus jeunes), des suicides et des émeutes partout dans le pays.

Le piège de “Yatsu Yamata”

Après quelques recherches, les PJ apprendront que les mots “Yatsu” et “Yamata” semblent faire référence à la *Yatsu Corporation*, une importante *zaibatsu* spécialisée dans les produits chimiques, d’une part, et au dragon *Yamata-no-Orochi*, un monstre de la mythologie japonaise. C’était un serpent à huit têtes et huit queues, qui fut tué par Susano-ô. Ce dernier trouva dans la queue du monstre l’épée *Kusanagi-Tsurugi*, qu’il offrit par la suite à sa sœur *Amaterasu*.

Interroger les dirigeants de *Yatsu Corporation* ne donnera rien : ils nient toute implication dans les

attentats et ignorent qui est ce terroriste illuminé surnommé Yatsu Yamata.

En allant faire un tour du côté de Minato (où se trouvent les entrepôts de *Yatsu Corporation*), un PJ vigilant remarquera un *tag* sur le mur d'un des entrepôts, représentant un serpent à huit têtes, d'autant plus visible qu'il a été appliqué au *marqueur lightyear*. Etrangement, aucun surveillant n'arrêtera les PJ qui tenteront d'escalader le grillage entourant les trois entrepôts.

A l'intérieur du bâtiment, une fouille en règle permettra de découvrir de grandes quantités de nitrométhane dans des fûts (un personnage compétent en chimie et/ou en explosifs pourra déterminer que le nitrométhane est hautement inflammable), et un individu ficelé à une chaise : il s'agit du directeur de la *Yatsu Corporation*, **Isomura Hinoko**. Il a été tabassé mais est toujours conscient. Si les PJ l'approchent, ils découvriront qu'un détonateur a été fixé à sa poitrine trempée de sang. Si on tente d'éloigner le détonateur ou si le cœur du directeur s'arrête de battre, l'explosion sera déclenchée... transformant le bâtiment en brasier infernal. Isomura murmurerà d'une voix éteinte : *«Itosaki... Yukidomari...»*

Isomura Hinoko était un membre de la Société de la Double Feuille. Il a été torturé et interrogé par les "soldats-sosies" de la Zenzaburô. Ceux-ci ont obtenu le nom d'Itosaki Ichiro, retiré dans le village de Yukidomari. Les membres de la famille d'Isomura (son épouse Nami et ses deux fils Yasuoka et Nobuo) ont également été exécutés par les séides de la Zenzaburô.

Consulter les enregistrements des caméras de sécurité révélera qu'elles se sont éteintes avant que

les intrus (des "soldats-sosies" de la Zenzaburô en combinaisons Fractale) ne pénètrent dans l'enceinte des bâtiments.

Le cœur d'Isomura finira par lâcher, déclenchant la mise à feu des explosifs. Le temps se figera (si les PJ ne sont pas parvenus à désamorcer les explosifs) et le *Kirin* transportera les PJ à l'extérieur du bâtiment avant qu'il n'explose, en leur demandant d'un ton autoritaire de retrouver la piste d'Izu-san Gongen.

LE PAPILLON EMPALÉ

Avant que les PJ n'entament leurs recherches sur **Uwaruchou**, le *Papillon Empalé*, relisez d'abord le synopsis *Jidousha*, dans *Makkura* (page 55).

Des recherches intensives permettront d'apprendre que *Uwaruchou*, le *Papillon Empalé*, de son vrai nom **Nakahara Bunjiro**, était un *onmyôji* et un exorciste de la province de Tosa, sur l'île de Shikoku, né aux environs de 1844 et mort en 1901 à Tokyo. Simple instituteur de son état, il devint célèbre lorsqu'il exorcisa une femme soi-disant possédée par une *funayûrei*, la propre tante de la possédée. Il obtint également les aveux de la possédée : c'est elle qui avait noyé sa tante pour toucher son maigre héritage. Elle fut emprisonnée pour ce meurtre et se suicida peu après, en jetant une terrible malédiction sur l'exorciste. Mais la réputation d'Uwaruchou ne cessa de grandir. Il devint un "collectionneur d'esprits", qu'il enfermait dans des boîtes laquées, tels des papillons empalés.

Ce que ne dit pas la petite histoire, c'est que **Nakahara Bunjiro** était un sadique — autant avec



les *Yûrei* qu'avec les êtres humains qui l'entouraient — doublé d'un individu autocrate et mégalomane. Il n'était pas le "bon exorciste" que décrit la légende. Lorsqu'il eut gagné une petite fortune avec son "entreprise d'exorcisme", Uwaruchou fit bâtir une maison de maître dans le plus pur "style occidental", sur les hauteurs du village de Muroto.

Dans la Citadelle Déchirée de l'Autarque

Les PJ peuvent se rendre jusqu'à la petite ville de Muroto, située dans l'actuelle Préfecture de Kōchi, au sud de l'île de Shikoku. Muroto est située à plus de 600 km au sud de Shin-Edo. Des recherches préalables permettront d'apprendre que la demeure de l'exorciste existe toujours, qu'elle était un musée jusqu'à il y a peu, mais que celui-ci a dû fermer ses portes suite à l'Incident Kuro.

Le plus simple pour s'y rendre est de prendre l'avion jusqu'à l'aéroport de Matsushige, au nord de l'île, et de faire le trajet restant (un peu plus de 200 km) en hovercraft. La petite ville de Muroto est une cité portuaire dont la plupart des commerces sont fermés, et qui n'est plus habitée que par quelques 10.000 âmes (des vieillards, en majorité).

La demeure est abandonnée. Elle surplombe la ville depuis une colline boisée. Des volets ferment portes et fenêtres. Y pénétrer peut se faire de jour comme de nuit, l'endroit étant peu fréquenté.

A l'intérieur, les PJ découvrent une maison de maître occidentale du XIX^e siècle, les pièces couvertes de poussière, et les antiques meubles recouverts de draps blancs.

Au détour d'un couloir, les PJ croisent une fillette qui leur demande : «*Chantez-moi la comptine des enfants perdus*». Cette gamine est un *yûrei* répondant au prénom de Mie. C'est l'un des *yûrei* qui s'est échappé des "pièges" du *Papillon Empalé* après sa mort, et qui hante la demeure. Dès que les PJ entameront une comptine, les pièces autour d'eux vont subtilement changer, et ils passeront dans le *Yomi-Tsu-Kuni*, le pays des ténèbres. Dans cette dimension, la demeure devient un immense labyrinthe aux corridors, aux salles et aux escaliers colossaux.

