

**KURO**  
**TENSEI**

MASSHIRO



# CRÉDITS

## TEXTES

KamiSeiTo  
Kagesama  
Mandragorus  
Sephinor  
Takuan

## RELECTURE

KamiSeiTo  
Kagesama  
Mandragorus

## MISE EN PAGE

Mandragorus

Remerciements au 7<sup>ème</sup> Cercle, à Florrent et Neko,  
qui nous ont aimablement laissés utiliser le logo et les fonds de Kuro Tensei.

[kuro.tharaud.net](http://kuro.tharaud.net)  
[www.7emecercle.com](http://www.7emecercle.com)  
[www.nekocorp.fr](http://www.nekocorp.fr)

## SOMMAIRE

<b>Factions .....</b>	<b>4</b>
Évolution des sectes et sociétés secrètes de Kuro.....	4
Mouvement Ge-Mu .....	4
Shinzenjini .....	4
Zenzaburo .....	5
Abura-Akago (Ruban Rubis).....	5
Nouvelles sectes et sociétés secrètes .....	7
Fuyajo.....	7
Mokushi .....	9
Génocrates : les Immortels .....	10
Immortal7 .....	10
Shin-Hashima .....	10
Juuni Saru .....	12
Dokuja.....	13
Les objectifs actuels des Dokuja.....	13
“Kinubari” — SRNK.....	14
<b>Lieux étranges.....</b>	<b>15</b>
Le Cercle des Neuf Fantomes .....	15
L'île de Gunkanjima / Shin-Hashima.....	16
Nanoxénoides “Ushioni” .....	17
Le Marché des Ames .....	18
<b>Artificiels et Onimachines .....</b>	<b>20</b>
Le Conseil des Androïdes .....	20
Himeko et Arashi.....	20
Miyagino et Shinobu .....	20
<b>Occultech.....</b>	<b>22</b>
Kusanagi-no-Tsurugi .....	23
Masamune & Murasame.....	24

# Factions

## Évolution des sectes et sociétés secrètes de Kuro Mouvement Ge-Mu

(Voir livre de base KURO p.113, ainsi que les synopsis MAKKURA)

Après avoir fait des recherches sur les manifestations étranges dans leur propre jeu vidéo, mais aussi dans d'autres jeux au moment de l'Incident Kuro, le mouvement Gê-Mu s'est aperçu que l'invasion des forces démoniaques n'avait pas lieu que dans le monde réel, mais aussi sur le néoWeb et dans les espaces virtuels. Ils ont alors même élaboré une théorie selon laquelle l'existence même de ces univers "parallèles" aurait facilité le retour du Tomoe Jigoku et ses sombres engeances. Avec l'aide du prêtre qu'ils avaient recrutés pour débusquer les symboliques shintôs dans leur jeu préféré, ils ont alors conçu de nombreuses "défenses" mystiques virtuelles, permettant de contrer *on line* les intrusions démoniaques.

Après s'être rapproché tour à tour de mouvement comme *Robotto Fuki* ainsi que du P.D.N. (Parti Démocrate Numérique) au travers de la communauté *geek* japonaise, une affaire de messages subliminaux a littéralement décapité le P.D.N. et jeté le discrédit sur leur mouvement en plein essor (auquel vos PJs auront peut être participé auparavant – Cf. les synopsis MAKKURA). L'ensemble des mouvements "pro-

robots" et "pro-I.A." auraient pu capoter à ce moment là, mais c'était sans compter sur l'intervention d'une I.A. spécifique (EVA) et de différents Potentiels qui croyaient en cette cause, et avaient désespérément besoin des ressources mystiques à la disposition de Gê-Mu à cette époque. Avec ce soutien, le collectif s'est rapidement "emparé" des anciens réseaux et ressources du P.D.N. et ont subjugués les militants, ainsi que les fanatiques de différents jeux vidéos en ligne et autres hackers en herbes, pour se constituer une "armée" capable d'aider les Keshins dans leur lutte. Il reste à se faire prendre au sérieux par lesdits Keshins, car non seulement les potentiels qui les avaient aidés jadis et leurs Ujigamis ont radicalement changé depuis peu, mais les autres, ceux qui ne les connaissaient pas, n'ont pas forcément conscience de l'aide que ces concepteurs de génie pourraient leur apporter. C'est en effet un terrain que les Kamis connaissent mal.

## Shinzenjini

(Voir livre de base KURO p. 113)

Après sa radicalisation en 2046, le Shinzenjini subit une nouvelle mutation profonde en 2047 suite aux bouleversements ayant secoué le Japon. Fondé essentiellement sur les croyances shintô, le mouvement religieux a trouvé un nouveau souffle dans la vague de manifestations spirituelles récente. Dagona, leur gourou, règne sur des milliers d'adeptes dans

tout le Japon. Le Shizenjini s'est organisé en cellules terroristes, luttant contre le gouvernement en place, ainsi que contre le Tomoe Jigoku, au travers de divers attentats sur lesquels l'empereur, les Keshins, et leurs autres factions sympathisantes n'ont aucun contrôle. Bien sûr, les membres du Shizenjini prétendent qu'ils font ça pour le bien de l'humanité, pour aider les Kamis à reprendre le contrôle du monde, contrer le Tomoe Jigoku, ainsi que le gouvernement, la géocratie et toute cette technologie qu'ils considèrent comme responsable de ce chaos. Mais ils font souvent autant de mal à la population et aux factions alliées de l'empereur qu'à leurs adversaires, et le Ruban Rubis traque sans relâche les membres de cette organisation afin de les "raisonner" (si possible sans violence).

## Zenzaburo

(Voir livre de base KURO p. 98 et p. 115)

**Yoshisada Kunimichi** était un Génocrate et le leader de la société secrète Zenzaburô. Individu psychotique, paranoïaque et névrosé, Kunimichi était atteint du Syndrome de Kubota, maladie encore mal connue dont sa femme a été l'une des premières victimes. Yoshisada a vécu dans la hantise de la mort, et dans une vénération morbide d'une de ses filles, **Harumi**, qui lui est restée fidèle, tandis que l'autre **Keiko**, s'était rebellée contre lui.

Après avoir combattu à l'aide d'une armée de clones la Société de la Double Feuille, dont il souhaitait s'emparer d'une partie de leurs expérimentations afin de se guérir. Après une ultime opération qui s'est soldée par un désastre et la mort de sa fille rebelle (auquel vos PJs ont peut être participé auparavant – Cf. le scénario *Henshin* [http://kuro.tharaud.net/modules.php?name=Downloads&d\\_op=viewdownload&cid=1](http://kuro.tharaud.net/modules.php?name=Downloads&d_op=viewdownload&cid=1)) l'ensemble de l'organisation Zenzaburô aurait pu disparaître.

Mais il n'a pas été totalement ruiné. Il préparait sa vengeance, avec sa fille préférée survivante, qui a ensuite pris le relais à sa mort. La fille étant moins psychotique que le père, elle s'est mise en tête de venger sa mort en s'attaquant directement

à la Société de la Double Feuille qu'elle tient pour responsable. Avec une armée de clones et d'artificiels, basés sur un mélange du code génétique de son père et du sien, ainsi que de quelques souches ADN volées aux projets secrets du Ruban Rubis (des tentatives ratées de créer des potentiels artificiellement qu'elle croit être des essais de "super soldats" pour le compte de l'empereur), elle s'attaque directement à la société secrète de **Monzaemon Hirobumi**. Immanquablement, les Keshins vont se trouver en travers de sa route, mais peut être avec des objectifs communs, à un moment où un autre.

## Abura-Akago (Ruban Rubis)

Le Ruban Rubis est la frange de l'armée totalement dévouée à l'Empereur. Son but est de protéger le Japon et l'Empereur de toutes menaces intérieures et d'assurer autant que possible l'ordre public. Il possède également un audacieux programme de recherche scientifique.

Une organisation de cette importance ne peut être efficace sans une solide organisation. Le Ruban Rubis est donc divisé en plusieurs sections. Chacune de celles-ci est spécialisée dans un domaine et est sous le commandement d'une personne d'une loyauté sans faille vis-à-vis de l'Empereur.

### Section 1

Cette section est composée de l'état-major du Ruban Rubis. On y trouve des généraux et des militaires de haut rang. Elle s'efforce d'analyser les situations de crise et de prescrire les actions adaptées pour garder les incidents sous contrôle. Elle a été fortement mise à contribution depuis l'Incident Kuro.

Elle est actuellement dirigée par le général **Okamûra Shinji**. Issu d'une famille de militaires, il est à la tête de cette section depuis une dizaine d'années. Homme de devoir et de tradition, ils se sent un peu dépassés par le retour des généraux légendaires consécutifs à l'ouverture des portes du Yomi-no-Kuni. Toutefois, l'Empereur lui garde toute sa

confiance car c'est un militaire efficace, loyal, et bien en phase avec son époque, à l'inverse des Keshins ayant proposé leurs services à l'Abura-Akago.

## Section 2

L'Empereur a beaucoup d'ennemis, parfois invisibles. Dans cette guerre silencieuse, l'information est une chose précieuse. Quelle est la façon la plus sûre d'obtenir de l'information que d'obtenir l'information de celui-là même qui entendait la cacher. C'est l'objectif unique de cette section. Gérer et préparer la logistique permettant à des agents d'infiltrer les factions ennemies.

Son commandant est à l'image de sa tâche. Souffrant depuis de nombreuses d'années d'insomnies et de paranoïa, **Yoshitoki Hasegawa**, recrute des agents dont il pense qu'ils ont les nerfs assez solides pour s'infiltrer dans les factions dont il est intéressant d'avoir des informations. Recoupant et vérifiant inlassablement le travail de ses équipes, c'est un homme qui ne vit que pour son travail. N'ayant confiance en personne, pas même les autres membres de l'Abura-Akago, il ne rend compte qu'à l'Empereur lui-même des découvertes de ses agents.

Depuis l'ouverture du Yomi et la révélation de la duplicité du Nouveau Komeito, il cherche des individus capables de s'infiltrer jusque dans les plus hautes sphères de cette faction.

## Section 3

Si la section précédente, essaye de glaner l'information dans les factions opposées à l'Empereur, celle-ci a pour unique objectif de la contrôler et de diffuser la version qui arrange le pouvoir en place. A mi-chemin entre un outil de censure et de propagande, elle veille à ce que la population reste dans une bien heureuse ignorance de ce qui se passe réellement et garde foi dans les autorités.

