色に出でて我恋ひ死ぬと告

色に出でて我恋ひ死ぬと告

CREDITS

Idée originale et conception
Neko

Direction éditoriale
Neko et Willy Favre

Système
Florrent, Kristoff Valla

Textes
Willy Favre, Julien Heylbroeck, Kristoff Valla, Jérôme Larré et Neko

Relecture
Jérome Larré, Willy Favre, Samuel Vidal,
Laurent Devernay

Couverture
Mark Evans

Illustrations intérieures
Marc Simonetti, Xavier Collette, Pascal Quidault

Calligraphie Kuro
Eri Takase

Texte utilisé en élément graphique
Tanka d'Ôtomo no Sakanôe. Poème 201 du Man'yôshû
("Recueil des Dix Mille Feuilles", compilation de poèmes japonais au VIIIème siècle) :
Ipu kôtô nô - Kasikoki kuni zô - Kurenawi nô - Iro ni na ide sô - Omopi sinu tô mo

Maquette
Florrent

Testeurs
Jonathan Gillet, Olivier Darles, Samuel Vidal, Matthieu Destephe,
Laurent Devernay, Julien Fauré, Olivier Kulbicki.

Remerciements
Je tiens à remercier toute l'équipe pour le travail fourni dans
des délais de dingue, et avec des données difficiles.
Merci aux illustrateurs de nous avoir soutenus sans relâche.

Des remerciements tout particuliers à Mieko Larré pour son aide précieuse
en langue japonaise et sa participation à l'animation sur notre site.
Hontôni dômô arigatô gozamaisu.

Kuro© est édité par le 7ème Cercle
Tous droits réservés
Le 7èmeCercle
10 rue d'Alexandre
64600 ANGLET
www.7emecercle.com
www.nekocorp.fr

SOMMAIRE

Nouvelle partie 1 **p4**

2046 **p12**
Le Monde p12
Le soupir du Kamikaze p14
Technologies et Société p17

Shin-Edo **p27**
Aperçu général p27
Architecture et Ville virtuelle p28
Transports p28
Sécurité p29
Energie p30
Environnement p30
Quartiers p31

Vie quotidienne **p54**

La Voie des Dieux **p58**

Personnage **p60**
Création dePersonnage p60
Caractéristiques p62
Caractéristiques secondaires p62

Liste des Compétences **p64**

Archétypes **p65**

Compétences **p81**

Règles **p89**
Lire les Dés p89
Test p89
Combat p90
Blessures p96
Guérison et soins p99
Evolution p100

Contacts **p102**

Pour les Meneurs **p111**

Nouvelle partie 2 **p111**

De Chair et d'Ombre **p112**
De chair p112
D'Ombre p115
Les pouvoirs surnaturels p122

Conseils **p124**
Mener A Kuro p124
Anticiper le Japon de 2046 p130
L'horreur a la japonaise p132

Scénario : Origami **p138**

Scénario : Fugu **p147**

Inspis **p157**
Feuille de Personnage **p158**

ELECTRIC TOWN

« Quand on est enfant, ce que l'on dit est enfantin, ce que l'on pense est enfantin, ce dont on parle est enfantin. Mais quand on est adulte, on tue l'enfant qui est en nous. »

Mamoru Oshii - Ghost in the shell

Le vent violent fait vibrer les parois de notre patrouilleur, et les rafales secouent le véhicule de service sans toutefois le décrocher de son trajet programmé. En pilotage automatique, nous suivons à distance régulière un chargement de poissons dupliqués, sans doute à destination du marché de Tsukiji. Sur l'écran de contrôle tactile affiché sur le pare-brise transparent, les informations annoncent le parcours d'un nouveau cyclone prêt à s'abattre sur la baie de Shin-Edo… Un de plus.

Depuis quelques minutes, dans la chaleur ouatée du cockpit, j'observe mon coéquipier aspirer avec énergie les nouilles soba qu'il extirpe minutieusement d'une boîte en carton marquée d'une carpe koï rouge. Avec concentration et précision, il saisit les nouilles rosâtres de ses baguettes avant de les apporter à sa bouche où ces dernières claquent une dernière fois sur ses lèvres avant de disparaître. Souriant et goguenard, comme à son habitude, Gonshiro ne réalise même pas que son uniforme et la banquette du véhicule sont désormais mouchetés de sauce mirin protocalorique.

- Tu en es à combien de boîtes, Gonshiro ?

Ce dernier me lance un coup d'œil narquois, finissant d'aspirer bruyamment deux longues nouilles avant de répondre.

- Oh, je ne sais pas, peut-être le quatrième paquet.

- Tu sais que même les meilleurs aliments pharmaceutiques n'ont plus beaucoup d'effet si tu en ingères quatre fois la dose prescrite ?

- Oui, je sais, mais j'adore leurs nouvelles nouilles au goût de crevette, tu as presque l'impression que ce sont des vraies ! Je t'assure Nao, lorsque tu as goûté des râmen ou des yakisoba de FujiLab, tu n'as pas envie de manger autre chose.

- Je dis ça parce que tu es mon ami. Tu sais qu'avec les nouvelles biopuces injectées la semaine dernière, ils peuvent se rendre rapidement compte que ton régime alimentaire est déséquilibré ? Il leur suffit de consulter ton monitoring pour voir si tu es toujours en mesure de faire ton devoir. J'ai entendu parler d'un policier de l'Arrondissement spécial de Shinjuku qui a été mis à pied lorsque la sonde a détecté des amphétamines dans son sang…

- On trouve tous quelque chose pour tenir ici.

- Oui, remarque... j'abuse un peu sur le chocolat en ce moment.

Le martèlement de la pluie vient couvrir le son de nos voix, et les nuages épais plongent nos visages dans une obscurité, dissipée par les lueurs du pupitre et les néons de la ville. Le patrouilleur quitte enfin la voie express, poursuivant son trajet jusqu'à notre destination : le quartier d'Akihabara.

Tandis que Gonshiro achève son quatrième repas de la journée et que les actualités parlent une nouvelle fois du blocus ceinturant le Japon depuis presque six mois, je jette un œil sur le siège arrière au centre duquel trône mon sac à dos. Après quelques secondes d'hésitation, je finis par le saisir pour en extirper une poche en plastique épais, contenant une curieuse corde de paille de riz tressée et un petit sac en tissu.

*- Hey, mais ce sont des…*kof*, réagit immédiatement Gonshiro en avalant de travers.*

- Je sais.

*- Et je peux savoir ce que… *kof*… tu fais avec une shimenawa et une omamori… *kof* …Nao ?*

- Aucune idée. Je les ai trouvées devant la porte de mon appartement ce matin. La corde entourait mon sas d'entrée et l'amulette était posée sur le sol.

- Depuis quand ton appartement est un sanctuaire shintô ? La corde torsadée, la shimenawa, c'est bien censé indiquer l'emplacement d'un kami, non ?

- Normalement, oui. Faut croire que j'ai un esprit chez moi. Je t'avoue que ça ne m'arrange pas avec la taille de mon lit…

Gonshiro éclate de rire. Puis il demande, l'œil soudain plus vif :

- Je peux voir l'amulette ?

- Evidemment.

Akihabara, la « ville électrique », le quartier de Shin-Edo où se trouve le plus grand nombre de roboticiens, d'informaticiens et de machines de la ville. Avec l'explosion de la robotique et l'arrivée des androïdes dans tous les secteurs économiques, de l'usage domestique au nettoyage des rues, Akihabara s'est transformé en marché aux puces de l'intelligence artificielle. Dans les allées couvertes, les petites boutiques d'électronique ou sous les gigantesques enseignes holographiques, les silhouettes reconnaissables des androïdes travaillent jour et nuit pour satisfaire leur clientèle. Ce sont eux que la société a choisi pour compenser notre chute démographique, préférant des êtres artificiels à l'immigration, tandis que les naissances étaient de plus en plus contrôlées pour pouvoir subvenir à l'ensemble des besoins de la population. Cela fait des années que je n'ai pas croisé une femme enceinte dans la rue, sans doute parce qu'il est devenu illégal de procréer sans autorisation et que le Japon est devenu un gigantesque aquarium où les poissons ont appris à gérer minutieusement leurs ressources. Voire à gérer leur propre descendance. Moi-même, je n'ai pas l'autorisation de concevoir.

Je suis fière de mon pays, je l'ai toujours été. De nombreux efforts et le progrès nous ont permis peu à peu de nous mener à l'autosuffisance, utilisant nos campagnes désertées pour développer de gigantesques fermes hydroponiques d'Etat. Nos scientifiques sont parvenus à créer des élevages aquatiques artificiels ou clonés, découvrant de nouvelles ressources d'énergie comme les nano batteries photovoltaïques, les cristaux photoniques ou les polymères flexibles. Les laboratoires biotechnologiques se sont multipliés, abattant les gigantesques corporations industrielles, rapidement dépassées. Mais cette politique nationale a eu également des conséquences perceptibles dans notre culture. Désormais, on ne distingue plus seulement les gens par leur nom, leur lignée, leur argent ou leur origine mais également par leur accès aux nanotechnologies, aux manipulations génétiques et aux avantages de la médecine transformant les plus fortunés en une nouvelle espèce parfaite. Tandis que nous, « naturels », continuons à gagner notre vie dans une communauté réglée comme du papier à musique.

Mais dorénavant ce n'est plus nous qui avons choisi de nous couper du monde, c'est le monde lui-même qui nous a isolé.

- On y est, annonce Gonshiro tout en activant le fluide de son uniforme bleuté pour assécher les taches alimentaires.

A l'arrière d'un bâtiment à la façade défraîchie, situé à proximité du métro de Yamanote, un cordon de police dressé à l'aide de plots luminescents marque le lieu du crime. Dans la pénombre, deux autres inspecteurs paraissent s'affairer sous la pluie, les ultrasons de leur capuche leur évitant d'être totalement trempés. En descendant du patrouilleur, je suis presque immédiatement flashée par une publicité murale que je n'avais pas remarquée. La femme somptueuse sur l'affiche holographique semble me tendre une crème de beauté avec un sourire irréel, tout en m'en vantant les qualités :

- Otawara-san, vous n'avez que 28 ans mais il n'est jamais trop tôt pour essayer la crème revitalisante SweetSkin, à l'extrait d'algues des laboratoires YumiCorp.

Dans un souffle, je poursuis ma route aux côtés de Gonshiro, dont les gants souples parcourus de filaments bleutés commencent peu à peu à prendre une teinte carmin.

- Pas de doute, il y a du sang pas loin, ajoute-t-il.

Près du cordon de police, une nouvelle publicité scanne en une seconde le contenu de ma rétine, pour mieux s'adapter à mon profil.

- Toujours célibataire Otawara-san ? Avez-vous pensé à l'androïde Yoshi X635 et à sa palette d'options vibrantes, conçues spécialement pour votre bien-être ? Disposant d'une personnalité paramétrable, notre androïde saura vous satisfaire et prendre soin de votre intimité.

Gonshiro n'ose pas me regarder, par crainte de me mettre mal à l'aise. Il se contente d'ajouter en essuyant les gouttes de pluie sur sa visière, alors que la publicité lui vante également les vertus de l'androïde de plaisir :

- Ca devient pénible tous ces panneaux publicitaires. J'en ai un pour les nouilles aux crevettes de FujiLab juste en face de chez moi. Tu vois bien que j'ai une excuse…

La vue du cadavre engendre instantanément une douleur à l'épaule, comme si mes muscles reconnaissaient la marque de leur bourreau et se contractaient de peur. Baignant dans une mare carmin diluée par le crachin, un corps de femme gît sur le dos encore crispé par la souffrance. Ses vêtements arrachés laissent voir ses muscles à vif et ses os d'écorchée. A côté de sa tête, posés bien en vue quatre doigts, deux pouces et deux gros orteils ont été soigneusement sectionnés, ceux des mains et des pieds de la victime. Fixant le ciel opaque d'un seul œil, la femme aux longs cheveux bruns semble implorer les cieux de mettre un terme à son calvaire. Malgré le stress tambourinant à mes tempes, je tente de garder mon sang-froid pour ne pas mettre mon coéquipier dans l'embarras. Pourtant, il y a seulement quelques semaines, j'aurais pu me trouver à la place de cette fille…

- Inspecteurs Chiba et Otawara de l'Arrondissement de Minato, nous sommes chargés de l'enquête, se présente Gonshiro tandis que les deux autres policiers nous flashent pour s'assurer de notre identité, faisant luire nos iris avec un petit appareil argenté.

Comme d'habitude, Gonshiro ne perd pas son temps et commence à sortir une dizaine de nanodrones des poches de sa veste, tandis que j'analyse le cadavre à l'aide de ma visière Metabolimic. Les minuscules billes d'argent déposées sur la dépouille ensanglantée par Gonshiro se déplient rapidement et commencent à pénétrer dans la chair à l'aide de leurs mandibules fouisseuses microscopiques, leur cheminement dans les entrailles rendu parfois visible, car la diode rouge placée sur leur carapace apparaît en légère transparence sous la peau. Dans quelques minutes, nous aurons assez d'éléments pour confirmer l'heure et la cause du décès. Pour l'instant, je me contente de flasher l'œil indemne de la malheureuse, afin de connaître son identité. La lumière de mon contrôleur vient éblouir l'espace d'une demi-seconde les profondeurs de sa cornée, donnant à son regard l'éclat fugitif d'une vie pourtant évanouie. Les données récoltées s'inscrivent instantanément dans mon champ de vision, tandis que Gonshiro palpe le sol et les vêtements à l'aide de ses gants bardés de nanocapteurs pour repérer d'autres traces chimiques.