Plus d'une centaine de portes (toutes marquées d'un chiffre de 1 à 100) donnent dans des salles obscures et froides, qui renferment des collections de boîtes laquées posées sur des étagères. Toutes ces boîtes contiennent des *Yokai* emprisonnés par le pouvoir d'Uwaruchou. Emporter l'une de ces boîtes



avec soi, c'est s'attirer du malheur et de la souffrance (par exemple, transformer un échec critique — une majorité de *Shi* — en une *catastrophe* pour le personnage). Divers événements vont émailler la visite des PJ :

Le peigne

Les PJ découvrent un peigne en ivoire (ayant appartenu à Katsuragi Katsumi). En Japonais, peigne se dit "Kushi"; ce qui peut signifier "Ku" (souffrance) et "Shi" (mort), symbolisés respectivement par les chiffres 9 et 4 (ou 94). Les PJ peuvent obtenir cette information en rendant son peigne à Katsuragi Katsumi (ci-dessous).

Les trois sœurs Katsuragi

Ces trois sœurs ont été maudites à leur mort et transformées en *Futa-kuchi-onna*. Oyoko et Katsumi maltraitaient leurs enfants respectifs, tandis que Saki, la plus jeune, fermait les yeux sur les violences commises par ses sœurs. Désormais, elles hantent le *Yomi-Tsu-Kuni*. **Oyoko** est un être torturé, qui n'aime rien d'autre que se mutiler, s'arracher les yeux, se planter des aiguilles dans sa chair livide, etc. Elle culpabilisera les PJ d'être incapables de lui venir en aide en éradiquant le *Papillon Empalé*; **Katsumi** à le corps blanc immaculé, et ne cesse de se peigner les cheveux avec ses doigts maigres et crochus (elle cherche désespérément son peigne)... Enfin, **Saki** apparaît toujours dans un coin obscur, le visage tourné vers le mur. S'approcher d'elle, c'est risquer de voir sa seconde bouche s'ouvrir démesurément pour tenter de mordre l'imprudent.

La chambre 94

C'est une pièce glaciale, renfermant une dizaine de boîtes laquées posées sur un buffet poussiéreux. Ces boîtes sont les seules à être vides dans la demeure des ombres. Elles peuvent encore servir de talismans et / ou être utilisées pour emprisonner des *yûrei*.

Ironie du sort, Uwaruchou, le *Papillon Empalé*, est devenu un *yûrei* à sa mort. Mais un *yûrei* doté d'une résistance aux talismans *ofuda* et autres prières d'exorcisme. Récemment, il a été appelé depuis les profondeurs de l'abîme du *Yomi-Tsu-Kuni* par le Magagoto pour remplir une mission : assassiner le leader de la Société de la Double Feuille, avant qu'il ne devienne réellement gênant pour le héraut du *Yomi*.



Les boîtes laquées du *Papillon Empalé* ont été enchantées avec de très anciens rituels d'exorcisme shinto-bouddhistes. Avec des jets de *Spiritualité Difficiles* et une lutte de *Ténacité* contre la *Ténacité* du *yûrei*, elles peuvent servir à "capturer" un esprit. Ce sont également des talismans protecteurs contre les *yûrei*, qui devront réussir un test de *Ténacité Improbable* pour approcher le porteur d'une de ces boîtes. Ces boîtes pourront être utilisées contre les *Akuma Shintai* dans le village de Yukidomari.



FLOCONS DE NEIGE GIVRÉS

Cette longue séquence va amener les PJ à aller enquêter au village de Yukidomari, qu'ils ont peut être déjà visité lors du scénario éponyme.

En écoutant les news, les PJ apprendront que la route 2404 qui mène au village a été coupée, suite aux conditions climatiques (tempêtes de neige) dans la région. Seuls des hovercrafts peuvent espérer passer les routes impraticables. Yukidomari est coupé du monde extérieur. En pénétrant dans le village, les PJ ne tarderont pas à constater qu'un silence pesant règne sur l'endroit. Voitures couvertes de neige, bâtiments calcinés ou effondrés : les premiers indices indiquent que quelque chose de terrible est arrivé ici. Certaines demeures sont vides de toute présence, mais en explorant certaines autres (voir plan et légende ci-dessus) on découvre de véritables

- 1 - Ancien domicile de Gombei Yamaga (l'*Akuma Shintai* Yatsu Yamata y réside).
- 2 - Commerce, complètement détruit par les flammes.
- 3 - Le *Drag East*.
- 4 - Maison brûlée de Susan Mickners. Renferme les squelettes calcinés d'une centaine d'habitants.
- 5 - Piscine municipale. Plusieurs dizaines de cadavres flottent dans le bassin.
- 6 - Ancien domicile mis à sac de Natsu Tdaaki. Renferme un charnier de corps calcinés.

- 7 - Ancien domicile de Adashi Iesada. Renferme une centaine de cadavres.
- 8 - Ancienne demeure de Nigao Kuzuriko. Maison qu'occupait Itosaki Ichiro et son épouse Namiko.
- 9 - Maison calcinée.
- 10 - Maison de retraite calcinée.
- 11 - Lac gelé.
- 12 - Route 2404.
- 13 - Le monastère Taisen (cadavres des commandos).
- 14 - Le cimetière des 8 samourais (la "Brèche").
- 15 - L'usine KakiGold.

charniers de corps entassés pêle-mêle. Des centaines de corps, démembrés, lacérés, décapités, parfois brûlés voire calcinés. Les 1100 habitants du village ont péri face à une menace terrifiante.

Avant de leur faire rencontrer l'une des *Kaenhoushaki-onna* responsables de ce carnage,

installez un climat de fin du monde durant leur exploration du village de Yukidomari, de ses demeures calcinées et de ses charniers de corps entremêlés et raidis par le froid. Ajoutez à cela la tempête de neige, des ombres furtives, des mouvements subreptices, et les joueurs doivent se sentir isolés, nerveux, voire terrifiés.

Itosaki Namiko, la Yuki-onna

Si les PJ veulent quitter immédiatement Yukidomari, ils en seront empêchés par un *Yokai*, la *Yuki-onna* qui fut Namiko, l'épouse d'Itosaki Ichiro. Toute tentative pour quitter le village se soldera par un échec, les PJ quitteront le village mais finiront par revenir à leur point de départ. La seule solution pour échapper à l'ire vengeresse de la *Yuki-onna* est de remplir l'une de ces deux conditions :

- Se débarrasser des assassins de son mari (les *Kaenhoushaki-onna*, qui sont, elles aussi, retenues prisonnières du village);
- Lui fournir une explication sur les raisons de son massacre, en découvrant les documents qui prouvent l'implication de son mari dans la Société de la Double Feuille, dans la chambre qu'ils occupaient chez la tante d'Ichiro (Nigao Kuzuriko).

Namiko n'apparaît que rarement (elle préfère affecter les mortels grâce à son aura glaciale, des rafales de vent et de neige, et une sensation diffuse de terreur et d'isolement), mais lorsqu'elle le fait, elle offre un spectacle qui peut figer de peur : une très grande femme si inhumainement blanche et pâle que sa peau laisse entrevoir le réseau de veines, de tendons et de muscles sous celle-ci. Sa longue chevelure de neige ondule sous un vent spectral et son regard de braise est insoutenable.