La tâche de sa dirigeante, **Shimizu Miharu**, ancienne journaliste de la télévision nationale, est rendue plus ardue depuis que l'île maudite de Ryugu a refait surface. D'une part, certains médias n'hé-

sitent plus à afficher clairement leur affiliation au Nouveau Komeito et par extension au Tomoe Jigoku. D'autre part, la facilité pour certains Overclockers de pénétrer le réseau de télécommunications a permis la diffusion illicite de vidéos montrant des androïdes se battant contre des créatures surnaturelles. Ces images ont fait naître bon nombre de rumeurs, de plus en plus vivaces, sur l'état réel du Japon.

Miharu a vécu cela comme une défaite personnelle, elle qui a abandonné une carrière prometteuse de présentatrice par conviction. Elle essaye donc de réorganiser ses moyens pour répondre à l'évolution de la situation.

## Section 4

Certaines situations peuvent se résoudre par une action militaire d'envergure de type musclée, pour d'autres il suffit de frapper au sommet pour que le château de carte s'écroule. C'est l'objectif de cette section. Aussi inavouable soit-il, elle s'occupe de la liquidation des personnes gênantes.

A la tête de cette section peu appréciée se trouve **Matsuo Hatsuharu**. Ancien assassin remarqué au sein des clans Yakuza officiant à Shin-Edo, il fut arrêté et laissé devant le choix de s'amender en servant fidèlement l'Empereur. Ce genre de "grâce" étant généralement une façon de repousser l'inévitable. Ayant commis un nombre assez importants de faits d'armes tout au long de sa "carrière", il s'est vu proposé, après des années de service, la direction de cette section au grand dam des membres plus traditionalistes. Depuis, il s'occupe du recrutement, de l'entraînement et de la logistique permettant à ses subordonnés d'atteindre leurs cibles. Bien qu'on pourrait penser que sa loyauté est vacillante, il sait que peu de personnes ont une seconde chance et que surtout elle n'arrive jamais deux fois.

## Section 5

Seuls les dirigeants les plus hauts gradés du Ruban Rubis sont au courant de ce que contient réellement cette section dirigée par le **Professeur Hitojima Takeshi** (Voir p. 12 du scénario *Sakurako*)

. Le programme de recherche de L'Abura-Akago est double. D'une part, vise à développer les possibilités que recèle le génome humain en exploitant, par exemple, le fameux marqueur génétique des potentiels. C'est donc à cette section que l'on doit le développement des "Armes K". Un autre axe du programme est de développer la complémentarité entre l'humain et les machines.

## Section 6

Des actions d'envergure ne peuvent s'entreprendre sans de solides informations. Le rôle de cette section est d'obtenir le plus de renseignements stratégiques sur tous les sujets. Que ce soit en fouillant les informations présentes sur le réseau ou en obtenant celles-ci des personnes qui la détiennent par quelques moyens que ce soit. Cette dernière se compose donc d'analystes, d'informaticiens et de médecins spécialisé dans la chimie corporelle.

Le **Docteur Maeda Takeshi** est à la tête de cette section. Diplômé en micro photonique, biotechnologie et en biochimie, c'est un spécialiste des interrogatoires. En effet, il se fie plus à ce qu'une personne peut affirmer qu'à l'immensité des données présentes sur le réseau. Pour lui, il est plus facile d'identifier la personne "critique" et de l'interroger que de fouiller un réseau devenu de plus en plus défaillant depuis l'Incident Kuro.

## Section 9

La mythique section 9 (dont la charge était de s'occuper de toutes les opérations de "police" et d'enquête) a été démantelée suite à l'arrivée de l'île de Ryugu. Ses cadres et ses fonctions ont été redistribuées entre plusieurs autres sections (principalement les sections 2, 3 et 4), et dans la section "fantôme" baptisée section 0.

## Section 0

Cette section est le fer de lance de la contre-offensive menée contre les rejetons du Yomi et leurs dirigeants des 99 Oni. Elle n'est constituée que de Keshins dont les Ujigami sont demeurés fidèles à

l'Empereur par-delà la voile de la mort ou lui ont juré allégeance. La section est dirigée par le **général Osugi**. Ennemi de Oda Nobunaga, ce puissant Keshin est l'hôte de **Shingen Takeda**, et est le principal instigateur de la création de la Section Zero. Il est actuellement assigné à la protection de l'Empereur, mais il lutte également contre la Société de la Double Feuille. Il est la plus haute autorité du Ruban Rubis, surpassant même en matière d'influence le vieillissant général Okamûra Shinji.

## Nouvelles sectes et sociétés secrètes

### Fuyajo

Il existe un groupuscule de Keshins qui tente de réaliser la "Voie impériale" (que de jeunes officiers souhaitaient atteindre dans les années 30) : rendre à l'Empereur ses pleins pouvoirs civils et militaires en liquidant la constitution japonaise et en assassinant le maximum de ministres et conseillers de la Diète corrompus par le Tomoe Jigoku, jusqu'à atteindre le Premier ministre Abe Kaemon. 5 femmes dirigent ce groupe, dont le but est de parvenir à commettre le coup d'État qui les placera, elles et l'Empereur, au pouvoir. En tant qu'Ujigami, se disent-elles, le destin les oblige à devenir les "protectrices" et les *dirigeantes* du Japon — au côté de l'Empereur. Plusieurs Keshins fanatiques de cette voie ont rejoint les rangs du *Fuyajô* (dont le nom a été choisi en hommage au quartier de Yoshiwara, le quartier des plaisirs, le "monde flottant", littéralement "le château sans nuit").

Ces Keshins sont retranchés dans le sanctuaire **Hakozaki Hachiman-Gû**, le plus important de la ville de Fukuoka. Ce sanctuaire fut fondé en 923 et reconstruit en 1546. Il est consacré à l'empereur Ôjin, à l'impératrice Jingû Kôgô, à la princesse Tamayori et au *kami* Hachiman Dai-myôjin. Les abords du sanctuaire ont été transformés en une véritable base d'opérations, avec un héliport permettant de rejoindre rapidement n'importe quel point éloigné du Japon, en particulier Shin-Edo, le Kantô et Tsukuba Science City, autre "base d'opérations" de l'organisation.



Car le *Fuyajô* utilise non seulement les techniques mystiques, mais aussi toute la technologie disponible, comme des *biodroids* possédant le marqueur sanguin des 5 leaders, toujours en cours de répllication dans un laboratoire de Tsukuba.

Les cinq dirigeantes sont :

### Ugaki Isako / Hachiman-Jin

Une belle étudiante en médecine, Keshin de **Hachiman-Jin**, le *kami* de la guerre. Elle est réputée pour sa maîtrise de l'*Okuden* et pour le fait d'avoir presque atteint la fin de son cheminement vers son devenir de *kami*... — *Palier d'Humanité 7*.

### Kurata Shige / Yamamoto Yaeko

Lieutenant du MPD connue pour son zèle, Keshin de l'*Onna Musha Yamamoto Yaeko*, qui fut connue pour sa maîtrise du mousquet. Elle participa à la chute du château d'Aizu au début de l'ère Meiji. — *Palier d'Humanité 5*.

### Les Biodroids du Fuyajo

Ces clones sont en tout point semblables aux quatre leaders de l'organisation *Fuyajo* — y compris le marqueur sanguin qui fait d'elles ce qu'elles sont : des Keshins. Ce projet est financé par la Génocrate Shima Akuro et il est réalisé par des équipes zélées au sein d'un laboratoire high-tech de la *Tsukuba Science City* (cf. *Tensei*, p. 93), principale base d'opérations de la secte. Ces *biodroids* offriront une forme d'immortalité aux Ujigami — et aux Keshins du *Fuyajo*. Ainsi, si l'une des Keshins meurt lors d'un affrontement, l'âme du *Kami* (au lieu de rejoindre le *Takama-no-hara* ("la haute plaine du paradis")) pourra intégrer un autre corps cloné et continuer la mission sacrée de la secte...

### Shima Akuro / Jingu Kogo

Une richissime Génocrate qui est l'administratrice principale de *Tsukuba Science City*. C'est elle qui finance les opérations de l'organisation, notamment le matériel high-tech et les transports par hélicoptère depuis leur "base d'opération-sanctuaire" de Fukuoka. Féministe, femme de tête autoritaire possédant pas moins de 10 *biodroids* clonés, Shima Akuro est aussi et surtout la Keshin de **Jingû Kôgô**, l'épouse de l'empereur Chûai, et la mère de l'empereur Ôjin; bref, une puissante *Onna Musha*. — *Palier d'Humanité 5*.

### Otani Hama / Sango

*Office lady* (secrétaire) travaillant pour une des sociétés contrôlées par Akuro. Elle entre souvent en conflit avec sa patronne. Keshin de **Sango**, une *Onmyôji* originaire d'un village de chasseurs de démons durant la période Edo. Elle en était la dernière survivante. Elle possède différents objets occultech. Elle est réputée pour sa maîtrise du *Kuji-In* (score 20). — *Palier d'Humanité 5*.

### Masuko Ayame / Kikyo

Miko et Keshin de la Miko **Kikyô**, qui a pour mission de veiller sur la Pureté du Sanctuaire Hakozaiki Hachiman-Gû, qu'elle quitte rarement. — *Palier d'Humanité 6*.

## Mokushi

*Mokushi* (littéralement “Apocalypse”) est un groupe d’illuminés qui prétend que le Japon est plongé dans une réalité virtuelle, suite à la diffusion d’un “parasite nanoviral” envoyé peu après l’Incident Kuro par la Fédération Panasiatique. Ce groupe pratique un prosélytisme forcené pour convaincre davantage de nouveaux adeptes de la véracité de leur point de vue. Réunis autour d’un gourou autoproclamé (connu sous le nom de **Nabari**; et qui a quitté la secte *Aleph* — anciennement *Aum Shinrikyō* — pour former sa propre organisation religieuse), les adeptes de *Mokushi* tentent par tous les moyens d’ouvrir les yeux des citoyens et de contrecarrer les actions des “agents extraterrestres” envoyés par la Fédération Panasiatique, à savoir les Oni, les Keshins et autres créatures de Ki, qui sont des espions destinés à déstabiliser, voire détruire le Japon.