- Matsunaga Fumiaki. Elle travaillait dans un magasin d'Askusabashi, à quelques mètres d'ici. Trente-deux ans, aucun casier judiciaire, pas d'incident notable ou de modification biogénique. Tu as quelque chose d'autre ?

Gonshiro semble obnubilé par l'imagerie moléculaire apparaissant dans sa lunette de contrôle, observant toutes les informations transmises par les drones. Après un instant d'hésitation, les yeux éblouis par une multitude d'écrans lumineux, ce dernier affirme avec détermination :

- La mort remonte à tout juste 33 minutes et 56 secondes, selon les données cardiaques relevées par les parasites. Comme à l'accoutumée, il n'y a aucune trace ADN autre que celle de la victime, ni d'abus sexuel d'aucune sorte. Elle a été découpée vivante, les terminaisons nerveuses sectionnées. Je crois bien qu'il s'agit encore de notre Ecorcheur…J'ai trouvé les mêmes particules d'alliage que la dernière fois dans les plaies.

Sixième. C'est la sixième victime de celui que nous avons surnommé L'Ecorcheur, ce dernier s'échinant depuis de nombreuses semaines à arracher la peau et la chair de ses victimes dans un but inconnu, laissant en signature quatre doigts tranchés comme un double pied de nez au tabou de la mort. Depuis notre dernière rencontre, il n'a cessé de gagner en violence et en brutalité : il ne se contente plus seulement de quelques découpes chirurgicales, mais il écorche ses proies avec la fureur d'un dément.

Je l'ai eu pendant quelques secondes à ma merci, le mettant en joue dans cette petite ruelle de Kabukicho. J'étais tombé sur lui durant une patrouille en solitaire. Grand, sec, vêtu d'un long imper beige et d'un épais chapeau ne laissant paraître aucun de ses traits, il équarrissait soigneusement une petite serveuse d'Hina Sushi derrière la porte d'un relais optique. Les mains couvertes de sang, il n'avait même pas réalisé que j'étais prêt à faire feu lorsqu'une douleur insoutenable me vrilla l'épaule droite, mon propre sang éclaboussant le mur auprès duquel je me tenais. Le souffle coupé, je tombais à terre sans avoir le temps de presser la gâchette, ni de

comprendre ce qu'il m'arrivait. Immédiatement, mon véhicule lança un appel d'urgence aux autres patrouilles du secteur après avoir analysé l'état de mes blessures, retransmis par ma combinaison. Lorsque je repris connaissance, quelques jours seulement après l'agression, j'étais allongé dans le fluide d'une coquille de soin. Mystérieusement épargnée par le tueur, mais en vie.

De nombreux policiers, avec une épaule et les muscles détruits de la sorte par une arme aussi tranchante, auraient certainement dû abandonner leur poste pour le placard de la paperasserie ou une reconversion dans un sushi-ya. Du moins, pour ceux n'ayant pas l'honneur d'en finir une fois pour toutes, plutôt que mettre un terme à leur carrière dans la police de Shin-Edo.

Mais j'avais la chance d'avoir un père travaillant pour un des nombreux laboratoires de la ville, un de ceux oeuvrant avec cette « Génocratie » composée des personnes les plus riches du pays, cloîtrées dans leurs immeubles de verre, immortels ou simplement transformés en divinités par les miracles de la science et de la biotechnologie. Je ne sais même pas où il a trouvé l'argent nécessaire à cette opération coûteuse, et je me refuse à lui demander avant la fin de sa vie pour ne pas le déshonorer ou perdre son respect. Toujours est-il qu'il parvint à reconstruire mon épaule, remplaçant les parties détruites par une ossature neuve et un réseau de tissus biomécaniques. Un ensemble parfait de produits organiques clonés et d'améliorations chirurgicales, augmentant suffisamment ma force pour ne plus trembler en visant une saloperie de psychopathe en trench-coat.

Gonshiro me sort de ma torpeur, apportant quelques précisions à ses premières indications :

- J'ai confirmation pour l'alliage. C'est bel et bien du plexi-alu de classe 135. Le même que pour les personnes précédentes, et celui qu'on a trouvé dans ton épaule. Tu penses à quelque chose, Nao ?

- Oui.

Je me tourne vers les deux agents laissés en retrait, sans même prendre la peine de relever mon imposante visière métallique couverte de buée.

- Essayez d'avoir les derniers relevés de ces deux publicités réactives je vous prie.

Ces derniers acquiescent avec vivacité d'un signe de la tête, avant de passer un appel à l'aide de leur commutateur.

- Pourquoi ? Tu veux commander un androïde Yoshi pour tester ta nouvelle corde tressée ? ricane Gonshiro.

- Ecoute, on a beau se trouver dans une rue plutôt calme, qui plus est à une heure relativement tardive, tu me feras jamais croire qu'un homme seul est assez rapide pour déchiqueter une femme vivante sans laisser de traces de sang derrière lui.

- Tu oublies la pluie, Nao, et 33 minutes c'est assez long pour un expert dans son genre, ajoute Gonshiro en observant de rares passants détourner le regard et accélérer le pas de peur d'apercevoir le cadavre.

- Depuis cette nuit, ce type m'obsède Gon'. Il ne se passe pas une seule journée, une seule nuit de cauchemar sans qu'il soit présent, vrillant mon crâne de son regard absent. Je n'ai rien ressenti en le voyant, rien. Ni volonté, ni peur, ni tristesse, ni âme. Il se trouvait à dix mètres de moi, affairé à découper méticuleusement cette pauvre fille. Et pourtant quelque chose a réussi à m'atteindre alors que je le tenais au bout de mon flingue…

- On voit tellement de choses bizarres depuis l'Incident Kuro. Je t'avoue que plus grand-chose ne m'étonne désormais.

Six mois. Six mois que le Japon est pris en étau dans un blocus mondial, après la tentative de la Fédération Panasiatique de l'annihiler par une frappe à neutrons de plusieurs gigatonnes. Les informations à ce sujet sont floues, souvent contradictoires et analysées de façon partiale par les médias. Tout ce que nous savons c'est qu'un tremblement de terre de force 8,5 a trompé le dispositif de défense de la Fédération, déclenchant son processus de riposte par erreur sur ses deux principaux adversaires : l'Inde et nous. S'il est certain que la Corée du Nord ne se remettra certainement jamais des séquelles de l'impact du missile tombé par erreur sur son sol, et des millions de victimes terrassées en un seul instant, nous sommes toujours debout.

A moins que nous soyons tous morts.

La bombe a bien atteint sa cible mais elle n'a jamais explosé. Nous avons tous été éblouis au même instant, par une lumière aveuglante jaillissant au milieu de bourrasques gigantesques, qui continuent aujourd'hui encore à balayer le pays. Mais la bombe s'est volatilisée sans faire le moindre cadavre, sans détruire la moindre parcelle de notre terre natale.

Nos alliés y ont vu la mise en place d'un bouclier énergétique inconnu, d'une création redoutable visant certainement à protéger le Japon de ses futurs desseins : des projets qui ne pouvaient qu'aboutir à la guerre. On parla de la rupture de l'article 9 de notre Constitution, de notre réarmement secret et de nos désirs de conquête étouffés depuis le siècle dernier. Les Etats-Unis exigèrent des réponses et la présentation de cette force de défense, face à un gouvernement balbutiant et incapable de s'expliquer. Outré par de telles accusations, notre Empereur lui-même ordonna au Premier Ministre de livrer un bras de fer face à l'opprobre du monde. Puisque nous avions appris à vivre en vase clos, nous pouvions nous passer de nos anciens alliés et lorsque différents pays ont cessé leurs échanges et se sont engagés dans le blocus économique orchestré par la Chine et le bloc occidental, nous sommes restés impassibles.

Six mois. Six mois que le Japon ne doit compter que sur lui-même, sur sa capacité à gérer ses ressources, à les recycler, à observer patiemment les navires du blocus tissant une barrière autour de ses îles. Six mois également que nous devons gérer les manques, la peur, les tensions se cachant derrière le visage stoïque de chacun des habitants de cette ville. Et plus les semaines passent, plus des phénomènes étranges apparaissent, plus je me dis que nous sommes enfermés avec les vrais monstres. Chaque jour des personnes disparaissent ou meurent dans des circonstances inexplicables, mystérieuses, dans l'indifférence d'une population trop préoccupée par son avenir.

Ce 4 mai 2046, jour de l'impact, notre existence a changé, mais peu sont prêts à le croire.

- J'ai les résultats Lieutenant Otawara, annonce avec politesse et retenue le second agent de police. Je vous les transmets sur votre Pod.

Quelques faisceaux lumineux plus tard, les données récoltées sont téléchargées dans mon ordinateur portable, vibrant sur mon poignet dans son plasma organique coloré. Comme toutes les capitales du monde Shin-Edo, la nouvelle Tôkyô, est devenue une ville de lumière, où la microphotonique a remplacé les anciens circuits imprimés. Les ordinateurs, les androïdes, les bornes de communication, les publicités, les pods, tous se connectent à l'aide de minuscules fibres photoniques capables d'échanger une vie entière de données à la vitesse de la lumière. Adieu les câbles et vive le laser, tout comme la Mémoire Universelle des nouveaux ordinateurs, capables de conserver pour l'éternité toutes vos conversations depuis le jour de votre naissance.

- J'ai mis dans le mille, Gonshiro !

Ce dernier me jette un regard perplexe sous ses lunettes humides pivotant sur son casque, manipulant avec précaution les quatre orteils et pouces sectionnés.

- J'ai dans ces fichiers la trace de toutes les personnes flashées ce soir par les publicités des murs. Aucun individu n'a pu passer ici sans se faire scanner par les lasers réactifs, il suffit de voir comment je l'ai été en descendant de la voiture ! Or dans le registre des personnes scannées, je ne trouve que cinq personnes enregistrées peu de temps après le passage de notre victime. La première est l'homme qui a découvert le corps, seulement dix minutes après que Matsunaga Fumiaki ait été scannée. Les suivants sont les agents arrivés vingt minutes plus tard sur les lieux. Quant aux derniers, c'est nous.

L'air hébété et la bouche ouverte comme un poisson-lune au bord de l'asphyxie, Gonshiro tente de comprendre le flot de paroles que je viens de lui envoyer au visage sous le coup de l'excitation. Peu enclin à montrer son désarroi, il se contente pour toute réponse d'un simple :

- Et ?

- Et ? Et ? Il n'y a aucune trace d'une sixième personne ! Cela signifie tout simplement que notre tueur n'a pas été flashé durant tout le temps où il est resté ici, donc qu'il ne possède pas de rétine et qu'il a accompli son forfait en seulement dix minutes au lieu de 33 ! Fumiaki était encore vivante lorsque son corps a été découvert. Tu ne comprends donc pas ? Ils sont forcément plusieu…

Je dégaine mon Gunshock avec une rapidité fulgurante avant d'actionner sa détente, faisant voler d'une onde magnétique une épaisse poubelle posée dans la rue. Le container de métal se plie sous le choc et va s'écraser sur la porte d'entrée d'un love hotel. Après une seconde d'hésitation, l'ombre tapie derrière le vide-ordures décide de s'enfuir pour échapper à un second tir plus précis.

- GONSHIRO !!!

Je me précipite à la poursuite de la silhouette, détectée par mon casque alors qu'elle nous épiait sans doute depuis notre arrivée. Mon coéquipier, les mains embarrassées par les doigts tranchés et l'estomac sans doute trop alourdi de nouilles épaisses, met juste quelques secondes supplémentaires pour m'emboîter le pas.

L'individu est rapide, s'engageant dans de nombreux passages étroits afin de me semer le plus vite possible. Grâce à mon skinsuit, je prends de plus en plus de vitesse, profitant des articulations améliorées de ma combinaison pour gagner du terrain. Concentrée sur ma cible, j'entends à peine le vrombissement de mon arme et des batteries de mon uniforme, qui se rechargent selon mes mouvements en l'absence de toute lumière naturelle. Derrière moi, je perçois par moments les pas lointains de mon coéquipier et sa respiration haletante. Je n'ai pas ce problème, quelques cellules améliorées se chargent d'accélérer la circulation de l'oxygène dans mes poumons et mes muscles.

Une grille. L'homme est déjà passé par-dessus et je n'ai pas de temps à perdre. Je sors mon Gunshock, perfore la ferraille d'une rafale sourde et la clôture s'affaisse juste avant mon passage. Il continue sa course sans se retourner. Pas de chapeau, pas de trenchcoat, un corps humain en réchauffement régulier d'après mes senseurs. Et un sacré sprinteur.

Virage. Je renverse deux vieilles dames sortant de chez elles et évite de justesse une jeune fille sur un electro-scooter aux tons acidulés. Ce n'est pas le cas de Gonshiro, qui la percute de plein fouet avant de se faire copieusement injurier.