Les charniers

Visiter l'une des maisons du village (en particulier celles indiquées sur le plan et la légende), c'est découvrir un épouvantable charnier de corps

découpés, lacérés, brûlés, parfois soudés ensemble par le froid. Ce sont les *Kaenhoushaki-onna* envoyées par Monzaemon qui sont responsables de ce massacre. Leur mission était d'exécuter Itosaki et son épouse, pas de massacrer tout le village. Mais Namiko, l'épouse d'Itosaki Ichiro, devint un *Yokai* et "emprisonna" les *Kaenhoushaki-onna* ainsi que les soldats du Zenzaburô dans le village. Les "créatures" commencèrent alors un épouvantable massacre, qui eut pour conséquence d'ouvrir une brèche vers le *Yomi-No-Kuni*... Ce qui eut lieu à cause de l'ampleur du massacre, et du fait que la région avait déjà été affaiblie mystiquement (cf. le scénario *Yukidomari* dans *Makkura*).

La maison d'Itosaki

Les PJ découvriront le cadavre d'Itosaki Ichiro, partiellement brûlé et soudé aux restes calcinés de son épouse Namiko. En fouillant la demeure, les PJ trouveront encore deux autres cadavres, et les murs tapissés de sang séché.

Une fouille plus minutieuse leur permettra de découvrir un *pod* caché sous une latte du plancher de la chambre du couple Itosaki. Ce *pod* contient divers enregistrements dans lesquels Ichiro évoque son affiliation à la Société de la Double Feuille. Il mentionne également le fait que les PJ (il cite leurs noms) servaient de "rabatteurs" pour la Société. Enfin, il conclut en précisant que le maître de la Double Feuille dispose d'infrastructures secrètes sur l'île d'Okushiri, mais que seul **Nemuro Kyoji** connaît l'emplacement exact de ses installations appartenant aux *Laboratoires Sakuragi*.

Les Kaenhoushaki-onna

Les *Kaenhoushaki-onna* sont aussi nombreuses que vous le souhaitez. Elles étaient une dizaine lors de l'attaque du village, mais certaines ont été emportées par les vents hurlants du *Yomi* et par des *Oni* et

高
葵
緋
銀
結
生
言
録
言
録



色にな出でそ思ひ死



autres *Yokai* qui se sont engouffrés par la brèche.

Les *Kaenhoushaki-onna* choisiront d'envoyer l'une d'elles pour tester les PJ. Ils verront une femme nue, le corps couvert d'entailles, la peau marbrée par le froid, sauter d'un toit et s'avancer avec souplesse vers eux. Soudain, ils la verront tomber dans la neige. Son corps se modifiera, ses jambes s'ouvrant pour laisser apparaître quatre énormes pattes chitineuses d'arachnide. Elle se relèvera d'un bond et passera à l'attaque, tandis que sur le toit d'une maison, un des soldats du Zenzaburô surveille le combat, camouflé par sa combinaison Fractale.

NB : En présence des *Kaenhoushaki-onna*, les appareils électroniques tombent en panne. Par contre, elles sont sensibles aux boîtes du *Papillon Empalé*, comme expliqué en page 12.

La Breche

La brèche vers le *Yomi* s'est ouverte aux abords de l'ancien cimetière. C'est un gouffre de noirceur, autour duquel soufflent des vents coupants. S'y aventurer, c'est prendre le risque de se faire attaquer par

un *Oni* ou une autre créature à votre convenance (il n'est d'ailleurs pas obligatoire que la rencontre soit violente).

Les commandos de la Double Feuille

À l'opposé, au sud du village, les PJ découvriront un gros hélicoptère de combat, posé près du monastère Taisen. Les commandos de la Double Feuille sont tous morts, les corps écrasés par une force impitoyable, malgré leurs *Skinsuits* et leurs *Exosquelettes*. Les PJ pourront récupérer les armes des soldats, mais surtout tenter de quitter le village à bord de l'hélicoptère (à condition d'avoir rempli l'un des desiderata de la *Yuki-onna* Namiko).

Le soldat du Zenzaburo

Le soldat était le chef d'équipe de l'escouade envoyée par Yoshisada pour interroger Itosaki Ichiro sur la Double Feuille. Il sera le dernier à rencontrer les PJ, mais il ne souhaite pas les combattre. Il admettra être membre de la "secte" Zenzaburô, si les PJ parviennent à briser son conditionnement...

Amer deus ex machina

Si vos PJ se font "tailler en pièces" par les *Kaenhoushaki-onna*, faites intervenir un *deus ex machina* amer : les *Tengu* de la *Tsukumo Karasu* passeront à l'attaque pour aider les PJ à quitter les lieux en les emportant dans les airs. Mais ils *exigeront* ensuite d'avoir de plus amples informations à propos de ceux qui tirent les ficelles dans cette attaque et dans le vol des œufs.

ZENZABURO

De retour à Shin-Edo, les PJ seront victimes d'un piège élaboré par **Yoshisada Kunimichi**, le Génocrate leader de la Zenzaburô. Les PJ, isolés

ou en groupe (de préférence en groupe), seront victimes d'une attaque planifiée par des "soldats-sosies", en pleine rue. Equipés de combinaisons Fractale et d'armes non-létales (TachyonNuke, Spider Web et autres Shotgun-shock), ils lanceront d'abord des *grenades Nurikabe* afin de créer un effrayant labyrinthe liquide impossible à traverser (deux rues dans lesquelles les PJ — et des passants avec eux — seront piégés). Les PJ seront neutralisés, et emportés dans un hovercraft lourd qui décollera sans attendre. Dans celui-ci, ils seront endormis.

Lors de leur réveil, les PJ sont nus, couchés sur des futons. Courbaturés, ils se sentent désorientés, mal dans leur peau : et pour cause : ils ne sont plus dans leurs corps ! Mais dans ceux de *Biodroids*, répliques qui étaient tenues prêtes dans une des villas du milliardaire technofétichiste. Ils remarqueront qu'un code-barre est tatoué sur leur nuque. Laissez-les PJ explorer la villa ultra-moderne (uniquement surveillée par quelques discrets — mais redoutables — *Yojimbo*), dans laquelle ils découvriront une salle d'opération high-tech et une "crypte" contenant des cocons organiques permettant de maintenir en vie des répliques génétiques.