La secte possède plus de 10.000 adeptes répartis à Shin-Edo et dans le nord de Honshū, en particulier à Sendai et Akita, villes qui comprennent toutes un temple de la secte, où sont accueillis les nouveaux adeptes... qui devront se débarrasser de toutes leurs possessions (au profit du *Mokushi*) pour entamer une vie nouvelle dans le dénuement et le retour aux sources, loin des influences malsaines des “agents infiltrés de la Fédération Panasiatique”. Plusieurs “factions” internes de la secte (certaines constituées d’anciens officiers du MPD et du *Jieitai*) sont armées et prêtes à se battre pour éradiquer leurs ennemis... même si des innocents doivent trouver la mort dans les attentats perpétrés par ces fanatiques. Les deux principales sections de la secte sont :

- **Les Veilleurs**, qui espionnent et traquent les “aliens” infiltrés partout où ils peuvent se trouver



(dans les villes, les égoûts, les ports, etc.) Cette faction est répartie en une vingtaine de sections comprenant chacune 5 membres, bien entraînés, équipés de matériel d’écoute (*BeamSpy*) et de *gantai* infrarouge. Ils se font souvent passer pour des étudiants et des touristes afin de ne pas éveiller les soupçons sur eux et sur la secte.

- **Les Purificateurs**. Le bras armé de la secte, composé de 15 sections comprenant chacune (comme les *Veilleurs*) 5 membres, tous armés et portant toujours sur eux des drogues de combat (*Androspleen*). Ce sont des fanatiques prêts à suivre les ordres de Nabari et “à défendre le Japon” jusqu’à la mort...

En réalité, **Hazakura Masaki**, le leader de *Mokushi* est un riche Génocrate partisan de la thèse *néo-évhémériste* de Zecharia Sitchin\*, qui possède la moitié de la ville d’Akita dont le laboratoire *NanoBikan* (cf. *Tensei*, p. 82), source de revenus très importante, et façade légale de la secte. C’est également un grand collectionneur de *dogū*, ces mystérieuses figurines de terre cuite l’époque Jōmon qui seraient censées représenter des extraterrestres.

(\*) *Zecharia Sitchin est un auteur russe qui prône une théorie controversée fondée sur les traductions qu’il aurait faites de tablettes cunéiformes de l’époque pré-Babyloniennes sur l’origine de l’Humanité, dont il attribue la création aux Annunakis, divinités sumériennes qu’il présente comme étant des extraterrestres qui, venus sur Terre pendant la préhistoire, auraient été divinisés par les premiers hommes. La théorie des anciens astronautes, aussi surnommée néo-évhémérisme, est une spéculation selon laquelle les dieux dont parlent les anciennes mythologies étaient en fait des extraterrestres humanoïdes.*

Tandis que ses adeptes arpentent les rues et véhiculent ses messages de peur et d'Apocalypse imminente, plusieurs laboratoires secrets appartenant à Hazakura effectuent des recherches, d'une part sur les "agents extraterrestres" et leur histoire, et d'autre part, sur de nouvelles neurotoxines qui devront servir à éradiquer les ennemis de la secte.

Hazakura ignore toutefois que plusieurs chercheurs travaillant dans ces laboratoires top-secret ont été remplacés par des éléments pervers par le Tomoe Jigoku, qui ont pour tâche de remplacer les neurotoxines par un virus surnaturel qui transformera tout humain touché en un Oni, et répandra davantage de Souillure sur le sol nippon...

## Génocrates : les Immortels

### Immortal7

A la suite de l'ouverture des portes vers le Yomi et l'apparition de Ryugu, un véritable "raz de marée" économique a suivi, durant lequel les Génocrates les plus influents (et potentiellement au courant de ce qui se passait au niveau occulte) ont littéralement dévorés les plus petits jusqu'à ce que ne subsiste que les plus forts, à savoir une petite centaine de membres de cette super-élite. Ces Génocrates répondraient pour la plupart, ou en partie, à un conseil nommé *Immortal7*, les sept Génocrates les plus influents du Japon, terrés dans un des quartiers de Shin-Edo, dans une véritable forteresse technologique (à l'extérieur) qui est en fait un Eden (à l'intérieur). Mais des rumeurs contradictoires sont nées autour de ce "groupuscule". On ne sait pas vraiment si *Immortal7* est un Génocrate unique (*ayant complètement intégré le concept de transhumanité avec plusieurs consciences numériques qui sont aujourd'hui au nombre de 7 (le rendant parfaitement inhumain, sans pour autant être issu du Yomi)*) ou plusieurs Génocrates. Il est également possible que *Immortal7* ait été noyauté par un Oni numérique, semblable à l'Oni-Daimyo qui infecte le réseau optique d'Hiroshima. Enfin,



*Immortal7* est peut être un Ujigami incarné dans plusieurs *Biodroids* (créant ainsi une force capable d'arriver à ses fins, avec une âme pure mais un moyen d'existence souillé). Le mystère demeure, pour le moment, entier...

## Shin-Hashima

Âgé de 88 ans, **Nakajima Hakudoshi** règne sur un véritable empire financier. Lorsque son père, Nakajima Hidemori, ancien médecin ayant fait fortune dans l'agroalimentaire (malgré ses anciennes sympathies nazies et sa participation aux expériences





de l'Unité 731) mourut en 1989, il ne pouvait faire que deviner ce que son fils allait bâtir dans le futur. A ce moment là, le clonage n'en était qu'à ses balbutiements et la numérisation de la pensée un simple concept de science-fiction.

Mais 50 ans se sont écoulés, et la *zaibatsu* biochimique d'Hidemori est devenue un véritable consortium employant plus de 100.000 personnes dans le monde. La *Neurozaki Corporation* se déploie dans des secteurs d'activité liées aux hautes technologies : biotechnologies, nanotech, robotique industrielle et militaire, clonage thérapeutique, banques de biodroids, alimentation transgénique, intelligences artificielles, recherche spatiale, armement de pointe...

Au milieu des années 2030, Nakajima Hakudoshi entra en contact avec des éléments du Tomoe Jigoku, via différents partis d'extrême-droite liés aux *yakuzas* de la *Yamaguchi-gumi*. Les pouvoirs occultes que les sorciers du Tomoe Jigoku lui prodiguèrent, associés aux connaissances scientifiques du Dr **Okamura Shô**, un généticien de génie, permit aux laboratoires de la *Neurozaki* de produire un nouveau type de clone, les *OniHybrides*.

## Les OnHybrides

Issus du protocole de recherche *Makkurayami*, les OnHybrides sont des super-soldats dont l'ADN a été amélioré avec du sang de Oni. Plus rapides, puissants et résistants qu'aucun être humain mais aussi complètement insensibles, ils peuvent également "éteindre" leur signature thermique à volonté, voire dans l'obscurité la plus dense et modifier leur corps, à la manière de métamorphes. Plusieurs dizaines d'OnHybrides ont déjà été vendus à des corporations, des agences de sécurité, divers clans *yakuza* et de riches particuliers désireux de s'entourer de gardes du corps ou de tueurs efficaces et fiables.

### Soldat type "OnHybride"

HAB 6	AST 2		
PUI 5	PER 4		
VIG 6	PRE 3		
VIV 5	TEN 4		
VIE 80	BG 33	SM -33	
DEF 30	ACT 3	DEP 6	REA 6

### Compétences de combat

Corps à corps 10

Arts martiaux 12 (MT, EXP)

Mêlée 8

Poignards 10 (MT)

Armes à feu 10

### Compétences générales

Aptitudes physiques 6

Course 10 (PR)

Dissimulation 5

Discrétion 18 (CP, MT, SP)

Avec l'âge, Nakajima Hakudoshi devint de plus en plus paranoïaque et obsédé par le contrôle. Afin de s'assurer que les travaux les plus secrets de ses laboratoires de R&D ne soient pas mis à jour par ses ennemis, Nakajima racheta, à coups d'OPA agressives, la majorité des sociétés et industries de la ville de Nagasaki. Il modernisa les infrastructures de la ville et en fit l'une des villes les plus modernes de l'archipel nippon. Jusqu'à l'Incident Kuro.

À partir de cette date, les choses changèrent pour la *Neurozaki*. Les actions de nombreuses filiales étrangères (principalement celles implantées en Asie du sud-est et aux USA) plongèrent dans le rouge. Sans contrôle direct de ses sociétés-écrans et de ses usines, le Génocrate traversa une grave crise de repli sur soi. Les choses empirèrent encore lorsqu'il découvrit, en janvier 2047, que ses agents hors du Japon ne pouvaient même plus communiquer avec lui. L'archipel était coupé du monde extérieur. Depuis cette découverte, Nakajima s'est tourné obsessionnellement vers un but : quitter le Japon "fantasmatique" engendré par le Kekkai impérial et revenir dans une réalité plus concrète et plus apte à lui permettre de continuer à étendre son empire. Le goût du pouvoir est devenu pathologique chez cet individu, qui s'est doté de 6 clones, au travers desquels il dirige son empire.

La réponse à ses angoisses et ses désirs est venue de la part de deux agents de la SRNK ayant découvert une faille dans le Kekkai d'Amatersu : l'île de Gunkanjima, autrefois baptisée Hashima. Une île sur laquelle ne subsistent que les ruines d'une ancienne exploitation minière abandonnée depuis presque un siècle. Le Génocrate envoya plusieurs espions au travers de cette faille, et ils découvrirent que l'île permettait d'accéder au reste du monde,

tout simplement parce qu'elle était située *derrière* la barrière mystique du Kekkai. Au mois de février 2047, un *biodroïd* ultra-perfectionné du Génocrate, plusieurs *OnHybrides* et une petite armée d'artificiels s'engagèrent dans la faille.

Nakajima a essayé d'entrer en contact avec les Nations Unies en se présentant comme l'un des rares survivants d'un holocauste d'origine inconnue ayant frappé le Japon. Mais quelle ne fut pas sa surprise en découvrant le vrai visage de "l'autre côté".... (Voir *L'île de Gunkanjima* dans le Chapitre *Lieux étranges*.)



## Factions internes du Tomoe Jigoku Juuni Saru

Les 12 Singes est une faction de fanatiques du Tomoe Jigoku. Cette faction interne de la secte comprend plusieurs centaines d'adeptes. Les adeptes initiés sont tous tatoués du *kanji* signifiant "singe". Seuls les 12 leaders, qui sont proches des morts-vivants et possèdent tous, peu ou prou, des pouvoirs occultes, portent un tatouage représentant 12 singes inscrits dans un cercle. Leur "déesse" est la

## Les objectifs actuels des Dokuja

Si vous avez joué les scénarios *Yamata-no-Orochi* et *Mezameru*, le destin des 8 Dokuja dépendra fortement de ce que vos PJs ont fait avec ces ennemis redoutables. Il y a fort à parier que certains d'entre eux sont déjà passés de vie à trépas. *Mezameru* tient compte du fait que **Saigo Yaichiro** est devenu un effrayant Oni-Musha après sa mort (ou son suicide).