Autour de nous les voitures freinent automatiquement, les rares véhicules en contrôle manuel autorisé évitant de justesse quelques tôles froissées. Devant moi s'étend désormais un parc verdoyant, assombri par l'épais rideau de pluie, au sein duquel le fuyard n'hésite pas à s'engager. Mes bottes claquent dans les flaques, ma combinaison est gorgée d'eau, mes cheveux sont plaqués sur mon visage mais je serre fermement la crosse de mon arme, de mes phalanges blanchies. J'enjambe les marches du parc en quelques sauts, avant de me retrouver sur un long chemin de pierre placé sous les frondaisons. Un torii. Un épais portail vermillon m'indique l'entrée d'un sanctuaire shintô. Le calme et la paix remplacent désormais le mugissement de la ville, et le craquement des branches, le clapotis de l'eau renforcent l'aspect sacré de ce passage spirituel. Figée devant l'arche symbolique, je tends calmement mon arme en direction d'un arbre à l'écorce couverte de mousse.

- Je ne vous ai pas couru après aussi longtemps pour jouer à cache-cache, non ?

Une pression sur la crosse de mon pistolet prépare la rafale, et le fluide magnétique active les bobines du canon jusqu'au moment opportun. La silhouette cachée derrière l'arbre imposant tousse nerveusement, tentant de récupérer après sa course folle.

- En effet, non, fait-il dans un murmure. Mais je n'aime pas franchir un torii lorsque je ne suis pas certain de repasser en-dessous par la suite. Tout est une question de superstition.

L'homme sort calmement de sa cachette, son visage fin couvert de sueur, les habits de marque aux logos fluorescents alourdis par la pluie. Regard sombre, cheveux coupés courts avec de rares mèches décolorées, son cou dévoile une partie d'un imposant tatouage qui doit certainement recouvrir tout son corps.

- Joli irezumi. Simple descendant de samuraï ou bôsôzoku des gangs de l'Est ?

Ce dernier me regarde fixement, serrant sous son bras un épais paquet de papier kraft assombri par l'humidité.

- Un peu des deux, on va dire. J'aime honorer mes ancêtres.

- Qu'est-ce que tu faisais derrière cette poubelle ?

- Je pissais.

Une lumière vient éclairer la scène, provoquant l'explosion d'une branche massive au-dessus de sa tête. Je réenclenche mon arme, prête cette fois-ci à viser la bonne cible. Il tente de garder son sang-froid, malgré l'odeur du bois brûlé par la décharge :

- Okay, okay, j'étais simplement venu vous voir.

- On ne se connaît pas.

- Non, j'ai rêvé de vous, répond-t-il avec calme. Mais je ne m'attendais pas à pareil accueil, j'ai juste pris peur.

- Je suis profondément désolée mais lorsqu'un gars m'épie sur le lieu d'un crime commis par un serial-killer, effectivement, oui, ça a tendance à me rendre nerveuse. Pourquoi n'es-tu pas simplement venu me voir ? Ca nous aurait évité un sprint à travers Akihabara !

- Pour vous dire quoi ? Que j'ai des prémonitions et que je rêve de vous toutes les nuits depuis votre agression, Otawara-san ?

- C'est quoi ce plan drague ?

- Vous voyez bien, dit-il avec défaitisme.

Calmement, le jeune homme pose son paquet avec délicatesse sur le sol, découvrant une autre corde de riz tressée sous les différentes couches de papier. Sous cette dernière, une jolie boîte de laque luit légèrement sous l'ondée.

- Où as-tu trouvé cela ?

- Devant ma porte, ce matin, dit-il avec fermeté. La shimenawa entourait mon sas d'entrée et la boîte était posée sur le sol. Je sais qu'elle vous est destinée Otawara-san.

- Pourquoi ?

- Parce que je l'ai vu en rêve. C'est pour cela que je suis venu. Mais je ne suis jamais certain que mes visions sont réelles, que tout ceci n'est pas une simple hallucination des démons qui hantent le monde.

- Démons ?

- Ne me dîtes pas que cela vous surprend, vous êtes flic après tout. Il n'y a qu'à ouvrir les yeux et les oreilles pour réaliser que rien ne tourne rond. J'ai entendu parler de ces murs hurlant dans le quartier de Waseda, de cet homme réduit à un tas d'ossements dans son magasin de Miyuki-dori, du commissariat 13 d'Ikebukuro attaqué par une bande d'affamés….

Je range avec précaution mon Gunshock dans son holster, me penchant alors pour faire glisser les feuilles de papier autour de l'écrin noir de jais. La petite cassette ne semble pas avoir de système d'ouverture visible, et sa structure est façonnée en un seul bloc par des moyens artisanaux. Mes doigts découvrent un kanji gravé sur le dessus, dont les courbes révèlent sa signification malgré l'absence de luminosité : oni.

Un déclic. La boîte en shiki accepte enfin de s'ouvrir, dévoilant un ancien revolver 9mm, soigneusement enveloppé dans une soie rouge. Noircie par le temps, l'arme est gravée de différents symboles et pentacles mystiques, liés à l'énergie du Ki. Son barillet est vide.

- Que veux-tu que je fasse de cette antiquité ?

- Je n'en sais rien, répond l'inconnu alors que la voix de Gonshiro se fait enfin entendre dans l'allée.

Haletant, mon coéquipier parvient jusqu'à nous, le visage empourpré par son périple à travers le quartier, incapable de reprendre sa respiration. Debout, les yeux fixés sur le sol, il finit par lâcher l'air de rien, les doigts sectionnés du cadavre qu'il tenait toujours dans ses mains. Les pouces roulent à ses pieds dans la pluie, déversant le peu de sang qu'il leur restait au milieu d'une flaque sombre.

- Hé mais c'est quoi ces horreurs !? crie le jeune homme en observant les doigts étalés sur le sol.

Mon attention est immédiatement attirée par l'un d'eux, tombé par hasard le long de la botte renforcée de Gonshiro. Un gros orteil à l'ongle manucuré et à la teinte légèrement violacée. Les autres sont plus pâles, moins charnus et dépourvus de tout soin cosmétique.

- Bon sang Gonshiro ? Tu as analysé les doigts ?

- Hein ? tousse-t-il entre deux halètements. Non, pourquoi ?

- Parce que je crois que l'un d'eux ne lui appartient pas.

En quelques secondes, mon partenaire fait retomber sa visière et plante une fine aiguille dans chacun des appendices tranchés. L'analyse sanguine s'affiche rapidement sur un des multiples écrans flexibles de son casque.

- Tu as raison, celui-là n'est pas le sien. C'est quoi ce délire, Nao ? Depuis quand il fait collection de doigts maintenant ?

- Depuis qu'il a commencé sa collection d'oeils je suppose.

- Quoi ?

- Ni toi, ni moi ne nous sommes demandés pourquoi il lui a arraché un œil. Ce n'est pas dans les habitudes de l'Ecorcheur d'emporter autre chose que de la peau et des muscles, tout comme laisser comme signature des pouces de personnes différentes.

- Mais que veux-tu qu'il fasse d'un œil et d'un pouce Nao ? interroge Gonshiro avec empressement.

La voix de l'inconnu vient briser le rythme haché de notre discussion, d'un ton neutre et serein.

- Personnellement, ce sont les deux seules choses dont j'ai besoin pour ouvrir la porte de mon appartement.

D'un seul coup, le sang affluait à mon visage, et une rage insupportable m'envahissait.

- Ils avaient simplement besoin d'une zone de repli ! Ils sont chez elle ! Vite !

LE PROJET KURO

Ce que vous tenez entre les mains n'est que la première manifestation concrète d'une vieille envie qui couvait depuis longtemps chez tous ceux qui ont participé à Kuro : travailler ensemble à la création d'un jeu de rôle original qui reprendrait tous nos différents thèmes de prédilection dans un seul cadre cohérent. Comme on peut s'y attendre, ce projet ne s'est pas fait en un jour, et, les envies allant croissantes, il a fallu faire de nombreux choix pour lui permettre de prendre exactement la forme que nous souhaitions lui donner.

Un constat s'est vite imposé à tous : un jeu ne suffirait pas. En effet, à l'instar des différentes saisons d'une série télévisée, l'univers de Kuro est appelé à connaître divers changements majeurs et ce sont justement ceux-ci qui vont lui donner tout son sel et le rendre unique. D'un point de vue ludique, si les personnages et le cadre général sont toujours les mêmes, ils vont être profondément bouleversés et au final, les enjeux, les scénarios, les ressorts dramatiques et même les ambiances n'auront finalement que peu de choses en commun. Aussi, afin de ne pas forcer la main à ceux qui ne souhaiteraient profiter que d'une de ces deux ambiances, nous avons décidé de faire deux jeux qui correspondent de fait à deux « époques » de Kuro, en prenant bien garde de les rendre à la fois compatibles et indépendants.

Kuro est donc également le nom du premier d'entre eux. Kuro Tensei sera le second. Comme vous vous en rendrez compte, le jeu est bâti sur un équilibre entre trois composantes très particulières qui constituent pour nous ses véritables piliers et qui feront que chaque table pourra y jouer exactement selon son bon plaisir : le Japon, avec sa richesse culturelle et ses paradoxes ; l'anticipation, qui nous met face à un futur proche que nous ne voulons pas toujours assumer ; et l'horreur à la japonaise avec sa façon si particulière de nous faire peur.

Un véritable supplément accompagné d'un écran suivra rapidement, avec des scénarios faisant évoluer les personnages, des informations sur le monde, livrant toutes les clés pour assurer la transition vers le second jeu.

Trois options s'offrent à vous :

- Vous pouvez jouer avec Kuro sans faire évoluer le personnage et vous tenez entre les mains un jeu d'enquêtes d'horreur, dans un monde futuriste japonais.
- Vous pouvez commencer avec Kuro mais entamer la campagne qui mène à Kuro Tensei, dans le supplément intermédiaire, sans changer de personnages.
- Vous pouvez garder les personnages et ne pas les faire évoluer, mais les faire jouer dans Kuro Tensei.

Meneurs de jeu, nous vous avons réservé la partie du livre précédant les deux premiers scénarios. Ce qui est à la portée des joueurs ne concerne que la civilisation et la technologie, et aucun secret n'y est dévoilé. Par contre, les rumeurs y sont légions...

Libre à vous de jouer à Kuro Tensei, de ne pas le faire, ou de ne vous fermer aucune porte pour avoir la possibilité de choisir plus tard. Aussi, si certains éléments ne sont pas encore révélés car ils sont inutiles si vous ne jouez pas à Kuro Tensei, vous trouverez néanmoins les principaux ressorts utilisés afin de pouvoir développer vos propres campagnes de Kuro de façon indépendante et l'utiliser au maximum des ses possibilités.

Dans tous les cas, bienvenue à Shin-Edo…

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ?

Le jeu de rôle est une forme de jeu de société se pratiquant à plusieurs joueurs (entre trois et six en général) autour d'une table. Le but en est d'imaginer tous ensemble une aventure dans laquelle chaque joueur peut intervenir. Ainsi, une partie de jeu de rôle n'est jamais écrite à l'avance (seulement dans les grandes lignes) et les improvisations de chacun l'enrichissent, la modifient, rendent son déroulement imprévisible.

Afin de mettre en place une partie de jeu de rôle, la présence d'un Meneur de Jeu est nécessaire. Ce joueur un peu particulier est celui qui connaît l'univers du jeu et ses règles sur le bout des doigts et qui conçoit les aventures (ou scénarios) que vivent les autres joueurs à travers un alter-ego imaginaire. C'est à lui de mettre en scène évènements, décors, personnages et à lui également qu'incombe la tâche d'arbitrer les situations nécessitant le recours aux règles du jeu – en ce domaine, sa parole fait loi.

Les autres joueurs ne sont cependant pas passifs : à eux de réagir, par l'intermédiaire de personnages fictifs qu'ils créent et interprètent, aux évènements présentés par le Meneur de Jeu, en dialoguant avec les figurants rencontrés, en enquêtant sur un mystère, en dénouant les fils d'une intrigue diplomatique, etc.

Tous réunis autour d'une table, le Meneur de Jeu commence à conter son aventure et les joueurs y réagissent en interprétant leurs personnages

2046

LE MONDE

Les préoccupations de cette première moitié du XXIème siècle n'ont pas véritablement changé, même si elles sont parvenues à interpeller la quasi-totalité du monde. Energie et écologie sont devenues deux thèmes récurrents, surgissant dans tous les débats et les médias internationaux, chacun constatant les méfaits du climat et les conflits autour des ressources énergétiques. Les pays émergeants comme la Chine ou l'Inde n'ont pas eu la possibilité de polluer aussi longtemps que leurs voisins occidentaux, des réglementations internationales issues du protocole de Kyoto les obligeant à limiter leurs rejets dès 2020. Pour endiguer la détérioration inéluctable de la couche d'ozone et la fonte des glaces aboutissant à une montée progressive des mers, les gouvernements on dû concentrer leurs ressources vers les énergies alternatives et renouvelables, quitte à provoquer des crises majeures dans certains secteurs industriels, peu enclins à abandonner leur part du gâteau. Face au réchauffement de la planète et aux nombreux dérèglements climatiques, aucune population ne pouvait continuer sereinement à réfuter les propos les plus alarmistes et continuer à consommer de la même façon. En particulier celles situées sur les côtes, observant avec horreur certains atolls du Pacifique menacés par les raz-de-marée, provoquant la migration de milliers d'individus abandonnant leur pays pour devenir des «immigrés écologiques».