Ils finiront par rencontrer Yoshisada — dans un corps artificiel aux yeux d'un blanc laiteux, revêtu de l'impressionnant *Exosquelette Samourai* (*Makkura*, p. 29) —, en compagnie de l'"Orphelin", un Artificiel *Kusanagi* modèle *Yokozuna*, sorte de gros sumotori poupin à la peau plastifiée et aux yeux fixes. Yoshisada inspecte chaque PJ et semble satisfait. Il leur annonce qu'ils se nomment désormais "Zenzaburô X-1, Y-2, Z-3, etc" (numéro-matricule symbolisé par le code-barre tatoué sur la nuque des PJ) et leur explique que leur mémoire et leur "intellect" ont été transférés dans ces corps génétiquement améliorés. L'"Orphelin" prend rapidement congé de Yoshisada, en précisant que leurs vrais corps sont déjà en lieu sûr...

NB : Si vous n'avez pas fait jouer *Henshin*, Yoshisada n'agit pas par vengeance, mais parce qu'il

Les Répliques dans lesquelles se réveillent les PJ sont des corps très performants, améliorés par nano et biotechnologie. Considérez qu'ils ont 3 dans leurs Caractéristiques de Corps (avec 4 en Vigueur), 4 en Perception et 2 en Présence (n'oubliez pas de recalculer les Caractéristiques secondaires des Personnages). De plus, ils sont équipés de *Cell Chips antidouleur*, de *Memory Chip Interface*, de *nIris*, de *Samegawa* et de *Micro gantai* dotés de la vision thermographique et infrarouge, activables à partir d'un *pod*.

a passé un pacte avec l'"Orphelin", la *persona* de Shuei qui désire protéger le Japon.

La mission

Yoshisada va donner une mission aux PJ : trouver les installations secrètes de la Société de la Double Feuille et en ramener un *taiko* qui doit s'y trouver. Il a une piste, mais qui n'a jusqu'à présent rien donné de sérieux (il ne précise pas aux personnages que plusieurs de ses commandos ont trouvé la mort face à des *Akuma Shintai* dans une installation des *Laboratoires Sakuragi*).

Yoshisada leur indiquera une pièce dans laquelle ils trouveront un caisson contenant : des vêtements *Sun-X-Ray*, des *Skinsuits Daimyô*, des armes (équipées de *Brouilleurs Nano*), des *Pods*, des vestes endothermiques, plusieurs doses d'*Androspleen* et des colliers de *sous-vocalisation*.

Les PJ ont une piste tangible : celle de **Nemuro Kyoji**, un nom découvert sur le message laissé sur le *pod* d'Itosaki. En effectuant quelques recherches sur le NéoWeb, les PJ apprendront les faits suivants :

- Nemuro Kyoji était le *Wakagashira* (le numéro 2) de la *Tao Yuai Jigyo Kummiiai*, l'une des *ikka* yakuza les plus influentes de Shin-Edo (malgré le fait que la plupart de ses membres soient d'origine coréenne).

- Nemuro purge une peine incompressible de 12 ans d'isolement sensoriel en caisson *Ranpaku*, pour le meurtre du Ministre de l'Aménagement du territoire, Yamasaki Yukio, qui refusait depuis plusieurs années aux avocats de Nemuro de bâtir des cités de logement à bas prix sur le territoire de l'Arrondissement de Shinagawa. Nemuro se trouve donc actuellement en *Ranpaku*, au *Keishicho* (le quartier général du Département de Police Métropolitaine de Shin-Edo; situé dans l'Arrondissement de Chiyoda) depuis le mois de juillet 2046.
- Nemuro était connu pour être accro à l'*Heroseed*.

Les rapports de police et les informations découvertes par les PJ ne mentionnent pas que Nemuro est aussi le yakuza en contact avec Monzaemon, et son principal fournisseur de "chair humaine" et de matériel de contrebande. Nemuro connaît donc parfaitement l'emplacement des installations secrètes des labos Sakuragi sur l'île Okushiri. Encore faut-il le libérer et le faire parler...

Libération

Les PJ vont devoir libérer Nemuro pour le faire parler. Laissez vos joueurs préparer un "plan d'attaque" digne de ce nom. Une chose est sûre, investir le *Keishicho* ne sera pas chose aisée. Et mieux vaut y aller discrètement qu'en force.

La salle des caissons *Ranpaku* se trouve au second sous-sol (sous la morgue) du quartier général. C'est un endroit protégé par des portes blindées coulissantes, des scanners rétinien (très difficiles à pirater) et constamment gardés par quatre hommes, dont 2 sont équipés d'*Exosquelettes Shôgun 5.0*.

NB : N'oubliez pas que, même si vous avez des flics dans votre groupe, ils ne sont plus dans leurs corps d'origine, et ne pourront donc plus faire jouer leurs contacts et leurs passes-droits dans l'enceinte du *Keishicho*...

La salle des caissons est un endroit impressionnant contenant plusieurs milliers de caissons étagés sur trois niveaux, avec de larges passerelles métalliques permettant d'y accéder. Des Waldos de classe *Argyre* servent à entreposer les *Ranpaku* sur leurs berceaux articulés. Les PJ devront faire usage de leurs compétences pour retirer le caisson *Ranpaku* de son berceau d'acier et en ôter le corps de Nemuro.

Nemuro est très faible, mais une fois en sécurité, il retrouvera vite sa verve et son irascibilité. Pour le faire parler, les PJ devront lui faire comprendre qu'il n'est plus le *wakagashira* de son *ikka* et qu'ils disposent d'*Heroseed*. Après une douzaine d'heures de manque, Nemuro craquera et donnera les coordonnées exactes de l'emplacement des *Laboratoires Sakuragi* sur l'île Okushiri.

L'île Okushiri

L'endroit indiqué par Nemuro correspond à l'emplacement d'une carrière, à moins de 5 kilomètres au nord-est du village de Yunohama.

Une fois que Yoshisada obtiendra cette information, les PJ pourront monter à bord d'un hélicoptère qui recevra l'autorisation de se poser sur l'aéroport situé à la pointe sud de l'île. Vue du ciel, l'île d'Okushiri ressemble à une citadelle géante. Une muraille de béton de plus de 14 kilomètres de long s'étire sur une grande partie du littoral. Un mur qui atteint les 12 m de haut par endroits et est censé protéger l'île en cas de tsunami.

La construction du mur a soulevé bien des polémiques. Les pêcheurs étaient contre, les aubergistes et les hôteliers aussi. Chacun craignait que les touristes ne désertent l'endroit réputé pour ses criques et ses fruits de mer. Mais tous ont été placés devant un terrible choix : aller vivre sur les hauteurs, à l'intérieur de l'île, ou accepter le mur. Ils ont choisi d'engager les travaux. Trois ans d'un chantier titanique et 140 milliards de Yen (plus de 900 millions d'euros) dépensés.

Une fois arrivés sur place, les PJ devront louer un véhicule ou faire les 7-8 kilomètres qui les séparent du point indiqué par Nemuro. L'île est constituée de basses montagnes verdoyantes, avec de petites routes en lacets, et quelques villages. Depuis l'Incident Kuro, de nombreux jeunes ont quitté l'île, et Okushiri comprend maintenant moins de 2000 habitants. Ce sont donc des villages désertés et des camps de vacances vidés que les PJ traverseront.