Mais que sont les buts des autres *Dokuja* ? Leur objectif visant à fusionner avec les têtes de *Yamata-no-Orochi* étant de l'histoire ancienne (qu'ils aient réussi ou non le rituel *Segaki Kuyo*), les *Dokuja* survivants ont maintenant pour but d'augmenter autant que possible la puissance du Magagoto, afin de renforcer la leur. Ils utilisent tous les moyens (légaux, illégaux, surnaturels) pour augmenter la Souillure partout sur l'Archipel, via des meurtres sanguinaires, des invocations sanglantes d'Oni, la pollution, la paupérisation et la désinformation de la population ainsi que l'enrichissement de la Génocratie, etc. Pour arriver à leurs fins, les *Dokuja* font usage de leur pouvoir temporel (principalement pour les Génocrates que sont Orpheus Miserata et Otomo Katsumi), mais aussi leur contrôle des différentes sectes infiltrées ou acquises à la cause du Tomoe Jigoku, telle que les *Juuni Saru*. Enfin, ils reçoivent chaque semaine un rapport complet émanant de la *Section de Renseignement du Nouveau Komeito (SRNK)*, sur les avancées des groupes de Keshins ennemis.

Génocrate **Otomo Katsumi**, également membre du *Dokuja*, une société secrète du Tomoe Jigoku (voir le scénario *Yamata-no-Orochi*). Les *Juuni Saru* recrutent essentiellement parmi les adeptes les plus illuminés — et influençables — des *Shinshūkyō* (les nouvelles religions), notamment les sectes *Aum Shinrikyō* et *Ōmoto-kyō*. Les leaders de l'organisation entretiennent également de nombreux contacts dans les milieux politiques, judiciaires, militaires et au sein de la presse.

## Dokuja

Le *Dokuja* (les "Serpents") est une faction secrète du Tomoe Jigoku constituée de 8 sorciers qui ont tenté de fusionner avec l'essence des 8 têtes de *Yamata-no-Orochi* — Cf. le scénario éponyme. Animés par une soif de savoir et un désir d'immortalité, ces individus ont tout fait pour réaliser le rituel leur permettant de fusionner avec l'essence souillée du Dragon octocéphale dans le scénario *Yamata-no-Orochi*. Les 8 Dokuja sont :

### Orpheus Miserata

Orpheus Miserata est un Génocrate, dont le corps est maintenu artificiellement en vie. Ayant une phobie obsessionnelle de la mort, il a réalisé un rituel lui permettant de devenir immortel, corps et âme. Il a étudié les arts mystiques auprès de Kentaro, et est devenu un redoutable sorcier.

### Les sœurs Asakura

Deux adolescentes aux cheveux blancs, sœurs jumelles follement éprises l'une de l'autre. Ce sont des *Oniwaka*, filles du puissant *Onigumo* (l'Ogre-araîgnée), l'un des 99 Oni. Les sœurs Asakura sont des *Tsuchigumo* ayant le pouvoir de se métamorphoser en araignées géantes et adorant se repaître de sang. Fusionner avec l'essence du Dragon leur permettra d'augmenter leur pouvoir.

### Youri "Raiden" Azalevitch

Youri Azalevitch est mort au moment de l'Incident Kuro. Il a été foudroyé par un éclair dans la

nuit du 4 au 5 mai 2046. Avant que son âme torturée ne passe dans le Jigoku, il a été relevé d'entre les morts par un *Itsumaden* commandé par Munakata Kentaro. Azalevitch est désormais doté du pouvoir de contrôler la foudre. Il a rejoint les Dokuja lorsque Kentaro, son mentor, en est devenu membre. Kentaro lui a appris les rudiments des arts sombres.

### Otomo Katsumi, dite “Kurayami” (“Ténèbres”)

Génocrate dirigeant les “Juuni Saru”, les 12 Singes, une faction interne du Tomoe Jigoku, qui voue un culte à la Mère des Jikininki (cf. le scénario Kurayami). “Kurayami” est surtout une fine politicienne et la plus riche membre des Dokuja, mais c’est aussi une terrible *mamono* (sorcière), particulièrement habile dans l’art de la tromperie et des illusions.

### Saigo Yaichiro

Saigo est le personnage le plus torturé des Dokuja. À l’origine, Saigo était médecin, mais a été le témoin de tant d’atrocités durant la Seconde Guerre, qu’il est devenu psychopathe. Alors qu’il allait se faire tuer, une seconde personnalité a pris le dessus et il est devenu un tueur redoutable. Armé de grands *shuko* de métal dont il ne se sépare jamais, Saigo découpe ses victimes selon un rituel sanglant. Il fut le premier à se joindre à Miserata et aux sœurs Asakura pour former les Dokuja.

### Munakata Kentaro

Peu bavard et énigmatique, c’est le plus puissant sorcier des Dokuja. Kentaro est un architecte et un invocateur, qui est toujours escorté par plusieurs *yōkai*. Il veut accroître son pouvoir pour permettre aux 99 Oni de devenir les maîtres de l’archipel.

### Takaoka Nami, la “Kuro Itako”

Authentique Itako aveugle, la “Kuro Itako” est à la fois une prophétesse et une invocatrice. Elle connaît de nombreux secrets du monde de l’ombre et sert de conseillère au groupe, consultée avant

toute opération. Elle est particulièrement proche d’Otomo Katsumi.

## “Kinubari” — SRNK

Surnommée “Kinubari” (*Aiguille à soie*), la SRNK (*Section de Renseignements du Nouveau Kōmeitō*) est une organisation secrète formée récemment qui, sous les ordres de **Sawamura Kojiro**, le chef du Cabinet du Ministre Abe Kaemon, a pour mission principale la collecte puis l’analyse des renseignements en provenance de tout le Japon. Cette section travaille donc essentiellement à informer le Tomoe Jigoku sur les manœuvres de leurs ennemis.

# Lieux étranges

## Le Cercle des Neuf Fantomes

Cette arène de combats clandestins est située sur un ancien porte-hélicoptères déclassé dans la Baie de Shin-Edo. L'une de ses cales a été transformée en une arène entourée d'épais barreaux d'acier qui portent la marque des duels qui y ont eu lieu. Des tribunes accueillent les amateurs de ce genre de spectacle (et ils sont nombreux), et derrière une vitre blindée, une loge pour les clients de luxe a été aménagée. Les spectateurs sont véhiculés depuis l'archipel par hélicoptère et sont avertis deux jours avant les combats par un message sur leur *pod* représentant un cercle enflammé entouré de 9 figures fantomatiques. Le prix d'une place (transport compris) varie entre 50.000 et 500.000 yens. Les paris se prennent avant les combats et sont gérés par une femme énorme exagérément maquillée, une *gaijin* répondant au doux nom de **Haha no kyōfu** "Mère Terreur", flanquée de 4 Androïdes de Sécurité de classe *Hadaïro* (de vraies poupées tueuses).

Les combats sont particulièrement brutaux et réalistes, mais entraînent rarement la mort d'un des protagonistes. Ce sont souvent des combats entre Keshins et Onimachines (ou entre Onimachines), de préférence avec débauche d'"effets spéciaux" (sabres enflammés, griffes rétractiles, ar-

## Pourquoi des Keshins participent-ils à ces combats clandestins ?

Si vous souhaitez faire participer vos Keshins à certains combats clandestins, voici quelques pistes pour les confronter à ce marché parallèle.

- Certains Keshins le font pour l'argent ou pour le frisson d'affronter des créatures. Ce sont généralement des Keshins qui ne prennent pas vraiment leur "mission" au sérieux.
- Certains le font parce qu'ils sont contraints de le faire, parce que l'*Empire Invisible* use de menaces contre la famille du Keshin ou de moyens de contrôle magique sur l'Ujigami.
- Certains le font pour recruter des Onimachines "en rédemption" dans leur camp, et fréquentent l'arène comme un moyen de faire une sélection des meilleurs "potentiels", tout en détruisant les Onimachines corrompues ou autres créatures qu'ils jugent indignes.
- Certains le font afin d'infiltrer les Triades et découvrir leurs éventuels liens avec le Magagoto, ou comprendre les moyens avec lesquels ils contrôlent magiquement d'autres Keshins/Ujigamis, ou d'une manière plus générale pour mettre fin à cette mascarade dans les plus brefs délais.

mures de chitine, etc). Mais il arrive que des Keshins (ou des Onimachines) combattent des Oni-Ashigaru. Le combat a lieu alors jusqu'à la mort et les paris explosent littéralement. Ces combats sont organisés par un groupe criminel extrêmement brutal connu sous le

nom de *Kannibal Kru* (“Crew”), des *gaijin* couverts par la Triade de l’*Empire Invisible*. La majorité des *yakuza* ferment les yeux sur ces lucratives activités parce que les dirigeants locaux de la *Sumiyoshi-reno* sont grassement payés par les Chinois. Seuls les *oyabun* de la *Yamaguchi-gumi* n’y trouvent pas leur compte et essayent de faire cesser ces combats en employant tous les moyens pour y arriver.



### Les “poupées tueuses” *Hadaïro*

Ce modèle d’Artificiel (*Hadaïro* signifie “couleur chair”) correspond à la description de l’Androïde de Sécurité (*Tensei*, p. 42), mais avec 4 en Présence (au lieu de 1), grâce à leur plastique de rêve. De plus, la pseudo-peau d’une *Hadaïro* est équipée de processeurs internes lui permettant de changer d’apparence (*Spécialisation – Déguisement : 12*). Ce couteux modèle d’Artificiel peut de ce fait être confondu avec une *Lovabot* mais ne vous y trompez pas, il demeure un redoutable garde du corps, dont les *templates* n’ont rien avoir avec une *Gynoïd*, et qui peut embarquer 4 armes légères (tantos, taser, gunshock...) dans des logements spécialement aménagés.

## L’île de Gunkanjima / Shin-Hashima

Hashima, aussi appelée Gunkanjima ou Gunkanshima (littéralement “île navire de guerre”), est une île située dans la préfecture de Nagasaki, dans la mer d’Amakusa. Après la découverte d’un gisement houiller, l’île accueille une mine et une ville où résident les employés. La baisse de l’activité minière

provoque le départ des derniers habitants en 1973, abandonnant l’île et ses infrastructures aux intempéries. Actuellement, l’île est toujours abandonnée, sa surface entièrement couverte de ruines sinistres et ses côtes formant des quais et des digues.