Les différentes avancées en matière de nanotechnologie permirent la création de nouveaux matériaux, piles, moteurs, combustibles biomasse et processeurs capables de s'affranchir du pétrole et de diviser par vingt les émissions de gaz à effet de serre. Malgré la pression des états pétroliers, ces énergies alternatives ouvrirent de nouveaux marchés, permettant aux pays en perpétuelle recherche énergétique (comme la Chine) de remettre leur moteur en marche après des années de récession économique, accentuée par une population galopante et peu de terres cultivables. Le Grand Moyen-Orient, déjà en lutte dans de multiples guerres de l'eau, eut du mal à se relever de ce retrait des plus importants pays du monde. Et encore aujourd'hui, malgré des programmes internationaux visant à désaliniser massivement l'eau de mer par des processus biotechnologiques complexes pour venir en aide aux populations les plus pauvres, les pays de l'Orient et de l'Afrique sont les premières victimes du réchauffement de la planète.

Au milieu de multiples conflits régionaux visant à s'emparer de ressources fossiles ou recyclables, de territoires cultivables, de luttes extrémistes et de lourdes tensions entre l'Inde, la Chine et la Russie, le Japon apparut comme le médiateur de l'Asie. Bien décidés à croître, les gouvernements japonais successifs se lancèrent dans une démarche de diplomatie active, n'hésitant pas à balayer devant leur porte. Préférant suivre le train de la Chine plutôt que celui des USA, le pays du Soleil Levant profita des accords réalisés par l'Alliance Aosis (organisation destinée à élaborer des programmes pour anticiper la montée des eaux) pour mettre en place de nombreux partenariats avec la Chine. Après la réalisation de barrages côtiers et la création de nouveaux biomatériaux destinés à consolider les digues des villes principales, le Japon intégra directement le programme spatial chinois. Cette fraternisation sonna immédiatement comme un coup de tonnerre chez les pays occidentaux, notamment les Etats-Unis qui soupçonnèrent rapidement le Japon de vouloir utiliser la Chine comme un partenaire militaire. La crainte de voir le Japon recomposer son armée, malgré l'interdiction stipulée dans l'article 9 de sa Constitution, et d'aider la Chine à reprendre Taïwan aboutit à de violentes discordes dans les couloirs de l'ONU. Par défi, le gouvernement Japonais retira tous ses éléments des programmes de la NASA pour offrir sur un plateau à la Chine ses meilleurs chercheurs en matière de génétique et de robotique. Cette conjugaison des savoirs et des moyens, accentuée par une forte compétition avec l'Europe et les Etats-Unis, permit à l'aérospatiale et surtout à la robotique de faire un prodigieux bond en avant.

Bien décidés à se rendre les premiers sur Mars, les chinois négocièrent la construction d'une base lunaire internationale et le 20 juillet 2044, c'est une équipe de quatorze androïdes Japonais qui se posèrent enfin sur Mars afin de

préparer le terrain pour la venue prochaine de tychonautes chinois génétiquement améliorés. Entre temps, biotechnologie, nanotechnologie, informatique et robotique ne cessèrent de s'affiner. Dépassés par les événements, les états occidentaux n'eurent pas d'autre choix que celui de se mettre au diapason, observant le Japon modifiant profondément sa société par des politiques de contrôle des naissances et de manipulations génétiques facilitées par l'absence de lois éthiques.

Malheureusement, les arrières-pensées de la Chine finirent par terrasser cette alliance technologie et énergétique. En 2044, juste après le lancement de la mission Ophir Planum à destination de la planète rouge, la Chine s'allia avec la Corée du Nord et la Corée du Sud pour fonder la Fédération Panasiatique, destinée à contrecarrer les velléités économiques de l'Inde et du Pakistan. Invité à rejoindre également la Fédération, comme le Vietnam, le Japon refusa en se basant sur son ancienne rivalité exacerbée avec la Corée du Nord. Outré, le Japon choisit de rompre directement tous ses accords passés avec la Chine et de s'allier avec son ennemi l'Inde, afin de compliquer la récupération de Taïwan et de s'assurer un soutien militaire d'ampleur. Dans le même temps, le gouvernement Japonais renforça ses politiques d'indépendance alimentaires et énergétiques sous l'influence du parti politique du Nouveau Kômeitô afin de se couper totalement de son ancien partenaire et de s'auto-suffire.

Cette gifle entraîna une réaction disproportionnée de la part des chinois et de multiples conflits sur les frontières. La Chine réclama avec force les îlots de Sendaku-shôto possédés par le Japon et arma la Corée du Nord pour répondre à toute attaque orchestrée par l'Etat nippon. Durant deux ans, l'Asie devint le point de mire de tous les pays du monde, observant les tensions diplomatiques et les positions tranchées dignes d'un combat au couteau.

Le 4 mai 2046, après des mois de disputes et d'actions maladroites, le conflit bascula radicalement suite à un malheureux tour du destin. Un violent séisme d'un coefficient de 8,5 sur l'Echelle de Richter secoua violemment la frontière Est de la Chine et fut analysé par les senseurs de la Fédération Panasiatique comme une simple frappe atomique. Programmé pour répliquer automatiquement en cas d'attaque nucléaire sur ses deux ennemis, l'Inde et le Japon, l'Intelligence Artificielle du centre de lancement frontalier lança une bombe à neutrons à longue portée de plusieurs gigatonnes sur chacune de ses cibles. Le premier missile n'eut guère le temps d'aller bien loin, puisqu'il explosa directement sur le sol de la Corée du Nord après un dysfonctionnement majeur, provoquant des millions de victimes, la destruction de tous les appareils électroniques (dont les androïdes) et de légères radiations. La seconde bombe à neutrons, quant à elle, parvint jusqu'au Japon mais n'explosa jamais. Tous les spectateurs extérieurs observèrent le missile atteindre l'Archipel avant qu'il ne disparaisse dans une bourrasque électromagnétique inexpliquée. Les Japonais, de leur côté, alors qu'ils élisaient un nouveau gouvernement le même jour, virent juste un flash dans le ciel. Une lumière aveuglante éclatant peu de temps après l'apparition d'un vent violent, englobant toutes les îles. Cette bourrasque électromagnétique provoqua un court-circuit de deux heures dans toutes les installations électriques japonaises, grillant les appareils de contrôle de deux avions de grande ligne qui décollaient au même moment de l'Aéroport de Tôkyô. Ces derniers s'écrasèrent dans un quartier proche de leur piste d'envol, réduisant en cendres les centaines de passagers se trouvant à leur bord.

Mais ils furent les seules victimes provoquées par cette attaque dévastatrice, que nombre d'habitants ne réalisèrent même pas.

Alors que l'action de la Fédération Panasiatique était condamnée par la scène internationale, la Chine profita de l'incident pour accuser le Japon de disposer d'un bouclier anti-missile inconnu, destiné à le protéger lors de ses futurs desseins. Les rancœurs et les doutes de certains états occidentaux ressurgirent aussitôt, accusant à nouveau le Japon de vouloir préparer une nouvelle armée et de posséder un bouclier capable de le protéger lors d'une guerre nucléaire massive. Dans un redoutable embroglio politique, le Japon, incapable de se justifier et d'expliquer la disparition du missile, devint une sorte de bouc-émissaire au profit de la Fédération Panasiatique. Ces réfutations furent rendues plus complexes par les élections nippones, l'attaque du missile empêchant une nouvelle majorité choisie par les urnes ce 4 mai de remplacer la précédente, obligeant le pays à une sorte de « cohabitation » forcée entre deux mouvances politiques.

Désormais, les différents pays adverses exigeaient du Japon la remise de ce bouclier, conçu sans nul doute pour pouvoir attaquer massivement la Fédération Panasiatique aux côtés de l'Inde. Menées par la Chine, poussées par l'Europe et les Etats-Unis réglant leurs comptes avec l'état nippon, ces attaques aboutirent à des réponses hostiles du gouvernement Japonais (incapable de se justifier et décidant de ne pas se soumettre) et à la mise en place d'un blocus autour de l'Archipel. Suite à une résolution de l'ONU, diverses flottes internationales furent ainsi placées autour du Japon afin de l'obliger à s'expliquer sur ce bouclier, sur les traces électromagnétiques continuant à balayer son territoire et à accepter un contrôle minutieux de ses forces militaires (la Fédération Panasiatique accusant le Japon de détenir des armes atomiques cachées).

Accusé de rompre l'article 9 de sa Constitution et le traité de non-prolifération nucléaire, le Japon préféra engager un bras de fer avec le reste du monde. Un étau durant depuis plus de six mois et où commencent désormais à surgir des problèmes de rationnement et de pénurie parmi la population la moins aisée. Comme de nombreuses fois par le passé, la capitale fut rebaptisée sur ordre de l'Empereur afin d'affirmer la volonté du Japon à ne pas céder devant l'ennemi. Tôkyô se nomme désormais Shin-Edo.

Mais combien de temps pourra tenir le Japon ? Jusqu'où sont capables d'aller les forces étrangères, notamment la Chine, n'hésitant pas à menacer directement le Japon depuis l'assassinat d'un de ses ministres par un indépendantiste taïwanais, agissant au nom de la libération du Japon ? Le gouvernement Japonais dit-il la vérité

Un gouvernement bicéphale

Le 4 mai 2046, jour de l'Incident Kuro, avaient lieu les élections de la chambre des représentants (ou Shûgi-in), une des deux chambres composant la Diète. Le Premier Ministre étant nommé par l'Empereur du Japon sur conseil de la Diète, et par tradition le dirigeant du parti politique ayant la plus grande majorité, tout laissait penser d'après les sondages à un combat au coude à coude entre le Parti Libéral Démocrate et le Nouveau Kômeitô. Ce mouvement politique, plutôt habitué à cohabiter avec le PLD depuis longtemps, n'a cessé de prendre une plus grande ampleur durant les cinq dernières années sous la conduite d'un leader charismatique : Abe Kaemon. S'affranchissant de ses liens avec la secte Sôka Gakkai, refusant toute collaboration avec les Etats-Unis ou la Chine, moteur des politiques de greniers d'Etat, le Nouveau Komeito a trouvé un véritable écho chez les jeunes défavorisés et les classes moyennes. Et ce 4 mai, le Nouveau Kômeitô sortit vainqueur des urnes. Malheureusement, les perturbations dues à l'incident Kuro empêchèrent d'officialiser les résultats. Les partisans des deux partis politiques (sortant et nouvellement élu) s'affrontèrent assez vigoureusement, dans des tensions exacerbées par les accusations internationales et l'incompréhension générale. Mais rapidement, les deux leaders politiques se mirent d'accord pour gouverner conjointement le temps de gérer la crise du blocus et lancèrent des appels au calme parmi leurs factions. Bien sûr, en coulisse, l'entente est bien moins cordiale et chacun tente d'avancer ses pions pour prendre/conserver le pouvoir, mais aucun ne peut se permettre de trop mettre en avant son intérêt personnel avant celui du pays, d'autant que chaque parti tente de profiter des avantages et connaissances de l'autre camp.
Chacun espère juste ne pas avoir à tenir six mois de plus...

lorsqu'il explique ne rien savoir sur un éventuel bouclier anti-missile ? Combien de temps le gouvernement en place va-t-il pouvoir tenir avant de laisser la place aux nouveaux élus, aux positions politiques bien plus virulentes ?

Que s'est-il réellement passé ce 4 mai 2046, jour que les Japonais nomment désormais « l'Incident Kuro » ?

En 2046, dans un pays où la biotechnologie a compartimenté la société, où les androïdes marchent à côté de l'homme, où la nourriture est clonée, où les nanorobots circulent dans votre sang, les frontières sont bloquées par des Etats exigeant rapidement une réponse. Dorénavant le Japon doit compter sur ses seules ressources pour continuer à subsister, les coupures de courant rappelant sans cesse à la population les conséquences de l'Incident Kuro, tout comme son impossibilité d'échanger ou de communiquer avec le reste du monde.

Le Vent des Dieux continue à souffler sur l'Archipel, provoquant orages, pluies et typhons. Mais pendant que les Japonais observent les navires enserrant leur pays pour les empêcher d'en sortir, certains réalisent que quelque chose d'autre a changé.

L'Incident Kuro a ouvert la porte à des phénomènes étranges, inexpliqués. Et même si la plupart des habitants du Japon se préoccupent juste de ce qu'ils feront demain, d'autres ont compris qu'ils sont désormais enfermés avec les ténèbres.

Pour beaucoup, il n'y a aucun doute : les esprits sont de retour…

LE SOUPIR DU KAMIKAZE

« Voir est plus important que regarder, la règle est de voir sans voir, de percevoir sans fixer l'attention, de pressentir et non de parer ou de répondre à une attaque, ce sont les yeux intérieurs qui voient. »

Miyamoto Musashi

Un pays de rites

Le Japon a toujours été bercé de nombreuses croyances, imprégnant profondément la société. De la même façon que la religion shintô fait partie (presque inconsciemment) de la culture du pays, ces croyances sont omniprésentes au cœur de la population Japonaise, influençant parfois intimement

les relations entre les personnes. La plupart de ces superstitions tournent autour du plus important des tabous : la mort. Issu de croyances séculaires, liées aux maladies colportées par les cadavres, ce tabou est encore présent aujourd'hui et a donné naissance à de nombreuses craintes, tout comme celui du sang (lié au sang de la naissance). Pour le *shintô*, l'âme du défunt est souillée par sa propre mort et seuls des rites de purification peuvent lui permettre d'oublier sa colère et de devenir bienveillante. Ainsi tous les individus amenés à travailler avec « la mort », qu'il s'agisse de médecins légistes ou d'équarisseurs travaillant dans des abattoirs, sont parfois considérés comme des personnes différentes, que le contact régulier avec la mort a souillés. En 2046, officieusement bien sûr, certains droits leur sont encore interdits et certaines banques refusent même de leur ouvrir un compte dans leur établissement.