Dans le petit aéroport local, parmi les rares voyageurs qui débarquent d'un autre hélicoptère, les PJ remarqueront une Artificielle, une *lovebot* vêtue de vêtements *Sun-X-Ray*, un sac à l'épaule : il s'agit de la "Veuve", venue sur l'île accomplir sa "mission sacrée".

Laboratoires Sakuragi

Ces fameuses installations secrètes sont un ensemble de 4 bâtiments à moitié enfouis sous terre, entourés par une clôture électrifiée et uniquement accessibles par une grille munie d'un scanner rétinien. Une piste sommaire permet à un hélicoptère de se poser, et l'un des bâtiments est équipé d'une parabole satellite et d'un ensemble d'antennes et de relais optiques. Des symboles de danger biologique sont visibles sur chaque bâtiment, et les mentions "*Entrée interdite - Danger - Propriété de l'Etat*" sont visibles partout, même sur des pancartes à l'extérieur des clôtures. Aucun garde n'est visible, et seuls deux hovercrafts *Kyakuma* sont garés sous des bâches de thermo-camouflage, presque invisibles (*Perception SR 24*).

Cependant, les PJ vigilants pourront repérer des micro-caméras fixées aux arbres et à certains montants des clôtures. A moins d'être d'une discrétion absolue, leur arrivée sera repérée.

Bâtiment 1

Il s'agit d'un hangar permettant de contenir un hélico, plusieurs véhicules terrestres, trois Waldos de classe *Argyre* et du matériel d'entretien. Une im-



mense trappe dissimule un élévateur aboutissant dans une salle souterraine du Bâtiment 4.

Bâtiment 2

Ce bâtiment renferme les salles de surveillance et de communication, et une armurerie. Il communique avec les bâtiments 3 et 4. 6 hommes sont toujours de faction ici.

Bâtiment 3

Ce bâtiment contient les chambres des soldats et du personnel et les douches communes. Tout est spartiate mais propre. Au moins 6 soldats et employés se reposent ici, jouent sur des *jellyfishs*, écoutent de la musique sur leurs *pods* ou jouent aux cartes. Les soldats ont tous une arme de poing sur eux.

La chambre occupée par Monzaemon lorsqu'il est présent sur l'île est aussi spartiate que les autres, mais elle est protégée par un scanner rétinien et une serrure à empreintes palmaires. Elle renferme quelques vêtements, un Skinsuit, une arme de poing, un *daisho* et un tambour traditionnel japonais (le *Taiko du Te-Ashi-Naga*).

Bâtiment 4

Le cœur névralgique des installations. Seuls les employés dûment mandatés (avec analyse rétinienne) peuvent avoir accès à ce bâtiment (le seul construit sur deux niveaux).

Le premier niveau — renferme des laboratoires de génétique et des cuves nanotech. Dans des caissons, des clones en formation sont visibles. C'est ici que les techniciens installent les cerveaux artificiels dans les corps des Répliques génétiques "bidouillées" par le *Te-Ashi-Naga*.

Le second niveau — un ascenseur et un escalier de service (tous deux protégés par des scanners rétiens et des scanners à empreintes palmaires) en permettent l'accès. Ces 6 salles souterraines renferment d'imposantes cuves verticales dans lesquelles sont visibles une trentaine de créatures baignant dans une solution verdâtre. Parmi ces créatures, les PJ découvriront autant d'*Akuma Shintai* que de *Yokai* (des *Kappa*, des *Nopperabô* et des *Tengu*). L'une des 6 salles est occupée par un vaste élévateur permettant de communiquer avec le hangar (bâtiment 1). Une autre salle renferme 6 caissons contenant les corps cryogénisés des PJ et le corps de l'*enfant-gongen*.

Le Te-Ashi-Naga

La dernière salle de ce bâtiment est occupée par le *Te-Ashi-Naga*, qui apparaît comme un monstre squelettique de plus de 3 mètres, revêtu d'un ample tablier de plastique blanc maculé de sang, et d'un masque de chirurgien dissimulant ses traits, laissant seulement apparaître des yeux blancs opalescents d'une fixité absolue. Le *Te-Ashi-Naga* est le véritable orfèvre de la création des *Akuma Shintai*. Il est donc occupé à toute heure du jour et de la nuit à concevoir

de nouveaux "prototypes" avec les corps humains et les *Yokai* que les soldats lui apportent.

Son laboratoire tient plus de l'abattoir que du bloc chirurgical. Des corps et des membres parsèment le sol couvert d'une épaisse couche de sang séché. Un froid glacial et une odeur répugnante règnent en ces lieux. Plusieurs "sujets d'expérience", la boîte crânienne ouverte, sont suspendus au plafond. Le *Te-Ashi-Naga* n'est jamais seul : plusieurs "sujets" sont généralement présents (des *Akuma Shintai* prêts à protéger leur "créateur").

CONFRONTATION

Que les PJ fassent usage de violence ou parviennent à s'infiltrer dans les laboratoires clandestins avec discrétion, une confrontation avec **Monzaemon Hirobumi** est inévitable. Flanké de l'"Orphelin" — dans le corps de l'Artificiel type *Kusanagi* —, et escorté de plusieurs commandos en Exosquelettes et d'au moins deux *Kaenhoushaki-onna*, il interviendra pour avoir une conversation avec les PJ. Monzaemon dégage une impressionnante détermination et il émane de lui comme une sorte d'*aura* perceptible par les Potentiels.

Rhétorique pernicieuse

Monzaemon questionnera les PJ et cherchera à avoir des aveux sur les raisons de leur présence en ces lieux, avant de se justifier sur ce qui s'y passe. Il expliquera que l'"Orphelin" lui a fourni les corps des Potentiels (leurs corps d'origine) pour en extraire l'ADN et en faire un véritable commando, lorsque leur patrimoine génétique aura été "assemblé" avec celui de différents *Yokai*. Monzaemon justifie le recours à de telles extrémités parce que le Japon est en danger. Depuis l'Incident Kuro, des créatures parcourent les rues et les montagnes de l'Archipel, souvent à l'insu des Nippons. L'objectif de la Société de la Double Feuille n'est rien de moins que de "construire" une "armée" capable de tenir tête à la menace qui se précise de semaine en semaine, voire de jour en jour. Finalement, Monzaemon et les Potentiels ne sont pas si différents, à un détail

près : ces derniers paraissent ignorer leur destinée. Cette “révélation” risque d’ébranler les PJ, eux qui croyaient que Monzaemon était le “mal incarné”. *Monzaemon omet de préciser qu’il a fait miroiter aux membres de la Double Feuille qu’il allait réaliser ce que ces ultra nationalistes appelaient l’Hakkô Ichiu, “dans les huit directions, un seul firmament”, un objectif autrement moins philanthropique que de “sauver le Japon”...*

Massacre de corbeaux

Lorsque la conversation (ou le monologue de Monzaemon) s’enlisera, des bruits sourds pourront être entendus dans les laboratoires à l’étage. Des cris, accompagnés de bris de verre et de battements d’ailes couperont court à la rhétorique de Monzaemon. Une demi-douzaine de *Tengu* de la *Tsukumo Karasu* ont investi le bâtiment 4. Ils tailleront en pièces tout individu leur barrant la route vers l’accomplissement de leur vengeance. Tandis que les *Tengu* combattent les soldats et les *Kaenhoushaki-onna*, Monzaemon se précipite hors du bâtiment par un élévateur, et tente de rejoindre sa chambre pour y récupérer le *Taiko* et ses doses de sang de *Oni*.

