

言ふ言の畏き國を紅の

KURO

Henshin

Un scénario de Mandragorus
mandragorus@gmail.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 à Stephlong pour sa relecture avisée !

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

言ふ言の畏き國を紅の

Henshin

PRESENTATION

Henshin (Métamorphose) fait suite au scénario *Haïku Kira*, mais peut être joué indépendamment. Il s'inscrit parfaitement dans la campagne *Makkura*, mais peut également être joué en *one-shot*. La présence d'un Overclocker n'est pas indispensable, mais est toutefois recommandée... *Henshin* commence là où *Haïku Kira* se terminait.

Propos liminaire

GEOMETRIE DE LA CHAIR

Yoshisada Kunimichi est un Génocrate et le leader de la société secrète Zenzaburô (*Kuro*, p. 115). Individu psychotique, paranoïaque et névrosé, Kunimichi est un technofétichiste, grand collectionneur d'Artificiels, dont une partie de la fortune a été engloutie dans les recherches nanotechnologiques. Le richissime homme d'affaires a deux filles. La plus jeune, **Keiko**, est une rebelle qui flirte avec une bande de *Gurentai*; la seconde, **Harumi**, est une icône de la mode au look extrême. Yoshisada aime Harumi comme sa propre femme. Il lui voue une absolue vénération. Atteint du *Syndrome de*

Kubota, maladie encore mal connue dont sa femme a été l'une des premières victimes, Yoshisada vit dans la hantise de la mort. Son état empirant, son corps malade a été presque entièrement remplacé par un corps artificiel (son fantôme depuis longtemps), et il n'agit socialement que par l'intermédiaire de clones, Biodroïds physiquement idéalisés. Depuis sa "crypte" de la Tour Nakamura, il a commandé à ses ingénieurs d'accélérer leurs recherches en matière de positionnement moléculaire et d'auto-réplication*. Son objectif est transhumaniste : il veut se doter d'un corps parfait, immortel, ne souffrant plus des contingences matérielles.

Mais sa fille Keiko a appris la nature de l'obsession de son père. Avec la bande de jeunes désœuvrés qu'elle fréquente, Keiko a décidé de

mettre la main sur les nouvelles nanocréations de la *Nakamura NanoBio*, la société principale de son père. Les jeunes sont parvenus à cambrioler les labos de la *Nakamura*, et par défit, Keiko s'est injectée les nanocréatures. Le résultat ne s'est pas fait attendre : son corps s'est endurci, elle est parvenue à maîtriser sa chair et ses os, faisant pousser des crocs et des griffes... Les membres de la bande se sont également injectés les nanocréatures. Mais très rapidement, ils ont aussi constaté qu'ils avaient besoin de renouveler leur sang pour survivre...

(*) Le *positionnement moléculaire* est la technologie permettant d'assembler les atomes dans un espace à 3 dimensions, de façon à retrouver l'arrangement des molécules recherchées, qui sont souvent de longues chaînes de polymères. L'ADN fonctionne naturellement de cette manière. Les techniques d'*auto-réplication* sont à la base de l'évolution des structures biologiques. Mises ensemble, ces deux technologies permettent de créer des nanocréatures qui s'auto-dupliquent et qui sont dotées d'une capacité de modification "intelligente" de l'ADN.

En clair, ces NanoEssaims permettent à celui qui en est porteur de modifier son corps selon ses désirs... Malheureusement, Keiko et les *Bôsôzokus* s'en sont injectés des doses beaucoup trop importantes, ce qui va les amener à "muter" de manière abominable...

SYNOPSIS

Ce scénario prolonge les intrigues présentées dans *Haïku Kira*. Désormais, l'objectif de l'IA **Shuei** est de détruire le Japon, avant que les menaces qui souillent son sol ne se dispersent partout dans le monde. En cela, il reste fidèle aux *Optimaux de Pareto* qui ont été implantés dans ses mémoires centrales. De leur côté, les agents de la Société de la Double Feuille continuent de surveiller les Potentiels, dans le but de capturer un maximum de *Yokai*, qui seront ensuite envoyés dans les installations secrètes des *Laboratoires Sakuragi* sur l'île Okushiri. Plus proches des Personnages, un journaliste du *Fortean Japan* enquête depuis des semaines sur l' "attentat"

commis dans les locaux de la *Sumitomo Bank* et de *Kido Biological*. Enfin, une étrange Privée semble s'intéresser à la fois aux PJ et aux violents *kyuuketsuki* (vampires) qui commencent à faire parler d'eux dans l'Arrondissement d'Ota et le Quartier de Kamata... Cette Privée, **Asuka Yuri**, est en réalité un *Tengu*, qui enquête sur la disparition d'un de ses semblables, l'ancien Idolu **Ishimura Takuro**. Asuka appartient à un ordre de *Tengu* baptisé *Tsukumo Karasu* (99 Corbeaux).

Sous haute surveillance

Les PJ ont été mis sous la surveillance de plusieurs équipes du DPM, avec comme prétexte de les protéger, suite à leurs déboires dans *Haïku Kira*. Le véritable objectif de cette "protection rapprochée" est de permettre à la Société de la Double Feuille de débusquer davantage de nouveaux "spécimen" de *Bakemono*. C'est le Capitaine **Itosaki** (appuyé par la Juge **Kaneshima Oyoko** et par le Ministre des Affaires Etrangères, **Tamazaki Shigeki**, tous deux secrètement membres de la Société de la Double Feuille) qui est chargé de surveiller les PJ.

Les flics qui se relaient (deux équipes de deux par Personnage, 24H/24) sont des profanes. Ils ne sont pas membres de la Société et ignorent tout de l'existence des *Yokai*.

12.12.2046

Prédateurs

Si vous souhaitez commencer ce scénario en force, faites que vos PJ assistent à une "chasse" des "*kyuuketsuki*", de nuit (par exemple, lorsqu'ils rentrent de la clinique privée où ils étaient soignés à la fin d'*Haïku Kira*). Au milieu des néons et des hologrammes d'Akasaka, alors qu'un Patrouilleur Hovercraft passe au-dessus de leurs têtes, les PJ verront un jeune couple se faire agresser par une douzaine de *Bôsôzokus* : la fille est saignée par deux grands escogriffes sadiques (les frères Shimaki); tan-

Tsukumo Karasu (*Nonante-neuf Corbeaux*) est une association de *Tengu*, qui se charge de tester le potentiel des humains et des futurs Kami éveillés. Ils sont relativement neutres. Certains ignorent leur véritable nature (tel Fujita Kazuma). Ishimura est l'un des seuls *Tengu* non "éveillés" connaissant l'endroit où se trouvent les œufs qui doivent faire naître la majorité d'entre eux. Parmi les *Tengu*, se trouvent :

- Le Yakuza **Fujita Kazuma**;
- La Privée **Asuka Yuri**;
- L'Étudiante gothloli **Akamatsu Sakurako** (qui interviendra dans le scénario *Sakurako*).
- L'Idolu **Ishimura Takuro**, qui est actuellement utilisé par la Société de la Double Feuille sous le surnom de *Passager 8*.

dis que le garçon est vidé de son sang par **Yoshisada Keiko**. Si les PJ ne se cachent pas rapidement, ils seront repérés par les *Bôsôzokus* aux visages blêmes, aux griffes et aux crocs dégoulinant de sang... Les PJ seront aidés de justesse par quatre flics en Patrouilleurs (ceux qui sont censés les protéger). Une course-poursuite s'engagera entre les "vampires" et les flics, mais ceux-ci seront rapidement distancés. Keiko jettera un dernier regard aux PJ de ses yeux injectés de sang, en leur montrant ses crocs *rétractiles* et ses longues griffes luisantes comme des os.