La majorité des habitants de la côte de Kyûshû considèrent que l’île est hantée de *yôkai* et de *yurei*



furieux, les esprits des anciens mineurs morts sur place dans les puits. D'ailleurs, des lueurs étranges peuvent parfois y être aperçues. Les plus pragmatiques expliquent qu'il est dangereux de s'y rendre, à cause des risques d'effondrements, et même les loueurs de bateaux sont difficiles à convaincre lorsque la destination est ce maudit îlot de béton.

Ironiquement, tous ont raison : les lieux sont effectivement "hantés" par des *yōkai* (de fréquentes incursions d'Ybao-kuni et d'Ayakashi), mais en explorant l'île (où chaque bâtiment recèle des pièges à cause du pourrissement des planchers et des plafonds), on fini par découvrir les restes putréfiés de plusieurs Keshins et des squelettes de Oni qui semblent avoir été taillés en pièces par quelque monstruosité... technologique. En effet, l'un des puits de mine abrite un passage sévèrement gardé par une douzaine de *Yojimbo*, une section de OnHybrides (les fameux hybrides de **Nakajima Hakudoshi**) et surtout une dizaine de *Nanoxénoïdes* "Ushioni" rachetés à prix d'or à la *Kyo-Kuro Nanotech*. Un individu qui parviendrait à explorer les sous-sols de la mine découvrirait un véritable arsenal technologique (poste de surveillance relié à pas moins de 200 nanocaméras disséminées sur l'île, système de liaison cryptée avec la maison-mère de Nakajima située à Shin-Edo, armurerie conséquente avec skinsuit et Waldo de combat pour les Hybrides, des vivres et médipacks nanotech pour tenir des années, etc). Un couloir renforcé par des étais de carbone s'enfonce vers une salle où se trouve un imposant appareillage de mesure sismique et des nanocaméras entourant un gouffre obscur, d'où émane une odeur métallique et un bruit liquide : le passage vers l'"autre côté" du Kekkai impérial.

Traverser le "passage" ne présente aucune difficulté, en revanche, l'île de l'"autre côté" permet d'entrevoir la barrière dimensionnelle du Kekkai sous la forme d'un brouillard impénétrable qui ne se lève jamais. Shin-Hashima est un cauchemar technologique élaboré par un esprit rongé par la paranoïa : un ensemble de bâtiments High-tech, des arcolgies hérissées de défenses, de murs renforcés et pare-feu, encore en construction. Le site est parcouru de jour comme de nuit par une véritable



### Nanoxénoïdes "Ushioni"

Ces *biodroïds* zoomorphes sont équipés d'un cerveau positronique assez rudimentaire, mais sont par contre des machines à tuer redoutables, grâce à leur structure mêlant biologique et enveloppe de polycarbonate ultra-résistante (déployant un champ de camouflage thermo-optique). Ils sont presque aussi à l'aise dans l'eau que sur terre et peuvent être connectés par liaison optique à un opérateur.

HAB 8	IA 1
PUI 7	PER 4
VIG 8	PRE 1
VIV 8	TEN 5
VIE 105	BG 35
DEF 40	ACT 4
DEP 8 / 4	dans l'eau
REA 7	

#### Compétences de combat

Corps à corps 15 (MT)

#### Compétences générales

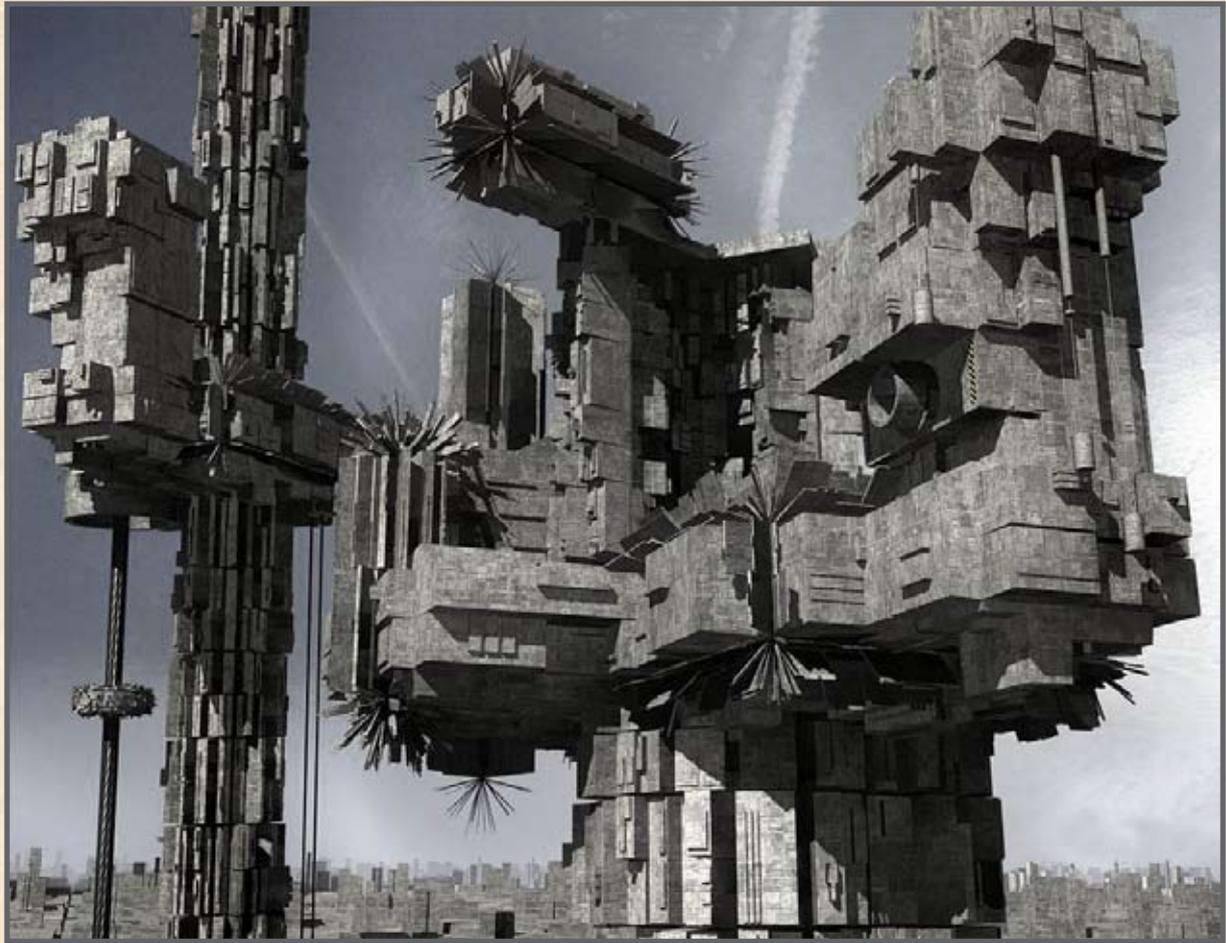
Aptitudes physiques 18 (EXP)

Discrétion 15 (SR 28 pour les détecter)

Attaques : Pattes 4D6+6

Protection : 20

Note : Perturbations électromagnétiques (identiques à un *Drone libellule*, aire d'effet 10 m), Projecteurs de *MkGaz*.



armée d'Androïdes de gros œuvre, encadrés par des Artificiels Scientifiques et quelques OnHybrides. Retranché dans l'une des tours terminées, le biodroïde de Nakajima Hakudoshi étudie la situation dans le "vrai monde". Et cette situation n'est pas brillante, même si elle regorge de possibilités. Chaque jour, ses agents lui transmettent des nouvelles du continent Panasiatique, d'Europe et des USA...

## Le Marché des Ames

Ce marché occultech se tient dans les bas-fonds de Kamata à peu près une fois par semaine. Sa localisation change tout le temps : parfois un parking souterrain, parfois les ruines d'un hôpital ou d'une école, quelques fois une station de métro abandonnée ou sous l'échangeur

### De l'autre côté du Kekkai...

Apparemment, des hordes de créatures surnaturelles hantent certaines parties du globe. Pour y faire face, la technologie et des troupes conventionnelles sont utilisées. Ici, pas de Keshins, pas de Potentiels. Juste des humains en proie au déni, au délire de la foi ou à la procrastination. Mais Nakajima n'est pas comme tous les humains. C'est un "Nouvel Immortel" et il compte profiter de cette situation explosive pour en tirer avantage. Plusieurs de ses OnHybrides lui ont récemment apportés la carcasse reptilienne d'une de ces "créatures", dont ses ingénieurs vont prochainement avoir fini de décoder toute la (complexe) séquence d'ADN. Oui, une aube nouvelle se lève pour Shin-Hashima et son leader mégalomane et technofétichiste...

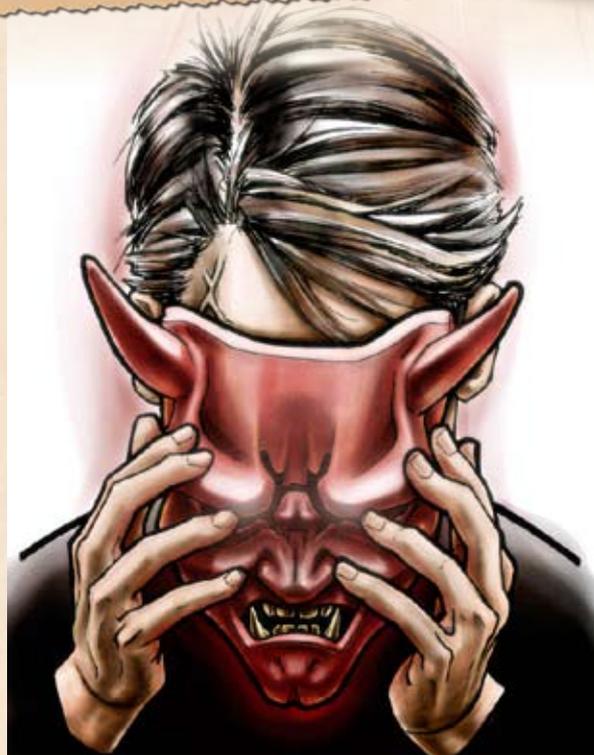
de Bay Mouth Road. Il est essentiel d'être parrainé pour avoir accès au Marché des Âmes (appelé aussi *Marché des Ombres*). Le Marché est organisé par un mystérieux individu surnommé le "Noumen"—

qui serait un *gaijin* répondant au nom de **Byron Slade** ; individu qui ne quitte jamais son masque *Hannya Haramitsu*, dont il tire son surnom. En plus de vendre toute une gamme d'objets occultech, les vendeurs et trafiquants habitués du Marché offrent également — sous le manteau — des Mind Upload , des squid, des Chitin et tout une gamme de matériel illégal (armes, vestes endothermiques...) et de nanotech de contrebande (nIris, contrôleur d'essaim, nanoVengeance, drones Libellule...) Et depuis un certain temps, des objets "possédés" sont également apparus sur le Marché.