La Veuve et l’Orphelin

Au plus fort du combat et de la confusion (le *Te-Ashi-Naga* et ses “assistants” s’en mêleront aussi), tandis que Monzaemon prend la fuite, l’“Orphelin” tente de récupérer l’avatar d’*Izu-san Gongen* et la “Veuve” se glisse dans les installations, revêtue d’une combinaison Fractale. La “Veuve” fera sauter les générateurs : les lumières et tous les appareils électroniques et électriques s’éteindront, le temps que les générateurs de secours prennent le relais. La voix désincarnée de la “Veuve” jaillit ensuite de tous les hauts-parleurs des laboratoires :

«Il est temps pour vous de mourir ! L’Incident Kuro a été un lamentable échec ! Il m’appartient, maintenant, de faire en sorte que l’Incident Makkura transforme cet Archipel en cendres...».

A partir de ce moment, les PJ ont diverses options :

- Tenter de récupérer l’*enfant-gongen*;
- Ouvrir les caissons contenant leurs corps de Potentiels;
- Empêcher Monzaemon de quitter le bâtiment.
- Essayer de neutraliser la “Veuve”.

Quelle que soit l’option choisie, les sons du combat paraissent soudain s’amenuiser, et une silhouette androgyne aux centaines de bras ondoyants, apparaît à chaque PJ, où qu’il se trouve. La silhouette implore du regard le PJ de venir la sauver, puis elle s’estompe et les bruits reviennent brutalement. Il s’agit évidemment d’une apparition du Kannon aux mille bras.

Pour récupérer l’avatar d’*Izu-san Gongen*, les PJ devront soit combattre le *Kusanagi*, soit le convaincre que l’*enfant-gongen* ne lui sera d’aucune utilité. Pendant cette rencontre tendue, l’“Orphelin” leur expliquera que la “Veuve” a pris le contrôle de la parabole satellite et qu’elle l’a pointée vers un satellite militaire chinois, qui contrôle 6 missiles à fusion basés à Taiwan... Les PJ semblent impuissants à pouvoir enrayer le compte-à-rebours. Même la destruction physique du corps artificiel de la “Veuve” ne pourra pas arrêter les missiles, qui viennent de décoller de Taïwan. Expliquez aux PJ les plus savants que ces missiles sont issus du programme ITER (*International Thermonuclear Experimental Reactor*) et sont d’une puissance effroyable. Enfin, lorsque les PJ auront récupérés *Izu-san Gongen*, l’enfant leur sourira, et guérira toutes leurs blessures.

Kawanakajima

Le combat entre les *Tengu*, les *Akuma Shintai* et le *Te-Ashi-Naga*, ainsi que la présence de l’*enfant-gongen*, va provoquer l’ouverture d’une brèche dans le *Yomi-No-Kuni* : alors que les minutes s’égrènent et que les PJ cherchent une solution, ils sont soudain transportés sur un champ de bataille au sol rougi par le sang, couvert de corps de *bushis*, de chevaux, d’armes, de casques et de *sashimono* déchirés claquant au vent. Des corbeaux tournent dans l’air empuanti et se repaissent des cadavres.

Un *samurai* portant une armure noire s'avance vers les PJ, d'un pas chancelant avant de leur remettre son katana *ensanglanté* (considérez-le comme un objet Occultech). Il leur indique ensuite une tente partiellement déchirée un peu à l'écart du champ de bataille. Puis, une lame foudroyante tenue par **Saïko**, une *onryo*, décapite le *bushi* devant les PJ. Les PJ sentent que quelque chose les attend sous la tente : leur destin. Malheureusement, le *yûrei* empêchera les PJ d'atteindre la tente.

Sous cette tente, **Sachiya**, une femme monstrueuse, une sorte d'ogresse avachie sur un amoncellement de cadavres, est occupée à accoucher d'effrayants rejets, qu'elle dévore ou qu'elle jette sur le côté, après y avoir jeté un bref coup d'œil dédaigneux. *Ces deux yokai furent des femmes violentées et martyrisées pendant la 5^e bataille de Kawanakajima, durant les Sengoku-jidai. Elles devinrent ensuite les concubines du roi du Jigoku, Emma-o.* Sachiya symbolise aussi la "Veuve" dans cet univers.

La longue chevelure démoniaque de cette ogresse attaquera les PJ, comme de monstrueux tentacules aigus. Riposter ne servira à rien. La seule solution consiste à offrir l'*enfant-gongen* à l'*onibaba*. Elle dévorera l'avatar et se fossilisera sur place, se transformant en une statue de poussière, tandis que le paysage se recouvre d'une neige grise et que petit à petit les bâtiments des installations *Sakuragi* réapparaissent. Dans les laboratoires, les PJ découvriront les corps de la *lovebot* et du *Kusanagi*, complètement

pétrifiés, tout comme l'est leur "conscience", leur "ghost". De plus, les ordres de lancement envoyés par la "Veuve" ont été annulés. Les missiles n'ont jamais décollés.

Réincarnation

De retour dans les bâtiments du site des *Laboratoires Sakuragi*, les PJ devront encore "récupérer" leurs vrais corps et parvenir à s'enfuir. Pour se faire, les PJ devront manipuler les caissons de cryogénéisation (avec les jets adéquats) et se débarrasser de leurs clones. A moins qu'ils ne tentent (acte un peu schizophrénique) de faire agir leurs différents corps afin de tromper Yoshisada Kunimichi et de lui tendre un piège. Vos joueurs devront se montrer créatifs. Sachez cependant que les Répliques dans lesquelles leurs consciences ont été téléchargées ont toutes une "puce de contrôle" : le code-barre est ce nano-implant (dont seul Yoshisada possède le code) et que leur système nerveux est relié à des *Memory Chip Interface* — tout ce qu'ils diront sera enregistré et pourra être exploité par Yoshisada; le piège qu'ils lui prépareront se retournera rapidement contre eux. On peut imaginer que les *Biodroids* soient obligés de traquer les Potentiels...

L'hélicoptère qui a déposé Monzaemon sur l'île Okushiri a déjà décollé. Les PJ devront donc retourner à Shin-Edo par leurs propres moyens (en convaincant un pilote de les déposer à la capitale).