Uchimata Masaru

Vous pouvez également débiter ce scénario en leur faisant rencontrer le journaliste **Uchimata Masaru** : mince silhouette en *softskin* noir et *gantai* en écailles, s'abritant sous un parapluie transparent. Personnage efféminé et impressionnable, Uchimata s'excusera auprès des PJ de les déranger jusque chez eux, mais il mène une enquête pour le *Fortean Japan*. Sitôt entré, il connecte son *pod* à un écran souple, et leur montre des images qui ont été prises



par des caméras de sécurité dans la banque Sumitomo. Les PJ reconnaissent les événements du scénario *Origami*. Cela fait plusieurs semaines que le jeune journaliste enquête sur ce soi-disant *attentat*. Il ne mentionne pas sa source, mais prétend qu'elle est "sûre" (il s'agit de Jiro). Si les PJ l'ignorent encore, il leur explique que le commando surarmé qui pénètre dans le bâtiment après les preneurs d'otages sont des soldats d'une unité d'élite gouvernementale, l'Abura-Akago, surnommée *Ruban Rubis*, à cause de leurs brassards représentant des têtes de mort enflammées. Il montre aux PJ leurs propres visages, agrandis numériquement, ce qui lui a permis de retrouver leurs traces.

Il évoquera aussi deux autres faits qui émergent parmi les informations qui saturent le Japon depuis l'Incident Kuro :

- Quatre personnes ont échappé à la mort durant le crash du vol 604, l'un des avions qui décollait le 4 mai 2046 : les passagers des sièges 8, 9, 4 et 3 (voir *Kuro*, p. 51). Le passager du siège 8 n'était autre que le jeune *Idolu* de J-rock **Ishimura Takuro**, qui partait pour une tournée en Corée du Nord. Or, il se trouve qu'Ishimura a disparu de la clinique où il était en soins intensifs, à la fin du mois de juin. Le personnel de la clinique prétend qu'il a été déplacé dans l'hôpital universitaire de Jutendo, mais Uchimata a vérifié, et il s'est avéré que cette piste ne menait nulle part.
- Dans le registre "surnaturel", le journaliste évoquera les cadavres exsangues de plusieurs SDF découverts aux abords du Quartier de Kamata, depuis la fin du mois de septembre. D'autres corps exsangues ont été également

découverts dans divers établissements cliniques. De nombreux forums évoquent des exactions de *kyuuketsuki*, des sortes de démons buveurs de sang, des *vampires*. Uchimata est assez superstitieux et aurait tendance à y croire...

NB : L'étymologie du mot *Kyuuketsuki* "démon buveur de sang" provient de *kyuu* : absorber, *ke* : sang et *tsuki* : démon).

Le journaliste posera aux PJ de nombreuses questions à propos des "attentats" de la Sumitomo Bank et discutera avec eux de politique, de surnaturel, etc. Utilisez le personnage d'Uchimata pour distiller des informations aux PJ tout au long de la première partie de ce scénario. Rendez-le sympathique à vos joueurs : il permet d'introduire un peu d'humour. Légèrement maladroit, emprunté et efféminé, il se comporte parfois comme une adolescente effarouchée. Mais il garde la tête sur les épaules et demeure un contact précieux.

A la fin de l'entretien, un black-out éteindra toutes les lumières, faisant sursauter Uchimata. Les PJ présents verront une *ombre* inquiétante traverser la pièce comme un voile d'obscurité. Les lumières s'allumeront à nouveau, et Uchimata quittera les PJ en leur demandant s'il est possible de les revoir prochainement.

CHASSEURS DE YOKAI

Cette partie du scénario est très libre et indépendante de l'intrigue principale. L'objectif de cette "séquence" est de confronter les PJ à des *Yokai* et aux commandos de la Société de la Double Feuille. C'est le moment d'utiliser un court scénario de votre

cru (ou l'un des excellents synopsis proposés dans *Makkura*, en particulier *Le sous-sol de la peur* (p. 72), *Pillage*, *Byakko* (pp. 50-51) ou *Ai* (p. 91). Les PJ seront suivis par les flics, qui contacteront immé-

diatement Itosaki. Une équipe de soldats en *SkinSuit* arrivera rapidement sur place pour "prêter main forte aux PJ" (surtout dans le but de capturer le(s) *Yokai*). Les *Bakemono* seront emprisonnés dans un filet électrique et promptement emportés dans un *Hovercraft Kyakuma* ou un hélico, en fonction des circonstances et des lieux. A noter que les commandos ont reçu un ordre formel concernant les PJ : *éviter de les blesser à tout prix*.

CALICES

Les "*kyuuketsuki*" ont suivi l'un des PJ jusque

chez lui et pénétreront dans son logement. **Mitamura Kyo** (qui est un *Overlocker* émérite) fera sauter le courant dans tout le quartier avant que les "vampires" n'investissent les lieux. Leur but est d'emporter le(s) PJ(s) jusqu'à une planque de Kamata (une école abandonnée depuis l'Incident Kuro). Là, **Yoshisada Keiko**, sanglée dans une tenue en cuir et dentelles, va déguster le sang de ses "calices". Elle se prend réellement pour une *kyuuketsuki* et jouit de ses "nouveaux pouvoirs", dont elle fera froidement la démonstration sur une jeune écolière enlevée par le gang... Cf. en annexe, les caractéristiques des *Bôsôzokus kyuuketsuki*.

Soudain, alors que le(s) PJ(s) vont être drainés de leur sang par les "vampires", plusieurs ombres aux ailes ténébreuses s'interposent et combattent les "*kyuuketsuki*", permettant aux PJ de fuir les lieux (en volant éventuellement plusieurs Yamaha Midnight Vision appartenant aux *Bôsôzokus*).



Enquete

Après ces événements, les PJ seront interrogés par Itosaki Ichiro, dans un endroit discret. Le Capitaine du DPM veut savoir si les “*kyuuketsuki*” sont une menace à prendre au sérieux ou de simples “junkies” qui ont trop abusés d’Androspleen. Durant la conversation, Itosaki donnera aux PJ un indice important : il semble que, quelle que soit la nature des “*kyuuketsuki*”, ils soient protégés en “haut lieu”. Le Directeur du DPM se refuse à tout commentaire sur une (éventuelle) enquête. Itosaki trouve ça très étrange...

En se rendant dans l’ancienne école de Kamata, les PJ ne trouveront plus aucune trace des exactions des “vampires”. Même le cadavre de la jeune étudiante a disparu. Itosaki (ou un Personnage Flic réussissant un jet de *Recherche d’indices* SR 16) notera que l’endroit a été “nettoyé” par une équipe de professionnels...