Parmi les multiples superstitions Japonaises, on peut notamment citer l'appréhension du chiffre 4 («shi» qui se prononce comme «mort») ou du chiffre 9 («ku» - souffrance). Inutile de chercher une place de parking ou une chambre d'hôtel marquée du chiffre 4, ces dernières n'existent pas, tout comme les marques de voitures ou d'appareils portant ces chiffres dans leur sigle.

Il est également déconseillé de dormir la tête au nord (position dans laquelle on enterre les morts), de planter les baguettes dans votre bol de riz (référence au rite funéraire) ou de ne pas cacher vos pouces lorsque vous passez devant un corbillard ou un cimetière.

Même si la population se rend juste épisodiquement dans les temples et les sanctuaires, sans faire preuve d'une croyance démesurée, elle poursuit les anciens rites et traditions comme de simples habitudes familières. Tout le monde possède des porte-bonheur *shintô* chez lui, comme une flèche en bois pour protéger le foyer. Les festivals shintô (ou *Matsuri*), très nombreux durant l'année, sont vécus comme de simples festivités populaires sans que personne ne puisse clairement affirmer qu'il croit fermement aux esprits, aux *kami* et à l'au-delà. Et pendant que des choses inexpliquées s'échappent des ombres depuis l'Incident Kuro, tout le monde préfère les ignorer et ne croire qu'en la science ou en des théories plus terre à terre.

Un monde de silence

Que s'est-il passé ce 4 mai 2046 ? Par quel miracle le missile Panasiatique a-t-il disparu dans les airs, ne laissant comme seule trace de son passage que quelques perturbations électromagnétiques ? Tandis que la majeure partie du Japon se contente d'observer le blocus et de douter de la bonne foi de leur gouvernement ou des voix internationales, d'autres surveillent avec inquiétude les différents faits divers se multipliant sur l'Archipel. Oh, rien qui puisse véritablement bouleverser la vie des habitants ou qui soit aussi visible et inquiétant que la pression internationale et les difficultés quotidiennes. Juste quelques détails, de minces lignes rédigées dans un coin de journal téléchargé sur votre moniteur flexible.

L'Eau

Aussi paradoxalement que cela puisse être, alors que le Japon est entouré par les mers, l'eau (ou «mizu») a toujours été associée à une menace. Très certainement à cause des manifestations naturelles qui en sont issues, comme les tsunamis ou les typhons. L'eau est associée à une force incontrôlable, mais également aux pulsions transformant les hommes. A contrario, le sel, seul capable d'absorber le liquide, est utilisé dans de nombreux rituels afin de repousser les mauvais esprits ou d'assainir un sol souillé.

Comment pourrait-on en vouloir à une population inquiétée par l'actualité, par la confusion économique, les licenciements et les faillites personnelles ? Dans une atmosphère d'intimidation et de privations, chacun tente de continuer à vivre, arpentant les commerces de Shibuya comme autrefois ou sortant en boîte de nuit pour oublier le quotidien. Et dans une telle ambiance d'oppression, on a mieux à faire que de décortiquer un crime, une disparition ou un phénomène inexpliqué dans un bloc de maisons de Roppongi.

Pourtant, depuis l'Incident Kuro, des témoins parlent de bruits, d'odeurs, de hurlements et de présences monstrueuses dans des usines. Certains affirment être persécutés par des disparus, être possédés par des esprits malveillants ou avoir été attaqués par des machines démentes.

Mais si leurs histoires sont systématiquement noyées dans les reportages à sensation au sujet du blocus, elles ont attiré l'attention des plus croyants, des plus superstitieux et de tous ceux qui ont déjà été confrontés à des manifestations surnaturelles. Dans une société hyper-technologique, étouffée par ses cloisonnements et asphyxiée par les autres pays, ces derniers sont perçus comme des illuminés ou de simples oiseaux de mauvais augure. Qui pourrait croire que le *Yokai*, le monde des esprits, s'est ouvert et a laissé pénétrer dans le monde réel toutes les créatures du folklore, comme les *yosei*, les *yûrei* ou les *bakemono* ? Qui pourrait croire que la bombe à neutrons envoyée par la Fédération Panasiatique ne s'est pas simplement dissoute grâce à un dispositif de défense sophistiqué ?

Dans le silence général des médias, rangeant toutes ces disparitions et actes de cannibalisme dans la case des faits divers et autres « conséquences psychologiques liées au blocus », d'autres ont émis des hypothèses plus inquiétantes.

Un univers de complots

Pour tous ceux ne se limitant pas aux théories sur l'existence ou non d'un bouclier anti-atomique, l'ouverture des portes de l'au-delà reste une réalité.

Ces derniers évoquent régulièrement le *Kamikaze*, le Vent des Dieux, qui protégea l'Archipel deux fois de suite en 1274 et 1281, terrassant les envahisseurs mongols de Kubilai Khan à l'aide de typhons dévastateurs. Sans que l'on sache pourquoi, les esprits auraient protégé une nouvelle fois le Japon après des siècles d'absence, détruisant le missile mais fragilisant la frontière entre visible et invisible. Et pendant que ce vent divin continue à balayer les îles du Japon, des créatures du *Yomi-No-Kuni* ont profité de l'occasion pour venir souiller la terre. Rien de plus normal après presque 800 ans d'emprisonnement dans les brumes de l'ailleurs.

Les prêtres shintô ne parlent pas de cet «enfer», loin des stéréotypes chrétiens habités de sinistres pêcheurs souffrant dans les flammes et faisant trop écho à la mort et aux cadavres. Pour eux, chaque être est amené à devenir un *kami*, un esprit pur, rejoignant les myriades se cachant derrière chaque chose ou les humains devenus de véritables légendes de leur vivant. Pourtant, même si cet endroit reste tabou, certains évoquent des âmes souillées par le sang, les meurtres et les pensées impures. Lorsque ces derniers meurent, il ne peuvent rejoindre les kamis et parviennent donc jusqu'au *Yomi-No-Kuni*, le Pays des Sources Jaunes, où ils se transforment en démons et âmes errantes, responsables des désastres et épidémies frappant le Japon. D'autres, les *magagoto*, sont parfois trop souillés pour rejoindre cet enfer, refusant les ablutions des prêtres et résistant à leur purification. Ils errent alors sur terre, l'esprit ravagé par le Mal et par l'eau noire des pulsions les plus ignobles.

Délire ou réalité ? Toujours est-il que des silhouettes écailleuses rôdent parfois sur le port et que des fantômes vengeurs sont accusés d'avoir terrassé de peur des habitants d'un immeuble d'Ochanomizu.

Avec l'influence du blocus, les cerveaux s'emballent et les spéculations s'accélèrent, en marge des discours politiques et des préoccupations des habitants. Des groupes informels se forment, des sectes s'emparent des événements, des peurs ressurgissent derrière les immenses buildings de verre et d'acier. Mais qui faut-il croire ? Ceux clamant que les forces étrangères testent des produits chimiques sur les habitants, ceux évoquant la fin du monde, l'ouverture des enfers ou le fait que le Japon a été détruit le 4 mai et que tous les habitants se trouvent désormais dans le royaume de la mort ?

Dans l'indifférence de l'homme de la rue, ces mouvements minoritaires disposent de forums sur le NeoWeb, de bureaux spécialisés, conçoivent des artefacts Occultech en mélangeant technologie et rituels, et n'hésitent pas à interpeller les habitants par la voie de sites pirates. Les nombreux exorcistes de Shin-Edo ont beau expliquer que les esprits malins ont suivi le souffle du *Kamikaze*, rien ne paraît vouloir convaincre les Japonais de l'existence de

créatures impalpables. Les rares témoins d'événements surnaturels ont honte d'en parler, par peur d'être traités de fous, et déshonorés. Persuadés d'être victimes d'hallucinations ou trop désorientés pour pouvoir s'exprimer librement, ils se contentent de vivre dans la crainte et de s'enfermer à double tour chez eux.

Pourtant, chaque jour, des disparitions restent inexpliquées et les forces de police ont toutes les peines du monde à comprendre certains crimes ou les mobiles de violents suicides de groupes. Dans les ruelles des quartiers illuminés, aux façades chargées de publicités holographiques, des corps sont retrouvés noyés, éventrés ou couverts d'insectes…

Un Ilot de vérité

Au milieu de cette prolifération de phénomènes inexpliqués et de la pression du blocus, certains parviennent parfois à apercevoir une bribe de vérité. Souvent victimes de cauchemars, de visions et d'hallucinations qu'ils ne comprennent pas, ils cherchent à comprendre l'origine de leurs pressentiments avant de se retrouver confrontés à des créatures cauchemardesques. Très intelligentes et discrètes, ces dernières sont comme les ombres sur les murs, se pliant à la manière d'*origami* pour ne laisser aucune trace de leurs forfaits. Une menace sourde et incompréhensible.

Et pour des personnes ordinaires, devoir lutter contre des êtres auxquels personne ne prête attention est comme affronter le vent impalpable du *Kamikaze*.

Mais une chose est certaine : elles sont là.

Fortean Japan

Ce dernier fait partie des rares journaux téléchargeables sur le net relatant les événements paranormaux de l'archipel. Plutôt comparable à une sorte d'Infos du Monde nippon, il se fait aussi bien écho des crimes abjects, que de la femme greffée d'une seconde tête ou des nanodrones espions placés par l'Etat dans les sushi. Dirigé par Otani Kinzo, un ancien journaliste extravagant aux chemises bariolées, le Fortean Japan possède surtout une galerie de petites annonces virtuelles par lesquelles certains groupuscules s'échangent des codes et des informations bien plus pointues. A noter que les pages de biocryptozoologie sont plus des critiques acides de la Génocratie et de ses représentants «génétiquement améliorés» que de véritables rapports sur les monstres issus des cuves des laboratoires.

Parmi les multiples légendes urbaines apparaissant dans ces milieux ésotériques, au même titre que la dame blanche étrangleuse de chauffeur de taxi, ou la petite fille qui brûle vifs les employés des égouts, celle de la Compagnie Mononoke est de plus en plus fréquente.
Certains témoignages plus ou moins crédibles parlent de petites unités de soldats, aperçues dans les rues de Shin-Edo. Vêtus d'exosquelettes ultra-perfectionnés et de casques intégraux aux visières rouges dissimulant leurs traits, ces derniers étaient équipés d'armes inconnues et paraissaient fouiller des lieux réputés pour les manifestations surnaturelles s'y étant déroulées.
Certains voient dans cette Compagnie Mononoke l'expression directe du gouvernement, au courant de ces phénomènes et tentant de les dissimuler au reste de la population. Les plus pessimistes, quant à eux, pensent que tout ceci est le fruit d'expériences gouvernementales ayant échappé à leur contrôle.

TECHNOLOGIES ET SOCIETE

«La science est un danger public. Elle est aussi dangereuse qu'elle a été bienfaisante.»
Aldous Huxley – Le Meilleur des Mondes

En 2046, le monde poursuit son évolution dans un environnement dégradé, malgré les efforts des nations pour enrayer l'inextricable détérioration de son écosystème. De nombreux progrès technologiques ont modifié les pays les plus riches et creusé un peu plus le gouffre avec les territoires les plus pauvres. Certaines habitudes ont changé (énergétiques, alimentaires, vestimentaires, consommations, sexuelles…), chaque pays se transformant progressivement pour mieux s'adapter à ces nouvelles « révolutions industrielles ». L'homme n'est pas devenu une machine chromée mais les androïdes marchent désormais à ses côtés, fournissant une main d'œuvre efficace et bon marché. De son côté, l'humanité a amélioré les connaissances sur son propre organisme, pour mieux le comprendre, le guérir et l'améliorer. L'immortalité, cette idée si lointaine, paraît presque devenue réelle.

Le Japon, malgré des difficultés économiques répétées durant plusieurs dizaines d'années, est parvenu à prendre la tête du train technologique pour permettre à des milliers de laboratoires de défier les anciennes corporations et faire de son programme en robotique le moteur de la conquête martienne.

Disposant d'un coup d'avance sur le jeu d'échec technologique mondial, rien d'étonnant que certaines nations du monde imaginent que le Japon dispose désormais d'armes de défense redoutables.

Génocratie

Malheureusement ces différents développements techniques ont généré de nouvelles divisions dans la société, au Japon sans doute plus qu'ailleurs. Déjà perturbé par une baisse inéluctable des naissances, l'Etat nippon a choisi consciemment de remplacer la main d'œuvre manquante par des machines, transformant peu à peu l'organisation du travail et la notion même de « communauté ». Désormais il y a les humains et les autres, les « machines », ceux qui n'ont ni besoin de sommeil, ni besoin d'argent ou de se nourrir.