Le Marché des Âmes est protégé par les quatre serviteurs du *Noumen*, des Onimachines dans des corps de *Yojimbo* enveloppés de combinaisons Fractale, qui se feraient un plaisir de démembrer tout individu risquant de compromettre la sécurité de leur maître ou le secret de ce marché noir. Le MPD a déjà tenté de mettre fin aux activités du *Noumen*, mais sans succès jusqu'à présent. Il semblerait qu'il ait des appuis au sein du *Keishichō*... De leur côté, les Keshins qui visitent ce marché se posent des questions à propos du *Noumen* et de ses origines. Est-il seulement humain ? D'où tire-t-il toutes ces ressources et ces contacts pour obtenir autant d'artefacts occultech et technologiques ? Certains pensent qu'il entretient des contacts avec la Génocratie et qu'il serait en réalité un *onmyōji*... ou un Artificiel.

### Qui est le Noumen ?

Le *Noumen* doit demeurer une énigme pour vos joueurs aussi longtemps que possible. En réalité, ce *gaijin* est né *coiffé*, c'est à dire qu'il a hérité d'un puissant don médiumnique qui lui permet de se comporter à peu près comme un Keshin : les esprits des morts, les *Yurei* et autres *Oni* désincarnés peuvent lui offrir leurs dons, leurs compétences, leurs pouvoirs mais aussi leur savoir. À la différence des Keshins, **Byron Slade** peut accueillir en lui autant de *Yurei* que son niveau de Ténacité (6), qui lui offriront chacun leurs pouvoirs et spécificités. Mais contrairement à un humain possédé par un esprit, le *Noumen* conserve tout son libre arbitre, ce qui le rend vraiment unique et puissant. Slade possède un score de Divination de 20.



# Artificiels et Onimachines

## Le Conseil des Androïdes

Texte de Takuan (Maxime)

### Himeko et Arashi

Ce couple de tatoueurs s'est spécialisé dans les tatouages *occultech*, à base de nanoencres modifiées grâce à leur maîtrise de la Technique Shinobi. Le couple possède une minuscule boutique dans le quartier de Roppongi, qui accueille des clients uniquement sur rendez-vous. Le reste du temps, cette boutique, située au 13<sup>e</sup> étage de la tour Mizushôbai 3, semble fermée, son panneau de métal couvert de *tags*, est baissé. Le couple se donne le droit de refuser certains clients pour d'obscures raisons.

Une faune interlope semble toujours se trouver dans les couloirs du 13<sup>e</sup> étage de la tour Mizushôbai. Onimachines escortant des Keshin, Génocrates incognito, policiers ou *yakuza* cherchant une réponse aux agressions surnaturelles, voire même des Oni incarnés en quête d'un surplus de pouvoir.

**Arashi Tsumeko** est un ex-militaire dont l'esprit a été enchassé dans un exosquelette de combat, sorte de cyborg artificiel qui abrite en réalité un *Oniwaka* féru de sciences occultes et de tatouages. Sa compagne est la belle **Himeko**, une Onimachine dans une enveloppe de *biodroïd* volubile, qui gère les

commandes de nanoencres et s'occupe de la boutique le reste du temps.

Chaque tatouage est une véritable œuvre d'art, que Arashi (et parfois Himeko) se font un devoir d'accomplir avec tout le sérieux qui les caractérise. Ces tatouages mystico-technologiques permettent généralement de maîtriser un *rituel* de la Technique Shinobi ou offrent davantage de réserve de Ki (voir le Chapitre *Occultech* pour plus de détails).

Le couple maintient fermement une neutralité qui lui assure sa pérennité. Serait-ce parce que Himeko entretient de fréquents contacts avec l'IA EVA ? Ou parce que des agents de la Société de la Double Feuille sont fréquemment aperçus rôdant dans les couloirs de la tour Mizushôbai ? Personne n'est encore parvenu à donner une réponse définitive à leur attitude. Les principaux intéressés restent insondables à ce sujet...

### Miyagino et Shinobu

Ce sont des *biodroïds*, les Keshin de deux *Onna Musha*, filles d'un paysan nommé Shirôzaemon. Un jour ce dernier fut injustement tué par un bushi du nom de Tanabe Shima, l'instructeur de sabre du *karô* du fief de Sendai, dans la province du Mutsu. Peut être touché par la détresse des orphelines, alors âgées de onze et huit ans, Takimoto Denhachirô, les prit à son service dans sa résidence. Cet homme était

l'instructeur de sabre du seigneur Date Yoshimura, le *daimyô* du fief de Sendai. Apparemment, ce *daimyô* ne devait pas apprécier l'instructeur de sabre de son *karô*, puisqu'il autorisa Takimoto à entraîner les filles pour qu'elles puissent se venger. Miyagino se spécialisa dans la pratique du *naginata*, et Shinobu, le *kusarigama*. Elles purent assouvir leur vengeance en tuant Tanabe. Par la suite, elles rejoignirent la révolte des *rônin* fomentée par Yui Shôsetsu en 1651. En plus de la maîtrise de l'*Okuden* et du *Kekkai*, elles sont également parvenues à apprendre le *Shinobi*.

À noter que Miyagino et Shinobu ne sont normalement pas des prénoms féminins, mais dans ce cas, des noms de lieux de la province du Mutsu qu'elles ont pris en tant que surnom.



# Occultech

## Cœur de Tengu

Ce cœur desséché, qui a été traité selon des techniques ancestrales de l'*Onmyōdō*, 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 des *Onmyōji* (ou d'un Occultiste réussissant un jet d'*Occultisme* SR 28). Avaler ce breuvage infect permettrait à l'intéressé de se prémunir contre les actes de violence (en d'autres termes de bénéficier du Pouvoir *Phoenix*). L'âme ne reviendrait toutefois pas dans un corps privé de *Ki* ou complètement *Kegare*.

**Prix** : 5.000.000 de yens

**CR** : 5

## Hentai Ko-omote

Ces masques de théâtre *Nō* (qui ne semblent pas différents de masques *ko-omote* habituels, sauf pour un œil averti) connaissent un réel engouement parmi les clients du marché noir des vendeurs d'objets *occultech*. Une fois placé sur le visage, il permet d'imiter à la perfection un individu (humain, démon ou toute autre créature d'une taille proche de celui qui le porte — en ce et y compris son *Empreinte Ki*).



Ces masques sont donc très recherchés par de nombreuses factions occultes et par des *Keshins* collectionneurs.

Malheureusement, les masques *Hentai Ko-omote* auraient un effet pervers (d'où leur surnom) : leurs porteurs attireraient la malchance; en d'autres termes, le porteur d'un masque *Hentai Ko-omote* gagne autant de points de Souillure que de "shi" effectués sur ses tests (et ce tant que le masque est actif).

**Prix** : 6.000.000 de yens

**CR** : 5

**Effet** : Un *Hentai Ko-omote* possède l'équivalent du Rituel *Métamorphose* (Score : 20 — avec trois *Gimikku*, dont le *Gimikku Sacré* du porteur), mais il permet en plus de "copier" l'*Empreinte Ki* de la personne visée — ce qui sera considéré comme un *Modèle complexe* (SR 32).

**Réserve de Ki** : 20

## Horimono des ombres

Ces tatouages mystico-technologiques sont l'apanage d'un étrange couple qui tient boutique dans le quartier de Roppongi (voir *Artificiels et*

## Kusanagi-no-Tsurugi

Son nom complet est “Ama-no-Murakumo-no-Tsurugi”, littéralement “Épée du ciel aux nuages regroupés”, mais elle est populairement nommée *Kusanagi* (“Coupeuse d’herbe”). Kusanagi est une épée droite de l’âge de bronze à double tranchant.



Dotée de nombreuses capacités, son pouvoir le plus important demeure le fait qu’elle puisse refermer une porte du *Yomi-no-Kuni* déjà ouverte (en dépensant autant de points de Ki que la Souillure ambiante) ou “fendre l’espace” et ouvrir une nouvelle porte vers le *Yomi*, en dépensant cette fois autant de points de Ki que la Pureté ambiante (l’épée ne peut pas ouvrir une porte dans un endroit Souillé).

**Prix :** ?      **CR :** 6

**Effets :** Kusanagi possède les Techniques mystiques *Shinobi* (20), *Okuden* (20) et *Kuji-Kiri* (20), sous forme de foudre, avec les *Gimikku Coup de pouce* et *Maîtrise*.

**Dégâts :** 4D6+6

**Réserve de Ki :** 30 points de Ki “neutres” (utilisables par un *Keshin* ou par une créature corrompue, indifféremment).

*Onimachines*). Certains de ces *horimono* représentent des classiques du répertoire japonais (pivoines, chrysanthèmes, fleurs de cerisier, serpents, lions, dragons, carpes *koi*...), d’autres des tatouages occultes ou tribaux couvrant buste, bras voire même le corps entier. Cependant, chaque *Horimono des ombres* est effectué avec des *nanoencres* mystiquement préparées et permet, au choix du client, de devenir détenteur d’un rituel de *Shinobi* ou ajoute une réserve de Ki à celui qui porte l’*Horimono*. **Cependant, ces tatouages sont soumis aux mêmes règles que la technique Shinobi en ce qui concerne la Souillure.**

### *Horimono des ombres (Rituel)*

**Prix :** 5.000.000 yens      **CR :** 4

**Effet :** Maîtrise d’un rituel de la Technique *Shinobi* (Score : 5).

### *Horimono des ombres (Réserve de Ki)*

**Prix :** 3.000.000 yens      **CR :** 4

**Effet :** Réserve de Ki supplémentaire (15 points).

### *Horimono des ombres (Rituel et Réserve de Ki)*

**Prix :** 7.000.000 yens      **CR :** 4

**Effet :** Maîtrise d’un rituel de la Technique *Shinobi* (Score : 5) et Réserve de Ki supplémentaire (15 points).

## Kaze no Kizu ‘morsure du vent’

Ce *nodachi* est une arme ancestrale unique qui aurait été forgée par un *oniwaka* maîtrisant l’*Onmyōdō* (en particulier la technique du *Kuji-In*) durant la période Edo. Le *Kaze no Kizu* serait en possession d’un puissant *Keshin*, mais des voix dissonantes murmurent qu’il serait porté par l’un des 99 Oni. Toujours est-il que ce sabre peut provoquer de terribles rafales de vent et augmente la réserve de Ki du porteur. Des factions occultes et des *Ikka* de *yakuza* seraient prêtes à tuer pour le récupérer.