Asuka Yuri

Peu de temps après, les PJ seront interpellés par la Privée **Asuka Yuri**, qui prétend enquêter (pour le compte du gouvernement) sur un individu nommé Uchimata Masaru, un journaliste travaillant pour *Fortean Japan*. Elle les invitera à déjeuner au *Flying Sushi*, resto situé au 15^{ème} étage de Mizushôbai 3, dans Roppongi, le genre d’endroit où les serveurs viennent dessiner au-dessus de votre table le menu à l’aide de *Marqueurs lightyear*. Asuka orientera la conversation vers ce qu’elle recherche : le survivant du siège 8 du Vol 604 : **Ishimura Takuro**. Elle explique (pour appâter les PJ) qu’Ishimura est

détenteur d’informations capitales sur les événements qui ont *provoqués* l’Incident Kuro... En échange des informations fournies par les PJ, Asuka est prête à les aider dans leurs propres investigations.

14:12:2046

Carnage

Les corps du Génocrate **Kinoshita Shingô** et de son épouse **Tara** ont été découverts dans leur pavillon d’Asakusa par le DPM à l’aube. Les systèmes de sécurité de la demeure ont été piratés, et les 3 androïdes *Yojimbo* détruits. Leurs blocs mémoriels sont actuellement analysés à la Centrale du DPM. Kinoshita et son épouse ont été déchiquetés et partiellement dévorés, par, ce qui semble être des chiens.

De rapides recherches permettront d’apprendre que Kinoshita était le principal actionnaire de la société *Sony Nanotech*, la branche de Sony spécialisée dans les nanotechnologies, en particulier les nanodrones et la nanorobotique. *Sony Nanotech* possède 3 concurrents directs au Japon : *Yotsuba Corp.*, *Nakamura NanoBio* et *Chrome Zabai*.

Grâce à Itosaki, les PJ pourront glaner de plus amples informations : les traces laissées sur les corps laissent penser à de gros chiens ou des loups. Mais les dents paraissent indubitablement humaines, malgré leur implantation, sans compter les marques de *griffes*...

NB : Les Kinoshita ont été massacrés par les “vampires”, évidemment. C’est Keiko qui les a désigné au gang : Kinoshita est un vieil ennemi personnel de son père. En le



tuant, Keiko espère retrouver la grâce auprès de son père et être reconnue au même titre que sa soeur Harumi...

Métamorphoses

Les PJ qui ont été mordus par les “*kyuuketsuki*” seront “infectés” par les nanocréatures de la *Nakamura NanoBio*. Toutes les 24 heures, ils gagneront 1D dans une de leurs caractéristiques Corps. Ils obtiendront 4D de bonus de cette manière, avec un maximum de 6D dans une Caractéristique. De plus, ils pourront faire pousser des griffes ou des piques osseuses, au prix d’un jet de TEN SR 16/20. Les griffes font 1D6 de Dégâts et les piques 2D6. De plus, leurs blessures se régénéreront au rythme de VIG x 3 par jour, sans soins d’aucune sorte. Mais, ces augmentations ont une contrepartie, les PJ souffriront d’une soif de *sang* de plus en plus vive, nécessitant des jet de TEN SR 16 pour y résister...

Si les PJ font analyser leur sang, il leur faudra attendre au moins 48 heures (réduites à 24 heures en faisant appel à leurs *Réseaux et relations* (Police). Les analyses permettront de déterminer que les PJ sont porteurs d’un nanovirus auto-réplicateur, qui permet d’altérer la structure de leur organisme, par un effet de positionnement moléculaire. Seuls une demi-douzaine de laboratoires sont à même de produire de telles nanocréatures; parmi la liste, les quatre sociétés citées en page 6.

PUPPETMASTER

Shuei fera sa réapparition. Ne sachant pas pénétrer dans les systèmes de sécurité des étages privés de la Tour Nakamura, l’IA va manipuler les PJ pour s’y rendre “physiquement” (c’est-à-dire en se téléchargeant dans leurs *Pods*). Il va envoyer un mail contenant une vidéo à Uchimata. Celui-ci va s’empresse d’en parler aux PJ (en ne soufflant mot sur le “contact” qui lui a fait parvenir la vidéo).

La vidéo (de bonne qualité) montre une fille habillée en poupée, bâillonnée et sanglée à un im-

pressionnant arceau de métal, au milieu d’une pièce au décor victorien. Tout semble d’époque. Deux tortionnaires, bottées et moulées dans des combinaisons de latex noir, s’apprêtent à lui faire subir divers sévices à l’aide de pinces, de scalpels et d’autres instruments chromés. Les sévices semblent réels. Les dominatrices entaillent la peau de la fille à l’aide des scalpels. Elle se tort de douleur, gémissant sous les coupures. Soudain, des sortes de pointes osseuses transpercent sa tenue de poupée. Elle parvient à arracher ses liens et griffe l’une des dominatrices, qui s’effondre au sol. La seconde tortionnaire saisit le poignet de la victime, mais elle est brutalement griffée à son tour. La vidéo s’arrête ici.

Uchimata ne sait que penser de cette vidéo. Cela ressemble à une vidéo d’*ero-guro* ou à un *snuff*.

Si les PJ contactent Asuka Yuri, celle-ci reconnaîtra l’endroit où a été tournée cette vidéo : l’île artificielle de Dai-Roku Daiba, qui appartenait encore il y a peu à la riche famille Taneko (Cf. *Kuro*, p. 42).

Ero-guro

En se rendant sur l’île de Dai-Roku Daiba depuis Odaiba, les PJ se sentiront oppressés. Ils verront la villa émerger de la brume : une étrange et luxueuse architecture néo-victorienne, immense manoir aux fenêtres géminées, flanqué de tours effilées. Tout semble désert et inhabité. Des *Puppetbots* ayant l’aspect de paons s’ébattent dans les jardins, conférant une aura surréaliste aux lieux. Ces Artificiels possèdent évidemment des caméras, reliées à une petite salle de surveillance dans le bâtiment.

Un comité d’accueil constitué de 2 hôtes *Senworth* viendra chercher les PJ, et les conduira dans une chambre où une dizaine de personnes sont occupées à regarder, via des projecteurs holographiques, le tournage d’un film *ero-guro* mettant en scène des créatures latexées. Si les PJ commencent à fouiller les lieux, le producteur de film viendra à eux. **Matsumata Kyoshiro** est un grand bellâtre aux



cheveux longs et aux *Gantai* très tendance. Il niera avoir un quelconque rapport avec des snuff-movies. Lui, il ne produit que des vidéos de qualité. Si les PJ souhaitent en savoir plus, Matsumoto leur recommandera d'en parler à **Takahashi-san**, le *kumicho* du Clan *Uchiba*...

Le clan *Uchiba* est l'un des 750 clans composant le *Yamaguchi-gumi*. En réalité, Takahashi n'est autre que le nom *Yakuza* de Matsumoto Kyoshiro. Matsumoto produit du porno pour son propre plaisir et celui de quelques élus *Génocrates*, tels que *Yoshisada Kunimichi*. C'est lui qui a procédé à l'enlèvement de *Keiko*, la propre fille de *Yoshisada*, il y a un mois de ça, dans le but de la faire tourner dans un snuff... destiné à son papa ! Mais le tournage a été interrompu par le massacre des techniciens et des actrices. Matsumoto prend très au sérieux cette affaire et pense que *Keiko* a été transformée en *Yokai* à la suite de l'Incident *Kuro*... Encore faut-il lui faire cracher le morceau, ce qui sera très difficile. Il faudra du doigté pour faire parler le *Yakuza*. Le chantage peut fonctionner, surtout si les PJ menacent de diffuser la vidéo à grande échelle, sur un forum d'information ou un journal en ligne.