Pour couronner le tout, c'est l'humanité elle-même qui s'est compartimentée. Déjà habitué aux castes liées aux origines aristocratiques, aux fonctions, à la descendance samouraï, le Japon a connu une nouvelle scission suite à l'arrivée de la biotechnologie. Les personnes les plus aisées se sont retrouvées capables de guérir la moindre de leurs maladies, de faire disparaître leurs rides, de changer leur corps vieillissant, de concevoir sans le moindre rapport sexuel un enfant parfait… Tandis que les populations moins aisées ne peuvent que subir le poids des ans et des infirmités, économisant péniblement pour recevoir une intervention de pointe ou réparer un œil endommagé.

Une nouvelle richesse est apparue : celle qui permet de payer un laboratoire pour concevoir de futures greffes, voire se fabriquer un nouvel organisme. Baptisée «Génocratie», cette nouvelle forme aristocratique fondée sur les gênes, l'argent et l'accès aux nouvelles technologies médicales s'est enfermée dans de gigantesques buildings. Des demeures de la taille d'un immeuble, contenant tout le nécessaire pour les faire vivre, survivre, sans qu'il ne soit jamais nécessaire d'en sortir. Les Génocrates ne font pas partie de ceux dont on croise les limousines aux verres teintés dans une rue de Shin-Edo. Ils restent là, dans leurs tours ultra-sécurisées, circulant dans des étages ornés de jardins artificiels, de salles de bal pour leurs convives et des bureaux de leur entreprise. Les sous-sols sont parfois équipés de cuves et de chambres froides, dans lesquelles sont conçus leurs futurs implants, où leurs souvenirs sont numérisés afin de préparer leur prochaine résurrection dans une chair plus jeune.

Tout cela, l'homme de la rue ne peut que l'imaginer en observant ces imposants cubes d'acier aux façades brillantes. Comme tous les gens ordinaires, il ne pourra jamais accéder à ces progrès médicaux ruineux, voire même seulement penser que cela existe. Quelques nouvelles dents, un muscle artificiel et une nanopuce régulant son adrénaline sont sans aucun doute tout ce qu'il pourra acquérir durant toute une vie de labeur. Il demeurera un « naturel » : un humain ordinaire au bas de l'échelle sociale.

Moeurs

La baisse de la natalité n'est pas un phénomène nouveau. Anticipée depuis de nombreuses années, elle est devenue une arme pour l'Etat, lui permettant de réguler méthodiquement sa population afin de s'affranchir des importations et de l'espace toujours plus restreint. Usant et abusant de leur pouvoir, les gouvernements successifs ont progressivement acquis des champs cultivés et des élevages entiers, afin de mettre en place une politique alimentaire publique.

Les Japonais, eux, se sont adaptés à ces changements sans sourciller, les machines remplaçant les ouvriers manquants et les plus pauvres devant compter désormais sur la stratégie d'auto-suffisance du Japon pour se nourrir.

Désireuses de ne plus être enfermées dans le rôle de mères, les Japonaises ont su monter les marches des grandes sociétés et s'imposer dans tous les domaines, à l'égal des hommes. Plus aucune fonction, aussi haute soit-elle, n'est hors de leur portée et rares sont les femmes songeant désormais à donner la vie et rester à la maison pour élever un enfant. Même si elles le désiraient, rien ne dit que le Ministère de la Famille accepterait leur demande.

Cette évolution des mœurs a évidemment bouleversé les rapports entre hommes et femmes. Les écolières se séparent enfin de leur uniforme typique (jugé inutilement provoquant) et des bars à hôtes dédiés uniquement aux femmes s'ouvrent dans différents quartiers de Shin-Edo.

Microphotonique

Face aux limites des circuits imprimés, l'industrie informatique a fini par évoluer vers les nanoprocesseurs silicium avant de migrer directement vers la microphotonique au début des années 2030. Sous ce terme sont désignés tous les processeurs informatiques composés de nanofibres optiques (des fils de l'ordre de quelques microns transportant des impulsions lumineuses), permettant d'échanger des informations à l'aide de la vitesse de la lumière. Les ordinateurs les plus sophistiqués sont composés de processeurs bioluminescents : du plasma mouvant, véritable embryon de cerveau biotechnologique. Baptisés «Mémoires Universelles», ces ordinateurs de nouvelle génération, comme les Opticiums, sont capables d'enregistrer une vie entière de données. Ainsi, dès votre naissance, un magnétophone et une caméra pourraient suivre toutes vos actions, toutes vos expériences, pour les stocker dans un de ces ordinateurs, disposant de plusieurs

Yotta-octets de mémoire. De quoi enregistrer une vie numérisée, transférable dans une bibliothèque de connaissances ou dans le cerveau artificiel d'un androïde.

Laser et Réseau optique

Le laser est devenu un moyen simple de transporter des informations par impulsion lumineuse et de s'affranchir ainsi des câbles et des ondes radios. On ne se branche plus par de long fils aux ordinateurs pour récupérer des données, mais on se contente d'un simple signal laser. De nombreuses bornes optiques sont disséminées partout dans la ville, permettant aux habitants de communiquer, de se connecter à la base de données de leur domicile, de récupérer des plans instantanément, de naviguer sur le Web… Finies les cabines téléphoniques. Désormais tous les Japonais ont sur eux un ou plusieurs ordinateurs personnels pouvant se connecter rapidement au réseau, filmer, enregistrer, appeler, projeter des petites images holographiques colorées.

Cet ordinateur de poche est généralement baptisé «Pod». De forme et de couleur variable selon son fabriquant, il dépasse rarement la taille d'une paume de main mais permet de se connecter à toutes les bornes optiques urbaines et d'échanger des informations avec d'autres individus. Généralement équipés de claviers holographiques tactiles (projetés sur le sol, votre jambe, votre bras…) ces ordinateurs portables sont le plus souvent utilisés en combinaison avec des *Gantai* : monocle, visière ou lunettes perfectionnées, directement reliées au Pod. Ces derniers permettent de voir des informations ou des films s'afficher directement devant les yeux de l'utilisateur, sans perturber excessivement sa vue ou fatiguer son regard.

À côté de ces visières sophistiquées, on trouve également les moniteurs flexibles. Il s'agit ni plus ni moins de feuilles de polymères transparentes et extrêmement souples sur lesquelles il est possible d'afficher des images et des films. Dépliables, peu chers et facilement transportables, ils sont surtout utilisés pour visualiser des journaux, des livres et des mangas de façon interactive, et remplacent le papier. On se sert généralement d'un Pod comme intermédiaire, afin de télécharger un ouvrage sur ce genre d'écran souple extrêmement prisé.

Réalité augmentée et hologrammes

Maintenant que les grandes villes sont parcourues de la toile des réseaux optiques et que la plupart des habitants se promènent toujours avec un Pod sur eux, de nombreuses informations peuvent venir directement les interpeller. C'est ainsi le cas des hologrammes, des animations ou images tridimensionnelles qui remplacent majoritairement les anciennes publicités affichées ou les jeux vidéo en deux dimensions. Simple image affichée sur un mur, animation de la taille d'un building ou professeur de tennis virtuel, les hologrammes se retrouvent dans bon nombre d'activités et de loisirs.

Sans oublier la réalité augmentée. Cette dernière est une sorte « d'échange en temps réel » entre votre ordinateur et des capteurs placés dans un commerce, sur une façade, dans un lieu public ou avec une autre personne. À l'aide d'un simple échange de données, la réalité augmentée permet d'afficher dans votre champ de vision (dès lors que vous avez chaussé un *Gantai*) des objets et/ou éléments totalement virtuels. Là où l'hologramme est visible par tous, l'image en réalité augmentée n'est perceptible que par ceux qui ont branché leur Pod et posé leurs lunettes sur leur nez. Un bâtiment époustouflant pourra ainsi apparaître de nulle part, des bulles de champagne virtuelles pourront traverser l'avenue pour attirer votre attention vers l'entrée d'un restaurant.

Ce n'est plus l'esprit qui va à la rencontre de l'univers virtuel, c'est désormais l'univers virtuel qui se superpose au réel.

Internet a su évidemment profiter de ces nombreux progrès technologiques pour devenir une véritable toile interactive, malgré des lois internationales multiples destinées à enrayer le piratage et les Squids téléchargés en toute illégalité. Relativement différent de celui que nous connaissons aujourd'hui, il est surtout beaucoup mieux organisé, presque « privatisé », les pages personnelles et blogs amateurs ayant disparu par des tris précis de moteurs de recherche surpuissants. Celui surnommé parfois « NéoWeb » en comparaison avec son ancêtre hétéroclite et labyrinthique est bien plus proche d'une véritable télévision. Tous les programmes télés passent désormais par les réseaux optiques, à l'instar des bibliothèques virtuelles, des forums de discussion, des sites de vente en ligne qui ont remplacé nombre de boutiques ayant pignon sur rue. Lorsque vous allumez le gigantesque écran plasma de votre salon, ce dernier n'est généralement rien d'autre qu'un moniteur géant relié à votre ordinateur, capable de diffuser des centaines de programmes, de la musique, de vous mettre en visioconférence avec Kyôto ou de rechercher un site interactif (c'est-à-dire : animé par des vidéos ou des projections holos si vous disposez d'un projecteur adapté) sur le nettoyage des aquariums.

Avec l'Incident Kuro, certains sites étrangers sont bizarrement devenus totalement indisponibles.

Analyse rétinienne

La société est aujourd'hui intrinsèquement liée au laser et aux intelligences artificielles. Tous les appareils domestiques disposent désormais de nanoprocesseurs microphotoniques, capables de communiquer entre eux par un simple signal laser : voiture, électroménager, publicités réactives… Vous désirez savoir ce qu'il reste dans votre frigo ? Rien de plus simple : il vous suffit de tapoter sur votre Pod pour que ce dernier interroge votre réfrigérateur.

Tout est amené à réagir aux informations que vous portez sur votre Pod ou dans votre rétine, qui est désormais votre seule et unique carte d'identité.

Le Japon, tout comme les Etats-Unis, a su utiliser les scanners rétiniens comme un moyen efficace de contrôler et d'identifier des personnes. Tous les habitants présents légalement sur le sol nippon sont enregistrés dans une des bases de données de la ville et sont donc reconnus immédiatement lorsque leur pupille est « flashée » par un contrôleur rétinien : un flash lumineux prenant l'empreinte de leur œil en une micro-seconde. Les contrôleurs rétiniens se trouvent à de nombreux endroits dans la capitale, le plus souvent pour des raisons de sécurité mais également à des fins publicitaires. Ainsi, ne soyez pas surpris d'être apostrophé directement par un hologramme vantant le dernier cabriolet Mitsubishi.

Les forces de police sont également équipées de flasheurs portatifs, en mesure de vérifier l'identité d'un prévenu à plus de cent mètres de distance.

Squids et Jellyfishs

Si ces accessoires sont nommés familièrement « calamar » et « méduse » c'est à cause de leur texture similaire à ces créatures marines : molle et visqueuse. Il s'agit en fait de casques souples permettant à un individu de transmettre des informations par simple impulsion cérébrale (à l'aide de capteurs posés sur le cuir chevelu). Une sorte de souris améliorée décodant les informations de votre cerveau afin de transmettre directement une commande à un logiciel ou un pointeur. Sans greffe, ni implant interne puisqu'il suffit de poser simplement ce «corps mou» sur votre crâne, voire sous un foulard, une casquette ou un chapeau pour le dissimuler.

À la différence des Jellyfish assez lents, souvent imprécis et loin de la puissance d'un Bioport relié directement au système nerveux, les Squids permettent une véritable immersion sensitive.

Avec un tel système, il est ainsi possible de revivre tout ce qu'une personne a enregistré par son biais, ce qu'elle a ressenti et éprouvé. Qu'il s'agisse d'une vidéo réelle (comme une nuit avec une call-girl) ou d'un jeu virtuel. Tout paraît réel à l'aide d'un Squid : le vent, les odeurs, les sentiments, les gestes, les paroles. Il suffit de le placer sur votre tête, de démarrer un film conçu à l'aide d'un autre Squid dans votre Pod, de vous allonger calmement et vous pouvez goûter aux plaisirs enregistrés par d'autres personnes. Malheureusement les Squids peuvent également avoir des effets nocifs. De nombreux individus se sont retrouvés avec de graves problèmes de personnalité après avoir trop consommé de films immersifs ou des "snuff-movies". En effet, avec un Squid il devient très simple de se retrouver dans la peau d'un tueur en série ou de sa victime. Et lorsqu'on ressent la douleur infligée, ce type d'expérience aboutit parfois à un arrêt cardiaque ou à des troubles neurologiques aigus. Les Squids ayant été jugés dangereux et beaucoup trop addictifs pour leurs utilisateurs, ces derniers ont été interdits un peu partout dans le monde, ainsi qu'au Japon en 2041. Néanmoins, il est encore possible de s'en procurer au marché noir, ainsi que des films étranges susceptibles de vous plonger dans des horreurs innommables en appuyant seulement sur un bouton d'ordinateur.

Optez pour un ami qui ne vous trahira jamais !

Grâce au programme de réalité augmentée SCRUPLE ©, vous pourrez concevoir un ami virtuel à votre mesure. Homme, femme, grand, petit, extraterrestre, robot, de simples réponses à un questionnaire permettront d'adapter le personnage imaginaire à vos goûts et désirs. Un programmateur interne vous permettra de le faire apparaître à votre guise, selon un horaire, un événement précis ou des impulsions conscientes émises par votre Jellyfish.
Vous avez toujours rêvé d'avoir un ami imaginaire, un confident, uniquement visible par vous seul ?