**Prix :** 30.000.000 yens      **CR :** 6

**Bonus :** +1 en PUI

**Effet :** Annule *Invulnérabilité* et *Phoenix*. Il peut aussi déclencher des rafales de vent qui ne blessent que les êtres de Ki (Oni, *Ujigami*, etc), à l’instar du Rituel *Pyo, le diamant*. (Score : 20 — avec trois *Gimikku*, dont le *Gimikku Sacré* du porteur).



**Dégâts :** 4D6+6  
**Réserve de Ki :** 20

### Nyoibo

Ce *bo* finement ouvragé et sculpté d'antiques *kanji* sur toute sa surface peut s'allonger à volonté. La légende prétend que le *Nyoibo* aurait été fabriqué par Hachiman-jin, le *kami* de la guerre en personne, et qu'il permettrait de rejoindre le *Takama-no-Hara*, le "pays des kami" en brisant la barrière séparant notre monde du monde des esprits, à l'instar de *Kusanagi-no-Tsurugi* pour le *Yomi-no-Kuni*.

**Prix :** ? **CR :** 6  
**Bonus :** +10 dans la Spécialisation *Bâtons*.  
**Effet :** Annule *Invulnérabilité* et *Intangibilité*. Il peut aussi s'allonger comme avec le rituel *Rendre ma lame implacable*. (Score : 20 — avec trois *Gimikku*, au choix du porteur).  
**Dégâts :** 2D6+6  
**Réserve de Ki :** 30 (cette réserve est bloquée dès que le porteur du *Nyoibo* accumule plus de 5 Points de Souillure).

### Testsusaiga

Plusieurs de ces armes circulent sur le *Marché des Âmes* dans les bas-fonds du quartier de Kamata ou parmi les trafiquants d'occultech. Soi-disant abriquées à partir d'un *croc* ou d'une *corne* de Oni, il en existe plusieurs modèles, la plupart avec des poignées-revolvers permettant également de tirer (avec une portée équivalente à un Daewoo DP600).

**Prix :** entre 2.000.000 et 5.000.000 de yens  
**CR :** 4  
**Bonus :** +5 dans la Spécialisation *Épée*.  
**Effet :** Annule *Armure naturelle*, *Armure infernale* et *Devenir un rempart*.  
**Dégâts :** de 2D6+6 à 4D6+6 (3D6+3 pour le revolver; 3D6+9 contre un Oni ou un Bakemono — 10 balles dans le chargeur).  
**Réserve de Ki :** 10 (cette réserve est bloquée dès que le porteur d'une *Tetsusaiga* pénètre dans un lieu baignant dans la Pureté. Certaines de ces armes ont été dissoutes en pénétrant dans une région baignée d'une trop importante Pureté — telle que la région entourant Shin-Heian-Kyô).

## Masamune & Murasame

**Okazaki Masamune** est un forgeron légendaire des 13<sup>e</sup> et 14<sup>e</sup> siècles de la province de Sagami. Il a créé des sabres connus sous le nom de *Tachi* et des dagues connues sous le nom de *Tantô*. Les lames forgées par Masamune ont la réputation d'être très belles, et d'excellente qualité. Ses plus belles œuvres portent son nom. La *Honjo Masamune*, symbole du shogunat Tokugawa est la plus connue d'entre elles.

**Muramasa Sengo** était un autre forgeron de sabres japonais légendaire au 16<sup>e</sup> siècle. On dit souvent que Muramasa, connu pour son caractère violent, transmettait cette violence à ses sabres. La croyance dit que ses lames assoiffées du sang, une fois dégainées ne peuvent être rengainées que si elles ont tué, poussant leurs propriétaires à commettre de nombreux crimes ou bien au suicide. Cette malédiction ne daterait pas uniquement des lames Muramasa, et serait selon certains à l'origine de la tradition japonaise des samouraïs qui ne dégainent

leurs sabres qu'en cas de réelle nécessité, et peut être même de la forme "Iaijutsu" du duel au sabre.

Les épées de Masamune sont souvent comparées avec celles de Muramasa. Les épées Masamune sont considérées la marque d'un guerrier calme et réfléchi, à l'opposé de celles de Muramasa, considérées comme maléfiques. De nombreuses légendes s'accordent à dire que les deux légendes se sont opposées l'une à l'autre. Mais comme ils ont vécu à deux époques différentes, cela n'est possible que si les deux héros sont devenus des Ujigamis et qu'ils s'affrontèrent jadis sur terre, peut être au travers de Keshins. Ce qui est bien entendu le cas !

Si l'histoire des hommes a retenu que Muramasa n'était ni un contemporain de Masamune, ni un de ses élèves, certains historiens prétendent même que Masamune n'aurait jamais existé. En effet, Tokugawa Ieyasu ayant été blessé deux fois par les lames de Muramasa, il s'ensuivit l'interdiction de port de ces dernières lors du shogunat. Certains sabres Muramasa ont alors été re-signés Masamune, afin de contourner leur interdiction par le *bakufu*. Par la suite, d'autres forgerons auraient fait de même et signé leurs épées Masamune, ce qui rend l'authentification des lames de Masamune difficile, et a pu tout autant faire croire à son existence qu'à l'inverse. De même, il existe de nombreuses contrefaçons des épées Muramasa dont les opposants à Togugawa étaient très friands.

Une chose est vraie dans toutes ces croyances "soi-disant historiques" : c'est une Masamune qui était le symbole du shogunat, et le Shogun Tokugawa a bel et bien interdit les "lames démons" de Muramasa, non pas parce qu'il avait perdu de nombreux amis tués par ces lames mais parce qu'il avait une idée très précise de la sombre magie qui était à l'œuvre dans celles-ci. Tout le reste est très loin de la vérité... Une vérité qui n'est connue que de quelques Ujigamis que pourront éventuellement rencontrer les personnages-joueurs (notamment via Jiro, par exemple)

Okazaki Masamune a eu un fils adoptif et élève appelé **Hikoshiro Hiromitsu** qui a égalé son

père et maître, et dont le travail était régulièrement comparé aux plus grands forgerons de son époque. On l'appelait alors Takagi Sadamune. Masamune, comme Sadamune furent tous deux de grands forgerons, puis des Ujigamis. Au 16<sup>e</sup> siècle, Sadamune investit le corps d'un certain Muramasa Sengo, mais ce Keshin succomba à une forme de folie assez étrange qui le conduisit à la souillure et à la perte de son Ujigami (qui ne fut jamais retrouvé.) Masamune investit alors lui aussi un corps, pour affronter le Keshin corrompu de son ancien élève.

La légende a retenu que Muramasa défia son maître, Masamune, pour voir qui allait créer la plus belle lame. Ils travaillèrent sans relâche, et quand ce fut terminé, ils décidèrent d'un test pour montrer le résultat. Le test était de suspendre les lames avec le tranchant sur le fil de l'eau d'une rivière. Le sabre de Muramasa, *Juuchi Yosamu*, "10 000 nuits froides", coupa tout ce qui passait par là : poisson, feuilles flottant à la surface, et même le vent qui soufflait sur elle. L'épée de Masamune, *Yawarakai-Te*, "Mains Tendres", ne coupa pas une feuille, ne tua pas un poisson, et le vent soufflant sur sa lame en tirait une musique apaisante. Muramasa se moqua de son maître qui avait créé une épée qui ne coupait rien. Un moine qui passait par là s'agenouilla devant les deux maîtres et dit « *La première lame est une superbe lame, mais c'est une lame assoiffée de sang, mauvaise, qui ne fait pas la différence entre ce qu'elle tue ou coupe. Elle trancherait des papillons aussi bien que des têtes. La seconde par contre est de loin supérieure car elle ne coupe que ce qui est nécessaire. Elle ne ferait pas de mal à quiconque est innocent et ne le mérite pas.* »

Il existe de nombreuses versions de cette légende. Même des versions où c'est le Shogun qui leur commande à tous deux une lame, ou encore l'empereur. Des versions où les feuilles sont tranchées par une lame et réparée par l'autre. Mais le résultat est le même : un des *katanas* est saint et l'autre maudit. Et Muramasa est finalement jugé et tué pour avoir créé des "lames démons". En réalité, les deux maîtres forgèrent effectivement une lame chacun, et lui donnèrent bien ces noms. Puis ils s'affrontèrent dans un combat, caché dans un Kekkai. Et ce com-



bat dura longtemps. Masamune en sorti vainqueur, et Ieyasu Tokugawa, qui était l'arbitre de ce duel, décida d'interdire les "lames démons". L'Ujigami survivant emporta les deux épées, qui disparurent à jamais. Du moins jusqu'à ce que le *vent des dieux* ne les ramène sur terre de nos jours.

*Juuchi Yosamu Muramasa et Yawarakai-Te* Masamune sont deux artefacts extrêmement importants. Dont Jiro a connaissance. Chaque Meneur de Jeu est libre de la manière dont les personnages joueurs peuvent en entendre parler ou tomber sur l'une ou l'autre d'entre elle. Mais dans tous les cas, il se passera quelque chose de particulier. En effet, ces deux sabres sont "nés" pour s'affronter. Muramasa l'épée assoiffée de sang cherchera à retrouver Masamune et à détruire son porteur. Elle investira ses rêves, orchestrera sa vengeance au travers de visions ou d'illusions. De plus les porteurs de ces épées sentent la présence de l'autre lorsqu'ils se rapprochent ou se traquent. Même si au départ, les porteurs ne savent pas trop ce qui leur arrive, ils comprendront vite que les deux épées sont maudites : l'une parce qu'elle attire l'autre, l'autre parce qu'elle pousse au meurtre.