Une fois qu'il aura parlé, Matsumoto sera mis à mort par plusieurs *Tengu* des *Tsukumo Karasu*. Son corps lacéré, bras et jambes sectionnées, sera retrouvé dans la baie, flottant parmi des débris entre

deux cargos. Les PJ ont toutefois obtenu une piste sérieuse en la personne de *Yoshisada Kunimichi*, le riche *Génocrate* habitant la *Tour Nakamura*, et principal actionnaire de *Nakamuro NanoBio*.

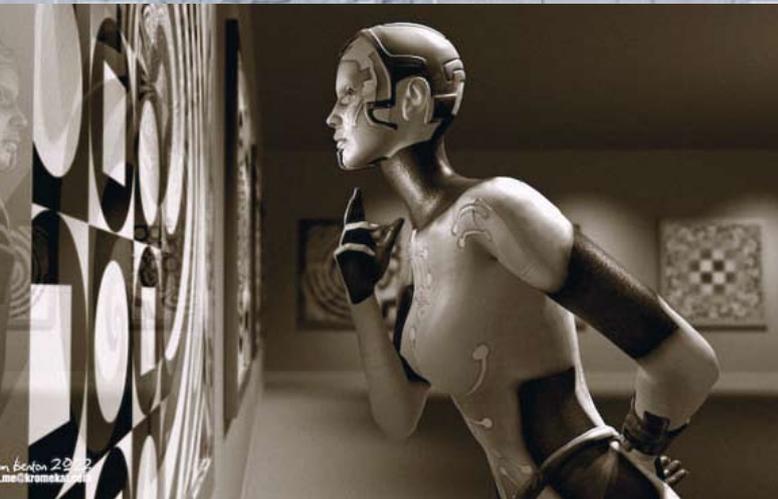
15:12:2046

Réception chez Yoshisada

Les PJ apprendront que *Yoshisada Kunimichi* donne une réception privée le 15 décembre, dans ses appartements de la *Tour Nakamura*, située au coeur du Quartier *Akasaka*. Les PJ peuvent tenter de "truquer" la liste des invités. Si aucun des PJ du groupe ne dispose de compétences en matière de *Microphonique*, *Shuei* se chargera de modifier cette liste. Cela dit, *Yoshisada*, via son réseau d'informateurs *Zenzaburô*, est déjà au courant de leur venue dans son "sanctuaire". Il est curieux d'en apprendre plus à leur sujet.

La Tour Nakamura

Cette tour en forme d'éperon, surmontée d'un hologramme représentant un triangle sur pointe avec les *kanji* *Nakamura* en son centre, comporte 30 étages. Les 5 premiers étages sont dévolus à *Yoshisada*



Kunimichi, ses filles et leur personnel. Les étages 6 à 20 sont réservés aux divers sièges sociaux de sociétés appartenant à Yoshisada, et les étages 21 à 30 sont dévolus aux laboratoires de recherches *Nakamura NanoBio*. Toute personne pénétrant dans l'immeuble subit une analyse rétinienne, et doit être répertoriée dans l'une des bases de données pour avoir accès à l'un des secteurs de la Tour. Pour accéder aux étages privés de Yoshisada, il faut emprunter l'un des 4 ascenseurs sécurisés, qui vont des sous-sols jusqu'au toit en passant par les étages 1 à 5, sans s'arrêter aux autres étages.

La réception réunira le gratin mondain de Shin-Edo. Plus d'une centaine d'invités triés sur le volet seront rassemblés dans une vaste galerie d'art multimédia et holographique (une suite de 5 pièces entourant un atrium ouvert, situé au second étage de la Tour). Parmi les invités, de remarquables Artificielles dont les circuits délicats apparaissent sous la surface de polymère transparent, déambulent et offrent leur conversation et leurs vastes connaissances en matière d'art. Mais ces Androïdes sont également de redoutables gardes du corps, aux *templates* de *Yojimbo* parfaitement fonctionnels...

Mort d'un Génocrate

Yoshisada apparaîtra sous l'enveloppe d'une de ses Répliques Biodroïds : un bel individu au corps musclé, les yeux dotés d'implants dorés. Une fois que Yoshisada aura reconnu les PJ, il les invitera dans un splendide appartement, au 4^{ème} étage, pour y converser plus discrètement. Yoshisada sera "escorté" par une de ces Artificielles hors de prix, et par deux

hommes de *Zenzaburô* en Combinaisons Fractale, présents pour garantir sa sécurité. Yoshisada n'ira pas par quatre chemins et exposera aux PJ les dangers qu'ils courent à poursuivre une enquête qui les dépassent. Le moment est opportun pour faire parler Yoshisada. Fier des travaux de ses ingénieurs, Yoshisada finira par avouer l'existence de cette nouvelle génération de nanocréatures, baptisées (en l'état actuel des recherches) *Henshin 5.1*. Par contre, il feindra d'ignorer l'existence de Matsumoto Kyoshiro et toute l'affaire du *snuff*. Alors que Yoshisada s'apprête à congédier les PJ, l'Artificielle présente fait jaillir des lames de ses avant-bras et se jettera sur le Génocrate. Pris de cours, les *Zenzaburô* tardent à agir. Finalement, tandis que l'Artificielle se fait découper par les combattants quasi-invisibles, elle aura le temps de murmurer, un sourire aux lèvres : «*Vous m'avez bien servis ! Henshin effacera bientôt toutes les atrocités...*».

En vérifiant leurs pods, les PJ réussissant un jet de *Microphotonique* SR 20 remarqueront des lignes de code qui n'ont rien à faire dans les systèmes d'exploitation de leurs portables. Ces lignes de code correspondent à une matrice neuronale, une Intelligence Artificielle haut de gamme. Cette IA est parvenue à pénétrer dans le *backbone* intranet de la Tour Nakamura via leur pods...

Avant de quitter les lieux, les PJ recevront des menaces de la part des deux "soldats" *Zenzaburô* présents : ils ne doivent rien divulguer de ce qui c'est passé ici ce soir... Profitez-en pour faire intervenir Uchimata Masaru qui leur posera mille questions sur ce l' "incident" qui s'est déroulé dans les étages privés de la Tour Nakamura...

Yoshisada Harumi

La nuit-même, la jeune femme souhaitera parler aux PJ. Elle se rendra jusque chez eux si c'est nécessaire. Elle les invitera à monter à bord de son Hovercraft Mitsubishi *Kyakuma*. Harumi ressemble à une adolescente au teint de porcelaine, sans sourcils, vêtue d'un kimono noir en "code-cloth" diffusant des films *ero-guro* depuis son pod, chaussée de



getâ qui mettent ses pieds nus, couverts de tatouages en nanoencres, délicieusement en valeur.