SCRUPLE © une création des Studios Yamato.

Depuis cette interdiction, les Jellyfish sont donc devenus la norme. Dépourvus de tout principe sensitif, ils permettent de commander un Pod, de jouer dans un univers virtuel, sans addiction mais sans ressentir quoi que ce soit.

La plupart des jeux virtuels utilisent une version améliorée de la réalité augmentée. Ce n'est pas l'esprit de l'utilisateur qui pénètre un ordinateur mais l'univers ludique qui se superpose à l'environnement réel. Ainsi, en jouant à Mario Land Oméga, vous verrez votre chambre se remplir des niveaux et créatures du jeu, ou directement entre vos pieds à l'aide d'un système de « mise à l'échelle » pour ceux qui désirent jouer dans le métro ou un café.

Biotechnologies

« - C'est quoi Dieu ?
-Tu vois quand tu fermes les yeux et que tu désires un truc très fort ? Et bien, Dieu c'est le mec qui en a rien à foutre ».
The Island

Sous le terme de biotechnologies sont regroupées toutes les découvertes et avancées en lien direct avec la génétique, sa manipulation, les modifications organiques ou l'ADN. Dépourvu de lois éthiques liées à la religion, le Japon a permis aux laboratoires de multiples expérimentations à visée médicale, qui ont abouti à un certain nombre de découvertes. Alors que l'Europe et les USA se posaient encore des questions sur l'utilisation du clonage et de cellules souches, le Japon entamait des recherches à grande échelle. Même si les Etats occidentaux ont fini par emboîter le pas au Pays du Soleil Levant, leur excès de prudence et leurs réglementations drastiques les ont laissés un peu à la traîne dans le domaine des biotechnolo-

gies. Mais dans le même temps, le Japon a vu sa population se scinder entre ceux ayant accès aux découvertes les plus performantes et les « naturels », les gens ordinaires.

Implants organiques

Issus de clones inconscients élevés en cuve, d'embryons-souches et autres créations organiques, ces implants sont de véritables organes «naturels» améliorés, destinés à être directement greffés sur un hôte. Peau, dents, os, estomac, poumon, cœur, œil, tout peut être dupliqué et renforcé pour offrir une meilleure résistance. De nombreux membres de la Génocratie ont entièrement recomposé leur corps au point que seul leur cerveau est d'origine.

Afin d'éviter tout rejet de ces greffes, ces dernières sont conçues génétiquement pour être entièrement compatibles avec le receveur, en se basant sur son propre code génétique ou en le rendant immuno-compatible. On imagine aisément des salles de laboratoires privés uniquement remplis de cuves payées par un Génocrate, dans lesquelles se trouvent des corps partiellement évolués, destinés à ses futurs organes de rechange.

Ce type d'implant naturel n'est pas à la portée de tout le monde, loin de là, vu la complexité et la lenteur du processus. À part quelques dents naturelles pour éviter les implants en céramique ou de nouveaux cheveux pour vaincre un début de calvitie, rares sont les Japonais qui pourront acheter un foie neuf et parfait. Ils devront se contenter de figurer sur une liste d'attente pour une greffe classique (d'une personne en état de mort cérébrale) ou financée par l'Etat (le quota étant réduit chaque année et soumis à des conditions pour le moins… subjectives).

Réplication et Eugénisme

Clones, thérapies géniques, réplications d'espèces animales disparues, plus rien n'a de réelle limite (à part peut-être les finances) lorsqu'on dispose d'un petit échantillon de chromosomes à dupliquer. Il est désormais possible d'obtenir un enfant parfait, « rectifié » dès son état cellulaire ou conçu dans un « ventre à louer » : un simple utérus artificiel. Le contrôle des naissances est une loi stricte au Japon et toutes les femmes ne sont pas autorisées à enfanter, qui plus est n'importe quand. L'Etat autorise un nombre précis de naissances par an afin de stabiliser ses ressources et de tenter de réguler le taux de natalité, selon des critères familiaux pointilleux. Ainsi, inutile d'espérer disposer de ce droit si votre famille est marquée de tares congénitales et autres maladies héréditaires, même si vous avez les moyens de les effacer du code génétique de votre descendance. Depuis longtemps, les femmes tentent paradoxalement d'échapper à la contrainte de devenir mères et les Génocrates ne se reproduisent plus de façon naturelle. Des utérus artificiels sont donc utilisés, "loués" dans des laboratoires pour recevoir un embryon façonné en cuve et ont pour seule contrainte d'arriver à terme. Le nouveau-né sera ensuite pris par ses vrais possesseurs : les Génocrates.

En contrepartie d'une rente honorable, certaines femmes vendent directement leur droit d'enfanter aux moins riches, afin que ces derniers puissent également avoir une descendance. A l'instar de vulgaires mères porteuses, elles se contentent de vendre leur enfant aux plus offrants.

Une femme sacrifie ainsi souvent son «droit à l'enfant» aux profits de gens plus fortunés, ou moins chanceux, capables de lui offrir un revenu confortable. Toutes ces obligations et dérives ne font que nuire au faible niveau de natalité d'un pays déjà vieillissant.

Néanmoins, ce principe de reproduction et de clonage commence à disparaître peu à peu au profit des biodroides. Issus de la dernière génération d'androïdes, ces derniers sont de véritables clones humains dotés d'un cerveau photonique évolué, capable de recevoir l'intégralité d'une vie numérisée. L'idéal pour continuer à « vivre » dans un nouveau corps. Dès lors, quel intérêt d'avoir des enfants si on peut soi-même se dupliquer à l'infini ?

Afin de pouvoir numériser des souvenirs, transférables dans un nouvel organisme, les scientifiques font de plus en plus appel à une technique basée sur une NDE : une expérience de mort imminente. Par ce principe, ils parviennent à enregistrer un condensé précis des souvenirs marquants du Génocrate plongé en état de mort provoquée. Le fameux « film de sa vie défilant devant ses yeux ».

Bioport

Les greffes de neurones sur des microprocesseurs n'étaient que le balbutiement des premiers Bioports. Avec l'arrivée de la microphotonique et les nombreuses découvertes biotechnologiques, la création d'implants artificiels reliés directement au cerveau ou à d'autres organes vivants est devenue possible. Encore excessivement cher et uniquement destiné aux forces spéciales, un Bioport est un capteur placé dans la nuque qui permet une liaison directe par commande synaptique à tous les objets contenant des processeurs nanotubes. Et ce, sans le moindre fil. De quoi commander l'ouverture de portes à distance, un ordinateur ou de cracker une base de données par le simple « pouvoir de la pensée». L'apparition des Bioports a fait grand bruit dans les médias, avant d'être plus ou moins étouffée par l'Etat qui souhaitait réserver ce produit à l'élite de son armée. Encore aujourd'hui, les Bioports restent quasiment de l'ordre de la légende urbaine pour bon nombre d'habitants et des rumeurs concernant des militaires rendus fous par ces implants reviennent régulièrement dans certains journaux à scandale. À l'instar de Squids super évolués, les Bioports apparaissent pourtant comme l'avenir de la biotechnologie.

Nanotechnologies

La nanotechnologie est la possibilité d'agir directement au stade de l'atome ou d'une simple cellule. Du chirurgien capable d'opérer au stade microscopique, en passant par la

cellule programmée pour produire une enzyme précise, en passant par les drones de la taille d'un globule rouge et améliorant la circulation d'oxygène, il existe de nombreuses applications de la nanotechnologie. Souvent étroitement liée à la biotechnologie et la robotique, cette branche scientifique est à la base de nombreuses découvertes récentes en matière de nouveaux matériaux, de polymères et de traitements médicaux.

Nanopuces, nanosenseurs et résonance moléculaire

Les nanopuces et nanosenseurs sont des implants microscopiques utilisés par la médecine pour analyser l'état d'un organisme et anticiper l'apparition d'affections. Les plus fortunés ont couramment le corps bourré de tels détecteurs, analysant précisément l'état de leur organisme en temps réel et réagissant pour le faire fonctionner de façon optimale, si besoin en fabriquant un sérum. Un regard à votre montre-contrôle vous permet, par exemple, de connaître précisément votre taux de cholestérol et des nanopuces sont chargées de le réguler en cas d'excès.

De leur côté, les Brain Chips et Cell Chips sont une habile combinaison de produits biotechnologiques et nanotechnologiques. Il s'agit de nanopuces greffées à des neurones ou des cellules et destinées à combattre certaines déficiences. Les Brain Chips sont ainsi généralement utilisées pour compenser des dégâts irréversibles au cerveau, permettant ainsi de retrouver l'usage de la parole, de la mémoire récente ou de lutter efficacement contre une dégénérescence précise. Tandis que les Cell Chips interviennent plutôt au stade de la cellule pour modifier une sécrétion hormonale, combattre une tumeur ou générer une enzyme artificielle. Purs produits de la nanotechnologie, ces implants sont devenus un principe incontournable de la médecine moderne, permettant de vaincre de nombreuses maladies dégénératives ou des virus comme le VIH.

Ils ont évidemment aussi trouvé de nombreuses applications dans des commerces bien moins respectables, notamment dans toutes les nouvelles drogues synthétiques envahissant les rues de Shin-Edo.

Parallèlement à ces minuscules éléments médicaux, l'imagerie médicale est devenue d'une précision presque parfaite, tandis que de nombreux senseurs microscopiques habillent désormais certains objets et bâtiments pour réagir à des émanations chimiques précises. Le métro de Shin-Edo est ainsi équipé de différents senseurs destinés à prévenir les incendies et les attentats chimiques ou bactériologiques. Ces nanosenseurs peuvent tout à fait se retrouver dans des vêtements, des gants ou divers appareils de surveillance, changeant de couleur pour alerter leur porteur sur la présence d'un élément chimique ou organique déterminé (comme du sang ou de la poudre).

OUBLIEZ LA CRISE DU BLOCUS !
OUBLIEZ LE STRESS !
OUBLIEZ TOUS VOS MAUVAIS SOUVENIRS !

Et vivez de nouvelles sensations dans un centre de neuromassage Eko Sauna. À l'aide de programmes sensitifs légers, vous vivrez une expérience relaxante dans un bain de plasma chargé positivement. Rien de tel pour passer des vacances virtuelles, idéales pour relaxer le corps et l'esprit. Nos salles de défoulement par la violence sauront également vous séduire.

Eko Sauna – 8 centres dans Shin-Edo
Consultez notre site pour prendre directement rendez-vous.

Nanocréatures

Le terme « nanocréatures » est régulièrement employé pour désigner des robots microscopiques ou ne dépassant pas la taille d'un trombone. Utilisés généralement par les policiers ou les médecins légistes pour effectuer des autopsies, des pistages, des analyses ADN sur un lieu de crime, on trouve également divers nano-drones espions de la dimension d'un ongle, capables de se déplacer dans un bâtiment pour repérer les lieux et des preneurs d'otage par exemple.

Particulièrement coûteuses, ces nanocréatures restent pour le moment hors de portée de l'ouvrier lambda, bien que de plus en plus de « vendeurs de gadgets » proposent ce type de produit à des fins purement ludiques (comme des nano-robots lumineux pouvant composer des tatouages sous-cutanés)… Et avec tous les risques que ce matériel à prix dérisoire peut représenter.

Polymères flexibles et Biomatériaux

Pouvoir combiner les atomes grâce aux avancées nanotechnologiques a été un immense pas en avant pour pouvoir créer de nouveaux matériaux et tissus. À côté des vêtements impossibles à tacher, des matériaux comme le verre, le métal ou le béton sont devenus plus souples, plus solides ou simplement plus aisés à manipuler. Les nouvelles constructions sont devenues plus résistantes aux séismes, mieux isolées pour éviter les déperditions d'énergie et pour pouvoir se chauffer uniquement grâce à la chaleur corporelle des habitants ou de simples bougies.

La nanotechnologie a également permis de créer des polymères flexibles et objets à mémoire de forme : comme des plastiques extrêmement légers et solides, comme de mini-écrans liquides où vous pouvez lire votre journal, ou encore des gilets pare-balles légers se durcissant sous l'impact d'une balle.

Enfin, n'oublions pas le summum des recherches en biomatériaux actuelles : la combinaison fractale. Fabriquée à l'aide de fibres sensibles au spectre lumineux, elle permet de modifier son propre spectre électromagnétique pour sortir du champ perceptible. Uniquement visible grâce aux infrarouges, le porteur d'une telle combinaison à la largeur d'ondes étendue, devient ainsi totalement invisible aux yeux d'une personne ordinaire. Inutile de préciser que ce matériel onéreux ne se trouve guère en grande surface pour l'instant.

Prothétique

La prothétique est à la base un domaine visant à corriger les handicaps physiques, à permettre à une personne paralysée de marcher à nouveau, à un amputé de retrouver l'usage d'un nouveau bras à l'aide de créations mécaniques. Subtil mélange entre la robotique, la biotechnologie et même la nanotechnologie, les applications en prothétique ont permis de développer d'autres principes, utilisés notamment dans le domaine militaire.