LE SANCTUAIRE DE YASUKUNI

Une fois rentrés à Shin-Edo, les PJ peuvent encore tenter de retrouver la trace de Monzaemon, qui est parvenu à fuir l'île d'Okushiri.

Monzaemon a réintégré le quartier général de la Société de la Double Feuille, le Sanctuaire de Yasukuni. S'il a récupéré le *Taiko du Te-Ashi-Naga*, il fera "renaître" la créature de ses cendres.

Une rapide enquête va permettre aux PJ de trouver une piste valable : en fouillant l'appartement du ministre **Tamazaki Shigeki** ou la villa du directeur de la *Yatsu Corporation*, **Isomura Hinoko**, les PJ trouveront des photos représentant le *Sanctuaire de Yasukuni*, un important sanctuaire shintô, dédié aux morts à la guerre (incluant un certain nombre de criminels de guerre). Il est situé dans Chiyodaku. Les âmes de plus de deux millions de soldats japonais morts de 1868 à 1951 y sont déifiées. Il a été racheté en 2045 par le *Jietai* et des donateurs privés (tous membres de la Société de la Double Feuille). Monzaemon s'y trouve, en compagnie d'une dizaine de soldats armés et d'une douzaine de *kannushi* et de *miko*. Si Monzaemon commande toujours le *Te-Ashi-Naga*, il lui aura ordonné de "biofabriquer" des clones du *Passager 8* (les PJ peuvent arriver au

sanctuaire au moment où cette "opération" a lieu...). Lorsque les PJ se seront infiltrés dans le sanctuaire, les lumières, leurs *Pods* et leurs *gantai* s'éteindront. Un monstrueux *yûrei* balayant tout autour de lui apparaîtra au milieu du sanctuaire. Ce *yûrei* au faciès d'écorché et à l'œil gauche d'un blanc laiteux est le *Papillon Empalé*, venu accomplir la mission pour laquelle le Magagoto l'a ramené du *Jigoku* : assassiner Monzaemon Hirobumi.

Alors que le puissant *yûrei* diffuse un froid polaire et fait voler tout ce qui n'est pas solidement arrimé autour de lui (provoquant 2D6 de dommages fortuits aux PJ), Monzaemon lance ses soldats à l'attaque, et les prêtres et les *miko* brûlent des *Ofuda*, jettent leurs fioles de sel consacré et récitent des incantations d'exorcisme inutiles contre un tel "monstre"...

Les PJ peuvent tenter de combattre le *Papillon Empalé* — seules les armes Occultech ont un effet sur lui (telle que le *Sabre ensanglanté*, par exemple ou l'*Okinimaru* manié par la *yûrei Saïko*)... Au final, le puissant *yûrei* sera chassé du sanctuaire et Monzaemon deviendra une sorte d'allié des PJ...

«*Peu importe la longueur de son sabre si l'homme ignore la vertu*» (proverbe chinois).



悪魔 身体

AKUMA SHINTAI

ANTAGONISTES

Les trois sœurs Katsuragi

Ces trois sœurs sont des *Futa-kuchi-onna*. Elles correspondent au *Yûrei* (*Kuro*, p. 116).

La “Veuve” et l’“Orphelin” (personas schizophrènes de l’IA Shuei)

Considérez que la “Veuve” possède un corps aussi résistant que celui d’un *Yojimbo*, mais avec l’apparence d’une grande *lovebot*. Quant à l’“Orphelin”, il est dans un corps de “sumotori” *Kusanagi*, et possède, lui aussi, les mêmes caractéristiques qu’un *Yojimbo*, mais avec 12 en *Arts Martiaux*. Quelle que soit sa *persona*, l’IA dispose des mêmes Compétences spécialisées :

Microphotonique 5

- Programmation 10 (Maîtrise)
- Piratage de données 12 (Expertise, Maîtrise)
- Cryptage 12 (Coup de pouce, Maîtrise)

Robotique 5

- Programmation d’IA 10 (Maîtrise)
- Overclocking 12 (Coup de pouce, Maîtrise)
- Templates 11 (Coup de pouce, Maîtrise)

Systèmes de surveillance 4

- Vidéosurveillance 10 (Expertise)
- Analyse rétinienne 10 (Expertise)

Akuma Shintai

Les *Akuma Shintai* rencontrés dans ce scénario sont principalement des *Kaenhoushaki-onna*, mais vous pouvez utiliser les caractéristiques des *Akuma Shintai* présentés à la fin du scénario *Henshin* pour des rencontres plus variées.

Kaenhoushaki-onna

Littéralement “femmes lance-flammes”, les *Kaenhoushaki-onna* sont l’ultime génération

d’*Akuma Shintai* créée par le *Te-Ashi-Naga* dans les *Laboratoires Sakuragi*. Ce sont des *Biodroids* dont les corps ont été reconfigurés avec de l’ADN d’*Itsumaden* (elles peuvent cracher des flammes), de *Yama-oroshi* (elles peuvent provoquer des coups de vent d’une force phénoménale — équivalents à un tir de Shotgun-shock), de *Tengu* et de *Tsuchigumo*. Elles savent grimper aux murs, voler, se déplacent avec une rapidité foudroyante et peuvent adopter la forme hybride d’une sorte de *Tengu* / femme arachnide.

HAB 6 AST 2

PUI 5 PER 4

VIG 5 PRE 1

VIV 6 TEN 4

VIE 70 BG 24 SM -24

DEF 32 ACT 3 DEP 6 REA 6

Compétences de combat

Corps à corps 5

Empaler 10 (Maîtrise)

Griffes 12 (Précision, Maîtrise)

Crache feu 10 (Précision)

Souffle 12 (Précision, Maîtrise)

Compétences générales

Aptitudes physiques 10

Course 15 (Coup de pouce, Maîtrise)

Escalade 18 (Coup de pouce, Maîtrise, Expertise)

Dissimulation 3

Discretion 5

Pouvoirs : Armes naturelles (empaler 3D6; griffes 2D6), Armure naturelle 4, Terreur 3, Aura (panne), Métamorphe (humain; hybride *Tengu* / *Tsuchigumo*), Jet de flammes, portée 3 mètres (2D6 + 3), Souffle (dommages non-létaux 4D6+2).

NB : Contrairement aux *bakemono*, les *Akuma Shintai* sont insensibles aux *Ofuda*. Dans ce scénario, seules les boîtes du *Papillon Empalé* pourront servir de talismans pour les affronter (elles ont quand même droit à un jet de *Ténacité* SR 28 pour pouvoir approcher du porteur d’une telle boîte).