Harumi souhaite que les PJ retrouvent la trace de sa soeur Keiko. Ils seront rémunérés pour leur travail. Elle explique que sa sœur a “disparue” il y a un peu plus de 2 mois. Elle justifiera aussi l’attitude de son père un peu “obsessionnelle” (elle ne paraît nullement choquée par sa “mort”) par le fait qu’il est atteint d’une maladie rare, le *Syndrome de Kubota*, et qu’il a perdu son épouse, sa mère, il y a à peine 4 mois. Mais Harumi précise qu’en réalité, son père est un être adorable. Le plus gentil des papas...

RYOUIYOKU

Les PJ commenceront certainement leur enquête par la bande de *Bôsôzokus* avec qui Keiko se trouvait. Les PJ peuvent aussi faire appel aux qualités d’enquêtrice d’Asuka Yuri. La meilleure piste demeure les courses de motos qui sont organisées clandestinement dans l’Arrondissement de Ota (notamment à Kamata). Mais approcher de ces bandes de jeunes bikers ne sera pas évident, ils fuient la police et les curieux comme la peste. La bande à laquelle appartient Keiko est surnommée *Ryoyoyoku*

(les “ailés”) à cause des ailes peintes (ou holographiques) sur leurs dossards. Ce sont surtout des fous de vitesse et de bécanes trafiquées, mais vraiment pas réputés pour leurs activités criminelles.

Les frères Shimaki sont souvent présents dans des salles de jeux d’arcades d’Akihabara, notamment le *Steambot Studio*. Repérés par les PJ, ils fuiront immédiatement sur leur Yamaha Midnight Vision. Pendant la course-poursuite, ils prendront contact avec le reste de la bande, qui rappliquera aussi vite que possible pour prêter main-forte aux deux frères. Un combat aura lieu entre les jeunes bikers “vampires” et les PJ, appuyés par plusieurs *Tengu* aussi véloces que meurtriers, véritables ombres silencieuses et sanglantes.

Plusieurs “*kyuuketsuki*” se métamorphosent sous les yeux des PJ, devenant de véritables monstruosité, aux colonnes vertébrales hérissées de pointes osseuses, les muscles hypertrophiés, des sortes de tentacules de chair jaillissant de leurs corps



HENSHIN

atrocement déformés. Les PJ doivent réussir un jet de Ténacité SR 8 sous peine de fuir les lieux. Les PJ auront le temps de distinguer l'un des “*kyuuket-suki*” se tordant de douleur et de peur au sol, tandis que Keiko décampe en compagnie de son petit ami **Mitamura Kyo**. Le couple se dirigera vers la Tour Nakamura.

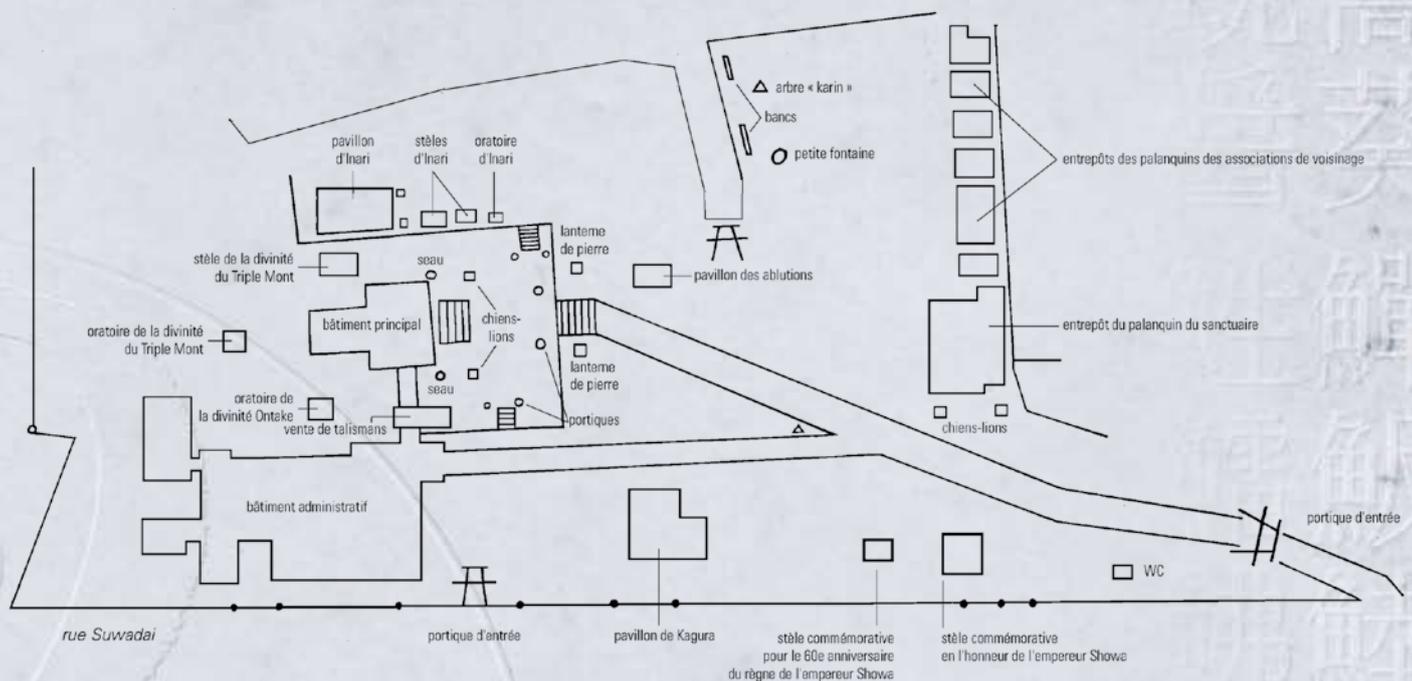
Isolation

Keiko et Kyo pénètrent dans la Tour Nakamura. A travers les baies vitrées, les PJ voient les deux jeunes “vampires” se métamorphoser : Kyo devient une sorte de loup-garou glabre et musculeux, tandis que Keiko devient une femme-dragon au corps écailleux, des dards osseux sortant comme un rang de piques de sa colonne vertébrale. Ils sont stoppés par une demi-douzaine d'Artificielles, qui les empêchent de passer. Tandis que Kyo est attaqué par plusieurs Artificielles-Yojimbo, Keiko parvient à emprunter l'un des ascenseurs privés menant aux appartements de son père. Les PJ peuvent la suivre. Ni les Artificielles, ni les systèmes de sécurité ne les empêcheront de passer.