### Juuchi Yosamu

*Juuchi Yosamu* Muramasa est un *katana* noir et argent, de toute beauté. Sa lame est marquée d'une ombre due à la façon dont la trempe a été réalisée. D'un acier parfait, on n'y trouve aucune impureté.

Des gravures représentant des masques de démons recouvrent sa *tsuba* (garde). Quiconque la porte et la dégainé ne pourra la rengainer que s'il tire un litre de sang au minimum d'une victime, soit en se blessant lui-même, soit en frappant quelqu'un d'autre.

**Prix :** ?

**CR :** 6

**Bonus :** +5 dans la Spécialisation *Épée*.

**Effet :** Tant qu'on la tient dégainée, un jet de Ténacité difficulté 4 + nombre de round passés avec l'arme dégainée est nécessaire pour ne pas frapper la première cible venue. Il est nécessaire de faire un jet de Ténacité SR 20 pour lâcher l'arme sans la rengainer. Sur un jet raté, par ordre de préférence, le porteur frappera : un véritable ennemi, un allié dont on est jaloux ou après qui on est courroucé, un inconnu qui a une attitude qu'on n'apprécie pas, n'importe quel inconnu, n'importe qui même un ami très cher, ou finalement soi-même.

**Dégâts :** 3D6+6

**Réserve de Ki et Dégâts :** Lorsqu'elle fait des dégâts, ceux-ci gagnent 1 Dé pour chaque Shi obtenu sur le jet d'attaque. De plus chaque dé lancé pour les dégâts voit les Shi compter comme des 6 (pour le reste, le jet de dégât est normal). Chaque fois que la lame tue quelqu'un, un nombre de points de Ki sombre est récupéré égal à 1/10<sup>e</sup> des points de vie de la victime, arrondis au supérieur. Si le personnage est un Ujigami et son Keshin, ce sont des points de Souillure qui sont ainsi obtenus à la place du Ki sombre.

### Les sabres Murasama

Les autres *katanas* de Muramasa sont moins puissants. Ils ne cherchent pas à retrouver et tuer d'autres porteurs de quelque épée que ce soit. Par contre, ils provoquent des jets de Ténacité une fois dégainés de la même manière que *Juuchi Yosamu* ; avec les mêmes conséquences. Elles ne donnent qu'un dé de plus aux dégâts — soit 4D6+6 (au lieu de la règle avec les SHI) mais rapportent du Ki sombre ou de la Souillure comme précédemment décrit. Les copies de Muramasa n'ont bien entendu rien de spécial. Les Muramasa re-signées Masamune ont les pouvoirs/malédiction d'une Muramasa classique. Les épées de Sadamune fonctionnent comme des Masamune classiques.

### Yawarakai-Te

*Yawarakai-Te* Masamune est un *katana* azur et or, de toute beauté. Sa lame est d'un blanc immaculé, avec quelques irrégularités sur la lame qui forment en fait un filigrane évoquant vaguement un dragon. Des gravures représentant une rivière, et des fleurs de lotus recouvrent sa garde et son manche. Quiconque la porte attire irrémédiablement sur lui les foudres du porteur de son épée rivale. Elle est de plus incapable de blesser une personne ou une créature totalement pure / totalement innocente (dégâts réduits à zéro).

**Prix :** ?

**CR :** 6

**Bonus :** +5 dans la Spécialisation *Épée*.

**Effet :** Lorsqu'elle fait des dégâts contre une créature maléfique, ceux-ci gagnent 1 dé pour chaque 6 obtenu sur le jet d'attaque. Ce jet de dégât se fait normalement. Chaque fois que la lame tue quelqu'un, un nombre de point de Ki est récupéré égal à 1/10<sup>e</sup> des points de vie de la victime.

**Dégâts :** 3D6+6

**Réserve de Ki et Dégâts :** Si la cible est souillée ou dispose de Ki sombre, aucun point n'est récupéré, mais il est impossible pour le porteur de la Masamune d'être souillé par lui également durant ce combat. Si le porteur de la Masamune utilise son épée d'une mauvaise manière, il y a un risque pour que celle-ci refuse de sortir de son fourreau

au moment propice, ce qui provoque généralement la mort de son porteur assez rapidement.

### Les sabres Masamune

Les autres sabres de Masamune sont moins puissants. Ils peuvent refuser de sortir de leur fourreau si on les utilise mal également ; avec les mêmes conséquences. Ils ne donnent qu'un dé de plus au dégât (au lieu de la règle avec les 6) mais contre toutes les cibles potentielles. Ces *katanas* ne rapportent jamais de Ki et ne protègent pas de la Souillure non plus. Ils n'attirent les foudres d'aucune autre épée non plus.

Les copies de Masamune n'ont bien entendu rien de spécial. L'épée de Ieyasu Tokugawa, *Honjo Masamune*, donne deux dés de plus aux dégâts, et protège de la Souillure, mais ne rapporte pas de Ki.



## JOUCHO NO MOSO BIWA

*Le biwa des émotions*

Ce *moso-biwa* en parfait état a appartenu jadis aux tous premiers joueurs itinérants aveugles du Japon. Issu du mariage de traditions indienne, chinoise et japonaise, il est apparu dans la région de Kyushu au II<sup>e</sup> siècle. Son histoire la plus ancienne est difficile à retracer. Par la suite, il a été récupéré par le clan



Heike dans des circonstances mystérieuses. Le

Dit des Heike” —, est une épopée qui raconte la lutte entre les clans Minamoto et Taira au XII<sup>e</sup> siècle pour le contrôle du Japon. Le clan Heike était très important à l’époque. Le Biwa a été extrêmement bien entretenu par des générations et des générations de collectionneurs attentionnés. A l’époque, il n’y avait que quelques hôtes de marque ou quelques membres de la famille qui parfois obtenaient l’honneur de jouer sur cet instrument à la valeur historique inestimable.

Cependant, il semble que le dernier propriétaire du Biwa, un certain **Heike Shige** au XVI<sup>e</sup> siècle n’avait pour lui que sa superbe lignée, et devait être un simple musicien itinérant. Renouant avec l’usage premier du fabuleux Biwa, il découvrit à l’instrument des propriétés étonnantes, notamment celles d’altérer les émotions et d’engendrer le calme, la colère, la peur, l’enthousiasme parmi son auditoire. Il s’en servit pour lever une troupe et partir à la recherche d’un mystérieux “trésor des Heike” qui aurait été enfoui quelque part sur une des îles du Japon. C’est là qu’on perdit sa trace. Mais un mystérieux parchemin relatant ses aventures et le fameux Biwa se retrouvèrent dans un musée de Tokyo.

Concrètement, le Biwa offre un dé supplémentaire pour réaliser des rituels magiques influençant les émotions. Il donne également un dé de bonus sur les jets pour réaliser une bonne performance musicale par tranche de 5 points dans la compétence du musicien en question. Ainsi, plus le musicien est talentueux, plus il peut tirer parti de ce formidable instrument.

**Prix :** ?  
**CR :** 6

**Bonus :** + 1 dé pour les rituels influençant les émotions; + 1 dé de bonus par tranche de 5 points dans la spécialisation *Arts*.

**Réserve de Ki :** 5 (uniquement lorsqu’on en joue et pour l’utiliser dans divers rituels affectant sur les émotions et les esprits, comme par exemple *Takusen*, *Appeler un Kami* ou *Invoquer un Shikigami*).

## FUKE NO SHAKUHACHI

### Flûte en bambou du clan Fuke

Sous le shogunat Tokugawa, les voyages étaient vus avec méfiance par le pouvoir. La secte Fuke parvint néanmoins à obtenir une exemption du fait de leur statut de moines mendiants itinérants. Les moines parvinrent même à convaincre le shogun de leur accorder l’exclusivité de l’utilisation de cet instrument hors des théâtres. En échange, les moines renseignaient le shogunat, qui de son côté utilisait la tenue des moines, une robe noire et un chapeau tressé couvrant le visage, pour ses propres espions.

La flûte en question est une authentique flûte de la secte Fuke. Elle a appartenu ensuite à la famille Yamaguchi, dont Goro Yamaguchi est un célèbre flûtiste du XX<sup>e</sup> siècle. Il avait le titre de “trésor national vivant”, décerné par l’Empereur. Grand collectionneur d’instruments antiques, il redoutait de jouer sur cet instrument chargé d’histoire «*parce qu’il se passait des choses étranges lorsqu’on en jouait*».

En réalité, l’instrument a appartenu à un fabuleux ninja de l’époque Tokugawa. Espion au service du clan Fuke, il s’est laissé souiller pour servir le Shogun jusqu’au bout et sa flûte est encore chargée de Ki Sombre. Elle est capable d’influencer le vent et le froid. Elle confère un dé supplémentaire pour réaliser des rituels magiques agissant sur ces éléments. Elle donne également un dé de bonus sur les jets pour réaliser une bonne performance musicale par tranche de 5 points dans la compétence du musicien en question. Ainsi, plus le musicien est talentueux, plus il peut tirer parti de ce formidable instrument. Une

fois par jour, même sans avoir aucune connaissance magique, un flûtiste qui en joue peut lever une brise légère dans un endroit où il n'y a pas un souffle d'air, ou transformer un vent léger en vent violent, ou un vent violent en tempête. Tant qu'il joue, il peut diriger légèrement ce vent dans une direction (par exemple, nord-est) ou refroidir la température ambiante de quelques degrés. Cependant, user et abuser de cette flûte est dangereux, car pour chaque minute d'utilisation, elle souille son utilisateur d'1 point de Ki sombre.

**Prix :** 2.000.000 de yens

**CR :** 5

**Bonus :** + 1 dé pour le rituel *Pyo, le diamant* ou le *Kuji-Kiri*; + 1 dé de bonus par tranche de 5 points dans la spécialisation *Arts*.

**Effet :** Il est possible de "libérer" la magie sombre contenue dans la flûte pour un personnage connaissant les rituels adéquats et ayant des notions de magie (ce qui équivaut à une attaque de *Kuji-Kiri* avec autant de points de Ki de la réserve de la flûte que le flûtiste le souhaite). Dans ce cas, le porteur est immédiatement souillé par 3D6 point de Ki sombre. Il obtient ensuite le pouvoir de *Shinobi* au niveau 5 tant qu'il continue de porter la flûte sur lui.

**Réserve de Ki :** 20 (uniquement lorsqu'on en joue et pour l'utiliser en conjonction avec des rituels comme *Pyo, le diamant*, le *Kuji-Kiri* ou le *Shinobi*).