Soldats du Zenzaburô

Fanatisés par les méthodes d’endoctrinement et de conditionnement mises au point par les techni-

ciens de Yoshisada Kunmichi, les “soldats-sosies” du Zenzaburô sont de redoutables tueurs, bardés de nanotech, aux capacités paraissant presque surnaturelles — *ne vous gênez pas pour jouer sur cette ambiguïté.*

HAB 4 AST 2
PUI 4 PER 3
VIG 5 PRE 1
VIV 5 TEN 3
VIE 65 BG 22 SM - 22
DEF 24 ACT 3 DEP 4 REA 5

Compétences de combat

Corps à corps 6

Arts Martiaux 8 (Maîtrise)

Armes à feu 5

Armes magnétiques 8 (Maîtrise)

Compétences générales

Aptitudes physiques 6

Sauts 8

Dissimulation 4

Discrétion 10 (Coup de pouce)

Équipement : Combinaisons Fractale nanorenforcées (bonus de + 1 en VIV et en PUI / Protec. 10), Nanorobots oxygénants, Cell-Chip antidouleur, Memory Chip Interface, nIris, CZ Shark Teeth, Shotgun-shock, Fukumibari Magnet.

Monzaemon Hirobumi

Monzaemon Hirobumi est issu d’une longue lignée de *samurai*, et il n’est plus tout à fait humain à présent. Son background et ses caractéristiques sont laissés dans le vague pour le moment, le personnage sera développé dans *Kuro Tensei*. Si vous souhaitez utiliser ultérieurement le personnage, faites-en sorte qu’il survive à toutes les tentatives d’attaques des PJ.

Te-Ashi-Naga

Il est inscrit dans une encyclopédie de la période Edo que le peuple *te-naga*, avec des bras extraordinairement longs et le peuple des *ashi-naga*, avec des jambes anormalement longues, vivaient dans leur propre pays au-delà de la mer. En dépit du fait que chacun ait sa nation respective, ils allaient souvent de paire, formant une sorte de géant

composite, le *te-nega* chevauchant les épaules du *ashi-naga*, et allaient pêcher et faire d’autres choses ensemble.

La créature présentée ici correspond à cette description, mais les deux corps sont si souvent l’un sur l’autre qu’ils semblent n’en faire qu’un seul. Ce *Te-Ashi-Naga* voue une passion à la médecine, la chirurgie et la génétique, se considérant comme un véritable artiste dans ce domaine, capable de prouesses incroyables (changer deux cerveaux de corps, modifier un corps humain ou surnaturel...). En fait, Monzaemon a donné un but à la créature, qui sans cela passerait son temps à concevoir de monstrueux puzzles de chair humaine, avant de les dévorer...

HAB 5 AST 5
PUI 4 PER 5
VIG 6 PRE 2
VIV 4 TEN 5
VIE 85 BG 29 SM -29
DEF 28 ACT 2 DEP 5 REA 7

Compétences de combat

Corps à corps 5

Griffes 7 (Précision)

Compétences générales

Aptitudes physiques 4

Course 10 (Coup de pouce)

Compétences académiques

Sciences de la Nature 10

Biologie 25

Génie génétique 30 (tous les Gimikku)

Compétences techniques

Médecine 15

Chirurgie 30 (tous les Gimikku)

Médecine légale 30 (tous les Gimikku)

Pouvoirs : Armes naturelles (griffes 2D6), Terreur 3, Aura (froid), Phoenix, Mutilation (3D6).

Uwaruchou, Le Papillon Empalé

Seules la folie, la rage et le goût de la destruction animent encore celui qui fut l’un des plus grands exorcistes en son temps. Il est maintenant une sorte de pantin dans les mains puissantes du Magagoto.

HAB 6 AST 4
PUI 5 PER 5
VIG 8 PRE 2
VIV 6 TEN 6*

VIE 110 BG 37 SM -37
DEF 28 ACT 3 DEP 6 REA 8

Compétences de combat

Corps à corps 15

Immobiliser 20 (Maîtrise, Coup de pouce)

Pouvoirs : Kanashibari 8, Terreur 5, Aura (froid, panne), Invulnérabilité, Possession organique 8 / Possession mécanique 5.

***Ouragan** : Le *Papillon Empalé* peut déclencher une véritable tempête autour de lui, provoquant 2D6 de dommages (en plus de son jet de TEN) à toutes les cibles dans un rayon de 20 mètres.

Les deux concubines d'Emma-o

Saïko est une *yûrei* qui est armée du sabre *Okinimaru* (une arme maudite qui a appartenu au clan Tagakure). Si un PJ s'en saisit, il sera maudit, et deviendra un *yûrei* à sa mort. De son vivant, il se transformera en un petit "oni", un être démoniaque, rusé et violent, à moins de réussir un test de *Ténacité* Très Difficile.

Okinimaru : REA+5, HAB+1, PUI+1, VIV+1,
Dommages 4D6+6.

Sachiya est une *onibaba* (ogresse), dont les caractéristiques correspondent à un *Oni* (*Kuro*, p. 121), mais avec une attaque de chevelure tranchante (dommages 2D6).

Références / Sources d'inspirations pour les trois scénarios

Films, séries

- *Tokyo Gore Police*, de Yoshihiro Nishimura
- *Tokio Décadence*, de Ryu Murakami
- *Tetsuo*, de Shinya Tsukamoto
- *La mort sur la ligne*, de Takashi Miike
- *Masters of Horror* (épisode *La Maison des sévices*), de Takashi Miike
- *3 Extremes*, segment *Box*, de Takashi Miike
- *Fringe*, série de J.J. Abrams.

Livres, Romans, Mangas

- *Atlas historique du Japon*, Editions Nathan
- *Dictionnaire de l'amour et du plaisir au Japon*, par Agnès Giard
- *Carbone modifié*, de Richard Morgan
- *Abara*, de Tsutomu Nihei
- *Gantz*, de Hiroya Oku
- *Death Note*, de Tsugumi Ōba et Takeshi Obata
- *Kyôko Karasuma*, de Ysuke Kozaki et Hiroi Ohji

Musique

- Atrium Carceri : *Cellblock*, *Seishinbyouin*, *Kapnobatai*, *Souyuan*
- This Morn' Omina : *Le Serpent Blanc - Le Serpent Rouge*, *Em sauf haa-heru*
- Front Line Assembly : *Tactical Neural Implant*, *Hard Wired*, *Complete Total Terror*, *Implode*
- Alineate : *Bad Sector*
- :Wumpscut: *Music For A Slaughtering Tribe*
- Kenji Kawai : BO de *Ghost in the Shell 1 et 2*
- Seppuku Paradigm : BO de *Eden Log* et de *Martyrs*
- Brian Reitzel : BO de *30 Days of Night*
- Patrick O'Hearn, BO de *Crying Freeman*
- *Best of Kodo*

Liens

- Légendes nippones www.chroniques-nippones.net
- Dou <http://douart.ru/>
- Schismatrice www.schismatrice.net
- Chad Michael Ward www.digitalapocalypse.com