Au 5^{ème} étage, les PJ traversent un sas de décontamination sonore, avant de pénétrer dans le sanctuaire de **Yoshisada Kunimichi**, le cœur cryptique de la Tour Nakamura : une salle sombre comme un tombeau, des bras articulés jaillissant des murs tels des pattes d'araignée. Au fond de la salle, éclairé par de multiples diodes, le visage chauve de Yoshisada émerge d'un gigantesque exosquelette connecté à tout un réseau de câbles et de manipulateurs. De sa voix sépulcrale, Yoshisada accueille sa fille, ainsi que les nouveaux venus. Le vieux fou leur explique que le “corps” qu'il occupe n'est qu'une *étape* vers quelque chose de plus grand, de plus parfait : un corps divin, immortel, ne vieillissant plus et qui pourra se modifier par le levier de l'esprit. Le *Henshin 5.1* fait partie de ce projet. Yoshisada révèle à Keiko qu'il lui a permis de voler le *Henshin*, et qu'elle a servi de cobaye durant plusieurs mois. Même lors de son “rôle” dans le *snuff*, c'est encore Yoshisada qui tirait les ficelles. Keiko s'effondre, tandis que Yoshisada



lui assène le coup de grâce : Keiko n'est rien, c'est Harumi qui représente la quintessence de l'esprit des Yoshisada. Keiko se relève, sa chair se gonflant de protubérances monstrueuses, des griffes et des dards osseux apparaissant et disparaissant au bout de membres improbables, sous le regard d'un Kunimichi illuminé de folie. Alors que Keiko s'avance maladroitement vers le fond de la salle et la tête de son père, les bras-arachnides se saisissent de Keiko et l'écartèlent, la déchirent et la mettent en



pièces. Yoshisada fixe du regard les PJ, les rendant responsables, semble-t-il, de la perte de sa fille !

Les PJ peuvent explorer les quatre autres salles de cet étage, disposées en croix autour du “mausolée” central de Yoshisada. Deux de ces salles sont des blocs médicalisés, permettant d’implanter des cerveaux artificiels et des implants biotech dans des répliques préparées à cet effet; les deux dernières salles, d’une blancheur immaculée (protégées par des portes blindées et des scanners rétinien), renferment des cocons organiques, suspendus au plafond par des câbles et des tubes nutritifs : des clones en formation.

Chaque salle contient une douzaine de Répliques de Kunimichi et de sa fille Harumi. Tout est automatisé. Si les PJ tentent de couper les cordons d’alimentation ou de déchirer les cocons, deux Artificielles-Yojimbo aux corps translucides feront leur apparition à chaque issue de la salle...

Transformations

Si les PJ l’ont compris, ils vont tenter de se débarrasser des NanoEssaims qui ont été infusés

dans leurs organismes suite aux morsures des “vampires”. Plusieurs solutions s’offrent à eux : la plus compliquée, mais la plus efficace, est de se rendre dans les laboratoires de *Nakamura NanoBio* et d’y voler une “souche” du *Henshin 5.1* contenant une “reine”, dont les *templates* pourront être modifiés pour neutraliser les effets du NanoEssaim *Henshin*. C’est jouable, mais c’est dangereux et ça nécessitera de la part des PJ un large éventail de compétences spécialisées.

L’autre solution consiste à acheter au marché noir plusieurs *Contrôleurs d’essaims* (un par PJ “infecté”), qui serviront à contrer l’action des nanocréatures. Si les PJ ne font rien, ils subiront de plein fouet les effets dévastateurs du “nuage de mort” qui sera enclenché par Shuei...

ENLEVEMENT

Durant la nuit, les PJ feront un rêve, identique pour chacun : ils sont dans les rues de Shin-Edo, la nuit, une délicate voix féminine les appelle à l’aide. Des ombres furtives semblent les observer, les suivre. Les PJ pénètrent dans l’enceinte d’un sanctuaire shintô, ils passent sous un *torii*, et atteignent une

salle au centre de laquelle une toute jeune enfant leur tend les bras. Mais elle se fait engloutir par les ombres, et les PJ se réveillent. Ils ont “reconnu” l’enfant-gongen déjà rencontré dans *Haïku Kira*.

L’Avatar de *Senju Kannon* était protégé au sein du Sanctuaire Suwa de Nippori (Arrondissement de Shinjuku) par des adeptes de la secte *Furinkazan*. Situé sur la terrasse de Suwa, au nord-est du quartier, le sanctuaire est bordé au sud par le monastère *Jôkoji* et au nord, par quelques maisons qui longent le parc public de Nippori. À l’est, les voies ferrées l’isolent de toute habitation alors qu’à l’ouest il s’ouvre sur une large rue surnommée la “rue de la terrasse de Suwa”, *Suwadai-dôri*, qui le relie à la vie du quartier.

En se rendant sur place, les PJ découvriront un véritable carnage. Passé le *torii* du portique d’entrée, tout baigne dans un silence sépulcral de mauvais augure. La porte donnant sur le bâtiment principal, à gauche du portique, claque au vent. Des traces de sang sont visibles sur les marches menant au pavillon de Kagura, sur la droite. Dans le pavillon, une vision d’horreur : les corps déchiquetés de 3 prêtresses *Miko*, entourées de quatre cadavres de soldats vêtus de leurs *Skinsuits MagLine* (des armes pourront être récupérées sur les cadavres, et un PJ observateur remarquera que les soldats ont eut les os brisés...). Les PJ trouveront des débris de masques en bois près des cadavres des *Miko* (qui étaient en fait des combattantes *Furinkazan*).

Dans le bâtiment principal, les PJ découvriront du sang et des traces de lutte. Quatre autres cadavres (trois hommes et une femme), lacérés, décapités, les os brisés, sont dispersés dans les salles. L’un d’eux à même été coupé en deux au niveau du bassin. Dans la salle du fond, les PJ trouveront un petit lit protégé par des dizaines de talismans *Ofuda* agités par la brise.

Les pods et les gantai des PJ seront envahis de parasites. Impossible de communiquer. Ils entendront un déplacement dans l’obscurité et seront attaqués par une monstruosité au corps dépigmenté, munie de longues pattes d’arachnide, surmontée d’un visage féminin aux traits délicats. Cette créature “surnatu-

relle” est l’un des *Akuma Shintai* qui accompagnait le commando de la Société de la Double Feuille chargé d’enlever l’enfant-gongen.

Dans la confusion du combat, la puce de contrôle encéphalique d’*Esclave 639* a été arrachée. Livrée à elle-même, elle a peur et attaquera quiconque tente de l’approcher. Un PJ observateur notera une large blessure sur son crâne, et le fait que cette “créature” attaque parce qu’elle a peur des PJ...

NB : Les PJ versés en shintoïsme (avec un jet de *Spirituel*) noteront que les talismans *Ofuda* et les *shimenawa* n’ont pas réussi à empêcher la “créature” de rentrer dans le sanctuaire (créature qu’un PJ Occultiste prendra pour une *Jorô-gumo*).

Sitôt sortis du bâtiment, les PJ distingueront une grande silhouette ailée, armée d’un imposant *nodachi* : Asuka Yuri, sous sa forme de *Tengu*, semble chercher quelque chose...

Le huitième passager

Il s’agit de **Ishimura Takuro**, dont le corps a été transformé en un effrayant *Akuma Shintai*, une synthèse entre son corps et son esprit humain, son âme de *Tengu* et de l’ADN d’*Ami-Kiri*. Haut de plus de 2 mètres, doté d’ailes écailleuses, d’un corps chitineux et de longs bras terminés par d’impressionnantes pinces segmentées, *Passager 8* attaquera les PJ, soumis à la volonté d’un observateur qui suit toute la scène au travers de plusieurs *kumo* disséminés dans le sanctuaire. Asuka Yuri protégera *Passager 8* des attaques des PJ, mais en évitant de les tuer. Avant que l’*Akuma Shintai* ne meurt, Asuka Yuri lui posera la question qui lui brûle les lèvres : «Où sont les œufs ?». Il répondra par deux mots «*Aokigahara... Jukai...*».

AOKIGAHARA

Sans perdre un instant, Asuka Yuri se mettra en route pour la forêt d’*Aokigahara*, située au nord-est du Mont Fuji. Surnommée *Jukai* (la “mer d’arbres”), cette forêt est entourée de légendes

effrayantes. Une vieille légende dit que ceux qui s'engagent dans cette mer végétale n'en reviennent jamais. Aujourd'hui encore, beaucoup de randonneurs perdent leur chemin. Leurs squelettes, ou leurs corps à moitiés dévorés par "quelque chose", sont régulièrement retrouvés dans cette forêt profonde et obscure. Aussi, ceux qui partent à la recherche de ses corps disparus ou pour élucider le mystère de ce lieu se perdent à leur tour. Une autre légende dit aussi qu'un grand nombre de chauve-souris vivent ici. Elles attaquent les promeneurs et tentent de les étouffer en leur couvrant le visage.

Ces légendes sont partiellement vraies : la forêt est effectivement gardée par un esprit, qui doit veiller à ce que les œufs d'une centaine de *Tengu* conservés dans une profonde crevasse depuis des siècles ne soient pas découverts par des mortels. Ce sont ces *Tengu* que souhaite libérer Asuka Yuri. Et cette fois, elle aura moins de pitié pour les PJ, si ceux-ci tentent de l'en empêcher...

Inu-gami

Les œufs sont dans une crevasse dissimulée par un épais tapis végétal. Y descendre est déjà sportif, mais avant d'y parvenir, les humains importuns auront d'abord à affronter l'*Inu-gami* qui en a la garde. Et les PJ ne sont pas au bout de leurs surprises. Dans l'obscurité de la grotte située au fond de la crevasse, les PJ découvriront un arbre nouveau entouré d'une centaine d'œufs sombres, trois fois plus gros que des œufs d'autruche. L'arbre est un *Jubokko*, et il est le véritable gardien des *Tengu* à l'état embryonnaire. Tenter quoi que ce soit pour anéantir les œufs ou s'approcher trop près de l'arbre le fera réagir : ses branches s'agiteront et tenteront de saisir tout ce qui passe à leur portée, pour le vider de son sang.

Seul le sang d'un *Tengu* peut faire éclore les œufs. Il suffirait qu'Asuka Yuri soit blessée dans la grotte pour que plusieurs œufs commencent à se fêler et s'ouvrent, révélant de petits *Tengu* aux corps luisants de liquide amniotique...

Au plus fort de cette scène, Asuka Yuri s'effondrera parmi les œufs, le corps criblé d'une rafale d'arme Gauss. Une escouade hélicoptérée d'une dizaine de soldats travaillant pour la Société de la Double Feuille descendra dans la crevasse pour y récupérer un maximum de "matériel génétique" issu des *Tengu* (ils emporteront plusieurs œufs dans des containers). Tandis qu'une partie des commandos criblent le *Jubokko* de rafales de leurs armes Gauss, l'autre partie protège les PJ et les remontent avec eux dans l'hélico. Une charge thermique mettra fin à l'existence des derniers *Tengu* et de l'arbre-vampire...

SHI KUMO

Une nouvelle menace guette les PJ : Shuei va déclencher la mutation du *Henshin*, transformant chaque porteur du NanoEssaim en un *Shi Kumo*, un "nuage de mort". Les premiers touchés seront les *Bôsôzokus* survivants. Leurs corps vont commencer à enfler, se déformer, faire pousser des excroissances immondes. Les malheureux n'ont plus aucun contrôle de leurs "mutations".

A ce moment-là, il n'est pas encore trop tard. Un Overclocker calé peut encore interrompre le processus... à condition que les PJ suivent les faits et gestes des jeunes "vampires". A terme, les PJ eux-mêmes seront sujets à des symptômes identiques aux bikers et aux personnes infectées par morsure (s'ils ne se sont pas débarrassés des nanocréatures dans la séquence *Transformations*).

Les PJ qui laisseront agir Shuei apprendront par les médias que des faits horribles se sont déroulés à plusieurs endroits dans Shin-Edo : les bikers et différentes personnes infectées enfleront, se déformeront sous les yeux incrédules de témoins figés par la peur. Leurs corps finiront par "exploser" sous la pression, libérant des essaims de nanocréatures voraces qui "vampiriseront" toute chair rencontrée, enflant et se multipliant à chaque corps vidé de sa substance. Bientôt, les organismes se réuniront pour former plusieurs *Shi Kumo*, des "nuages de mort" sombres qui parcourent la ville à la recherche de toute vie, grossissant encore et encore...

色にな出でそ思ひ死ぬとも

La seule solution est de se connecter à ces nuages comme dans la séquence *Transformations* : avec des *Reines*, il sera possible de reconfigurer les *templates* des NanoEssaims. Les jets de *Robotique / Nanorobotique* devront être particulièrement difficiles, les nanocréatures du *Henshin 5.1* ayant tendance à se réorganiser et à s'adapter avec une rapidité foudroyante...

Conclusion

L'expérience *Henshin* aura été un désastre pour Yoshisada Kunimichi. Mais loin d'être ruiné, il va fomenter une vengeance digne de sa démesure et de sa folie, en fonction des dommages que les PJ auront causé à la Tour, ses Artificielles et ses clones. Quant à Shuei, le fait que son "plan" ait été mis à mal le rendra schizophrène. Une partie de lui tirera vengeance des PJ, un autre fragment de sa personnalité leur viendra en aide.

Enfin, l'*enfant-gongen* a été enlevé pour des raisons suspectes, et les embryons de *Tengu* serviront à recréer de nouveaux "Passagers 8". Le but prioritaire des PJ (probablement poussés par les membres de la secte Furinkazan et les Shi Tennô) sera de retrouver l'avatar de *Senju Kannon*...

変身

ANTAGONISTES

Les Bôsôzokus “kyuuketsuki”

La bande *Ryoyoku* est constituée d’une trentaine de bikers, principalement des garçons, mais aussi quelques filles. Ils montent des Yamaha Midnight Vision et d’autres bécanes customisées, de préférence des spiders magnéto-dynamiques.

Yoshisada Keiko

Keiko est une jeune gothloli âgée de 20 ans, qui s’est amouraché de Mitamura Kyo, le chef des *Ryoyoku*. Son seul désir, en réalité, est d’être aimée de son père, qui la dédaigne au profit de sa sœur Harumi. En tant que “kyuuketsuki”, Keiko aime la force que les nanocréatures lui procurent, mais elle reste consciente du fait que ce ne sont que des jeux, dont le but est de susciter l’intérêt et l’amour de son père.

Mitamura Kyo

Overclocker de génie, Mitamura est le petit ami de Keiko. C’est un adolescent de 35 ans, mais qui en paraît 10 de moins. Il porte une paire de gantai orange assez voyantes.

Shimaki Nobuo et Tetsuo

Ces deux grands escogriffes passionnés de jeux vidéo sont aussi les plus sadiques de la bande. Le fait d’être des “vampires” leur convient à merveille. Ils adorent effrayer leurs futures victimes.

HAB 5	AST 2		
PUI 4	PER 3		
VIG 4	PRE 1		
VIV 4	TEN 2		
VIE 50	BG 17	SM -17	
DEF 22	ACT 2	DEP 5	REA 4

Compétences de combat

Corps à corps 4

Coups de griffes 6 (Coup de pouce)

Armes à feu 4

Compétences générales

Aptitudes physiques 6

Sauts 12 (Coup de pouce, Maîtrise)

Dissimulation 4

Conduite Engins Roulants 4

Moto-speeders 6 (Maîtrise)

Avantages du Henshin 5.1 : les *Bôsôzokus* peuvent faire pousser griffes et crocs (Dégâts 1D6), possèdent une vision nocturne et ils peuvent régénérer leurs blessures (VIG x 3 par jour). Leurs sauts sont amplifiés. Durant la séquence RYOYOKU, leurs armes naturelles feront 2D6 de Dégâts, et leur peau leur offrira 6 Points de protection.

Asuka Yuri, Privée et Tengu

Asuka est une grande Japonaise qui semble âgée de 30 ans. Les cheveux rouge, portant toujours un blouson *endothermique* cachant deux holsters (avec Brouilleurs Nano) contenant des Palladium, Asuka est un *Tengu* qui assume parfaitement sa nature surnaturelle et la dissimule avec facilité. C’est l’incarnation actuelle du *Maître des Ombres*, un *Tengu* âgé de plusieurs siècles, qui a attendu tout ce temps avant de reconstituer son “armée”, son “massacre” de *karasu*. En tant que *Tengu*, le *Maître des Ombres* est neutre. Il est un peu comme une Valkyrie, qui aide les combattants valeureux ou au contraire précipite leur perte, selon son bon vouloir...

Ses Caractéristiques correspondant au *Tengu*, p. 122 de *Kuro*.

Les soldats de Zenzaburô

Reprendre les Caractéristiques des *Assassins de la Fushi Gumi*, en p. 17 du scénario *Haiku Kira*.

Les Artificielles de la Tour Nakamura

Leurs Caractéristiques correspondent à celle du *Yojimbo type* (p. 21 de *Makkura*). Elles sont toutes armées de lames rétractiles (1D6 + 1) et leurs *templates* comportent : Garde du corps, Analyse rétinienne, Cérémonie du thé, Conversation agréable.

Shuei

L’IA ne possède pas de Caractéristiques (hor-

mis une valeur d'IA égale à 5), mais il dispose de Compétences spécialisées très utiles sur le réseau optique :

Microphotonique 5

Programmation 10 (Maîtrise)
Piratage de données 15 (Expertise, Maîtrise)
Cryptage 15 (Coup de pouce, Maîtrise)

Robotique 5

Programmation d'IA 10 (Maîtrise)
Overclocking 15 (Coup de pouce, Maîtrise)
Templates 15 (Coup de pouce, Maîtrise)

Systèmes de surveillance 4

Vidéosurveillance 10 (Expertise)
Analyse rétinienne 10 (Expertise)

Akuma Shintai

Les deux *Akuma Shintai* rencontrés dans le sanctuaire shintô font partie des premiers "essais" concluants mis au point dans les *Labos Sakuragi*. Le but de l'attaque du sanctuaire était de les tester sur le terrain, ce qui a pleinement satisfait Monzaemon qui a suivi toute l'opération via les nonocaméras infrarouge des *Kumo* dispersés dans le sanctuaire.

Passager 8

L'Idolu **Ishimura Takuro** est l'un des 4 rescapés du Vol 604 à destination de la Corée du Nord. C'est en fait un *Tengu* (mais qui ignorait sa vraie nature). Il a été "combiné" à de l'ADN d'*Ami-kiri*, ce qui en a fait une véritable monstruosité.

HAB 5 AST 2
PUI 4 PER 3
VIG 5 PRE 1
VIV 6 TEN 2
VIE 60 BG 20 SM -20
DEF 28 ACT 3 DEP 5 REA 5

Compétences de combat

Corps à corps 8

Pincés 12 (Coup de pouce, Maîtrise)

Compétences générales

Aptitudes physiques 5

Esquive 10

Vol 10

Pouvoirs : Armes naturelles (pincés 3D6 + 3), Armure naturelle 6, Terreur 3, Métamorphe (humain / Akuma Shintai), Phœnix.

Esclave 639

Egami Kaneko est la fille d'une authentique *Itako*, morte peu avant l'Incident Kuro. Âgée de 15 ans, elle a été placée dans un orphelinat d'Etat dans l'attente d'une famille d'accueil. Ses pouvoirs ont été découverts par un médecin secrètement membre de la Société de la Double Feuille. Kaneko se révéla dotée d'une sorte de contrôle des champs électro-magnétiques. Monzaemon pris le parti de lui injecter de l'ADN de *Tsuchigumo*, la transformant en une hybride femme-araignée, dévorée par la peur et la folie, mais gouvernée par une puce de contrôle ancéphalique implantée dans son cortex. Les Labos Sakuragi sont déjà occupés à dupliquer son ADN pour en faire une armée de clones...

HAB 6 AST 3
PUI 2 PER 3
VIG 3 PRE 1
VIV 4 TEN 2
VIE 40 BG 14 SM -14
DEF 26 ACT 2 DEP 6 REA 5

Compétences de combat

Corps à corps 4

Empaler 8 (Coup de pouce)

Compétences générales

Aptitudes physiques 5

Course 10

Escalade 12

Pouvoirs : Armes naturelles (pattes 2D6), Armure naturelle 4, Terreur 2, Mutilation (brûlures 3D6), Contrôle des champs électro-magnétiques (peut arrêter tout appareil électrique dans un rayon de 20 mètres).

NB : Contrairement aux *bakemono*, les *Akuma Shintai* sont insensibles aux *Ofuda*.

L'Inu-gami

Ce chien monstrueux est le gardien des œufs de *Tengu* et des secrets de la forêt d'Aokigahara.

Son crâne est enfoui dans sa tanière, au cœur de la forêt. Seule sa destruction assurera le fait que le chien-spectre ne revienne pas hanter ceux qui ont violé son "sanctuaire".

HAB 4 AST 1
PUI 5 PER 3
VIG 5 PRE 1
VIV 3 TEN 3
VIE 65 BG 22 SM -22
DEF 20 ACT 2 DEP 4 REA 4

Compétences de combat

Corps à corps 4

Morsure 10 (Coup de pouce)

Compétences générales

Aptitudes physiques 6

Dissimulation 1

Discretion 8 (Maîtrise)

Pouvoirs : Armes naturelles (morsure, 2D6),
Invulnérabilité, Phoenix.

Le Jubokko

Il s'agit d'un arbre-vampire aux longues branches noueuses qui peuvent se mouvoir, attraper et vider de leur sang les importuns qui passent à sa portée.

HAB 2 AST 1
PUI 5 PER 2
VIG 8 PRE 1
VIV 1 TEN 2
VIE 90 BG 30 SM -30
DEF 10 ACT Voir ci-dessous
DEP / REA 2

Compétence de combat

Corps à corps 10

Pouvoirs : Armes naturelles (branches, 5 attaques possibles en un tour), Mutilation 2D6 (drain de sang).

変身