Nouvelles drogues

Les Yakuza, les trafiquants et les chimistes habiles ont su profiter de toutes ces améliorations pour mettre au point de nouvelles drogues artificielles et autres dérivés d'opiacés. Particulièrement nombreuses et changeantes depuis quelques années, elles ont forcé les autorités à adapter leurs appareils pour pouvoir les repérer à l'aide de nano-transmetteurs (généralement placés sur des gants ou des nanocréatures). Une sorte de guérilla technologique a lieu ainsi quotidiennement, les dealers concevant des drogues toujours plus subtiles et indétectables, tandis que la Police tente d'adapter ses méthodes à leur évolution.
Parmi tous les stupéfiants disponibles sur le marché Japonais, on peut notamment citer l'Androspleen et ses effets sur les tissus musculaires, *l'Hakuchûmu* et son impact psychologique proche d'un Squid, *l'Eyefrag* et ses perturbations rétiniennes ou encore les ampoules sous-cutanées *Blue Light*, plus comparables à du tabac liquide surdosé.

Avec les produits d'Etat de marque SHICHIMI, vous ne risquez plus l'obésité. Tous les aliments fabriqués dans nos laboratoires sont HYPO-ALLERGÉNIQUES et adaptés pour vous apporter tous vos besoins quotidiens. RICHES EN VITAMINES et minéraux, dépourvus de graisse et enrichis en molécules destinées à solidifier vos artères, nos nouilles et sauces sont également un véritable régal pour toute votre famille. Contre un simple coupon rouge de rationnement, vous pourrez même acquérir six plateaux de notre nouveau produit : des *YAKITORI* en provenance directe de nos fermes de Yokohama.

Prothèses biomécaniques

La biomécanique intervient au niveau médical pour remplacer des membres, des muscles, des articulations ou des ossements endommagés. Loin d'être de simples bras robotisés, les organes biomécaniques sont avant tout des implants hybrides renforcés de nanopuces et fibres nanomusculaires carbone. Bien que souvent plus fortes et résistantes, les prothèses biomécaniques ont d'abord pour but de redonner l'usage d'un membre perdu à une personne, non de le transformer en surhomme. Ce genre d'exploitation a cependant trouvé un écho au sein de certains corps militaires et de commandos d'élite, dont les soldats disposent parfois de capacités physiques supérieures à la norme.

Exosquelette, skinsuit, waldo

Conçus pour permettre à un paraplégique de marcher à nouveau ou à un infirmier de porter une personne handicapée sans difficulté, les exosquelettes ont trouvé de nombreux autres débouchés. Désormais les manœuvres des chantiers utilisent des waldos de plus de trois mètres de haut pour transporter du matériel lourd, tandis que des combinaisons bardées de nanofibres (les skinsuit) apportent des améliorations notables aux forces de l'ordre, comme une meilleur vitesse ou résistance.

Les exosquelettes ont profité directement des innovations nanotechnologiques et robotiques, et leur apparence oscille de la structure d'un robot monumental à une simple combinaison tissée de tiges microscopiques.

Robotique

« J'ai vu tant de choses que vous, humains, ne pourriez pas croire. De grands navires de feu surgissant de l'épaule d'Orion. J'ai vu des rayons fabuleux, des rayons C briller dans l'ombre de la porte de Tannhäuser. Tous ces moments se perdront dans l'oubli, comme les larmes dans la pluie... Il est temps de mourir. »

Batty – Blade Runner

Afin de compenser la baisse de la natalité, l'utilisation des androïdes dans de nombreux pans économiques de la société est apparue comme un passage obligatoire et nécessaire. Déjà très avancé en matière de robotique, le Japon est devenu le spécialiste mondial dans ce domaine, multipliant les inventions : du Puppetbot remplaçant l'animal de compagnie, à l'androïde travaillant sur une chaîne de montage ou pilotant un taxi, il est désormais possible de trouver des hôtesses de charme à la gestuelle parfaite. Tous les robots font appel aux découvertes les plus récentes en microphotonique, les rendant capables de travailler de façon optimale (comme des fourmis) en s'échangeant des informations par la voie du laser.

On distingue couramment quatre types d'androïdes, qui coexistent et se différencient non seulement par leurs fonctions mais également par leur fabrication.

Les plus simples sont les Puppetbots : des petits robots destinés à remplacer tôt ou tard les vrais animaux de compagnie. Le plus souvent simples jouets pour les enfants, ils sont néanmoins dotés de facultés avancées pouvant les transformer en de petites nounous efficaces ou en compagnons idéals d'une personne invalide. Ils n'ont jamais de forme humanoïde, mais plutôt des courbes replètes et des roues multiples, ainsi que des couleurs vives, comme les modèles Uko et Papero 1200. Ils peuvent être également des copies extravagantes d'animaux de compagnie (chien ou chat, ou *inubotto* ou *nekobotto*), les imitant à la perfection sans risque d'allergies ou de morsures.

Les premiers androïdes à disposer d'une forme purement humanoïde sont les "artificiels", qui sont destinés aux services simples.

D'aspect humain, ce sont pourtant de vrais robots entièrement composés de circuits photo-voltaïques et de matières synthétiques. Ils sont alimentés par des nanobatteries rechargeables (énergie solaire, thermique ou cinétique). Cette forme humaine leur est toujours donnée par facilité, afin que les utilisateurs ne soient pas entourés d'images jugées trop froides. Ils peuvent répondre à des questions de base liées directement à leur fonction et préprogrammées dans leur « cerveau » plasma.

On les destine le plus souvent aux travaux dangereux (exposition aux produits toxiques, lourdes charges…) ou jugés aujourd'hui dégradants (nettoyage, contact avec des cadavres…).

Mesdames, la solitude vous pèse ?

Plutôt que vous inscrire à un programme de speed-dating virtuel ou arpenter les bars à hôtes de Kabuki-cho, que pensez-vous de notre nouveau modèle Apollon ? Cet androïde ne se contentera pas de réaliser votre ménage, de réparer votre véhicule ou de vous improviser de bons plats grâce à ses programmations de classe «Stewart 5». Il pourra également vous masser après le bain, danser avec vous lors du bal de la municipalité ou vous faire rire ! Un léger supplément permettra également à nos ingénieurs de lui octroyer des capacités d'auto-défense pour le transformer en véritable garde du corps !

Qu'attendez-vous pour acquérir l'amant parfait ?

Apollon est une conception des laboratoires Fuji Corp.

Mais ils peuvent être également femme de chambre, chauffeur de taxi, cuisinier, livreur…etc.

Les artificiels les plus coûteux et de dernière génération sont véritablement recouverts de peau et de chair "humaine", capables de tromper le plus attentif des interlocuteurs. Que ce soit la texture de leur peau, leur température corporelle, leurs cheveux, leurs lèvres, leurs ongles, leurs grains de beauté, tout ressemble à s'y méprendre à un humain ordinaire. Inutile de préciser que ces androïdes de luxe font la joie des maisons d'hôtesses et des réseaux de prostitution.

La troisième catégorie concerne les "synthétiques" : des corps d'androïdes complets ou partiels (plus de 50%), au cerveau humain. Ils se trouvent surtout dans la police, l'armée ou font partie de forces spéciales. Soumis à un contrôle très strict, ils sont en général des humains "améliorés" (dit aussi "upgradés") suite à un accident ou par simple choix. On en rencontre très peu et certains Japonais ne croient même pas à leur existence, croisant plus généralement quelques anciens amputés disposant juste d'une éventuelle jambe biomécanique. Là où un synthétique voit son corps presque intégralement reconstruit.

Enfin la dernière catégorie, et sans aucun doute la plus récente, est celle des biodroides ou répliques. Ce sont des clones humains améliorés ou non, dotés d'un cerveau électronique. Ils sont intégralement créés en laboratoire et ne servent en général qu'aux Génocrates pour se concevoir des corps sur-mesure, des hommes de main particulièrement efficaces ou des répliques parfaites destinées à remplacer les modèles originaux. Dernière trouvaille de la biotechnologie robotique, ils demeurent néanmoins inconnus du grand public.

Environmatics

Les avancées technologiques ont eu évidemment une incidence dans les domaines de l'environnement, de l'écologie, de l'agriculture et de l'habitation.

Domotique

Le Japon ne s'est pas étendu et malgré le déclin démographique, il a fallu continuer à faire évoluer les villes, à les agrandir, à les améliorer. L'arrivée de nouveaux matériaux, bétons anti-sismiques, polymères, fibres carbones ont permis aux bâtiments de mieux résister aux tremblements de terre et aux vents violents. L'arrondissement de Kaijin, situé en pleine mer et constitué de nombreuses plate-formes, résulte directement de ces multiples recherches en matière de biomatériaux.

Les appartements ont su profiter de l'émergence des technologies exposées précédemment : commandes vocales, reconnaissance rétinienne, appareils ménagers dotés de programmations intelligentes occupent désormais les habitations. Il suffit d'un simple ordre vocal pour ouvrir vos volets, allumer la télévision ou changer de chaîne. Pour le reste, de la commande d'un repas en passant par les programmes de sport holographiques, vous pouvez compter sur votre ordinateur personnel et le réseau lumineux de la ville.

Ecologie et Energies

La gestion des ressources est devenue une véritable science, ayant permis le développement de fermes hydroponiques d'Etat, l'utilisation de la biotechnologie pour cloner des espèces vivantes et en améliorer les ressources nutritives. De gigantesques fermes situées en pleine mer dupliquent ainsi en batterie des milliers de thons ou de saumons destinés chaque année à l'industrie agroalimentaire et aux restaurants. L'élevage agricole n'échappe pas à ces principes et les plus grands établissements sont désormais occupés par une poignée d'humains commandant à des machines et des cuves, transformant ovins et bovins en fines lamelles.

L'écologie est au centre des préoccupations du monde depuis près de 50 ans, sans qu'on ait trouvé de solution miracle. Les tentatives de processeurs atmosphériques destinés à guérir la couche d'ozone se sont révélées infructueuses, obligeant les populations à économiser leurs ressources et à optimiser les énergies renouvelables.

La récupération et le recyclage sont devenus les premiers réflexes des Japonais, des industries entières étant chargées de recycler les matières premières et de concevoir des produits 100% biodégradables et/ou réutilisables sous une forme ou une autre.

Les véhicules sont désormais tous équipés de moteurs hybrides, fonctionnant à l'aide de piles à combustible, de biocarburants propres et d'hydrogène. Le Japon a fait tout son possible pour développer au maximum les transports en commun, à l'aide de métros aériens et de lignes à grande vitesse. Sans oublier les voies express contrôlées par satellite où les excès de vitesse ne redeviennent possibles que depuis l'Incident Kuro.

En matière d'énergie, les capteurs solaires de nouvelle génération (nanobatteries photovoltaïques) ont su faire jeu égal avec le nucléaire et tous les objets électroniques sont équipés de piles se rechargeant par la lumière, le mouvement (cinétique) ou la chaleur (thermoélectrique). Ainsi les Pods utilisés par les populations marchent en journée à l'aide du soleil, des mouvements produits par leur porteur mais également par la chaleur de son corps (à l'aide de vêtements prévus à cet effet et garnis de capteurs).

Armes magnétiques (Nanomagnets)

Plus efficace et souvent moins mortel que les armes traditionnelles, l'armement à impulsions électromagnétiques a été adopté par la plupart des corps militaires du Japon. Dans une société où la microphotonique est à la base de tout, rien d'étonnant à disposer d'appareils susceptibles de perturber l'électricité et l'électronique. Ainsi, on peut citer les grenades Waves capables de perturber le champ magnétique sur une aire d'effet redoutable ou les Gunshock, pistolets envoyant une onde magnétique susceptible de vous assommer ou de vous projeter à travers un mur. Evidemment, les armes à feu restent toujours d'actualité mais tous ces dérivés offensifs et/ou défensifs de processus magnétiques sont en passe de devenir la norme pour des raisons de sécurité et d'économie.

Espace

Même un chemin de mille lieues commence par un pas.
Proverbe Japonais

La conquête du système solaire n'est encore qu'un doux rêve. Malgré les nombreux progrès des quarante dernières années, il est toujours aussi complexe et coûteux de s'arracher à l'attraction terrestre. La mise en place d'une base lunaire internationale sous l'impulsion de la Chine et les premiers vols à propulsion ionique ont permis des missions plus fréquentes et la fabrication de satellites en gravité zéro. Désormais, des voiles solaires transportant deux à trois individus peuvent opérer des sorties extra-orbitales autour de l'astre lunaire, afin d'effectuer des réparations ou des améliorations des réseaux satellites existants.

Malheureusement les astronautes éprouvaient toujours autant de difficultés à demeurer longtemps en gravité nulle et nombreux furent ceux qui développèrent des problèmes de vertiges et divers troubles mentaux à leur retour sur Terre, après des séjours trop prolongés. Un programme de recherche

secret est donc apparu il y a une quinzaine d'années, destiné à concevoir des individus parfaitement adaptés à cette absence de gravité et condamnés à ne plus jamais remettre les pieds sur Terre. Une nouvelle génération d'humains (nommés Enfants Tycho) issus de la biotechnologie et de recherches chinoises, dont les premières cuves permirent la naissance d'une vingtaine d'individus qui occupent désormais les bâtiments de la station lunaire. Depuis, de nouveaux spécimens améliorés ont encore vu le jour, soit sur Terre, soit directement dans l'espace. Conçus génétiquement pour résister à l'absence de gravité, ils ne peuvent plus revenir sur le sol terrestre une fois que leur organisme s'est complètement habitué à l'apesanteur. Inadaptés à une gravité trop importante, ils sont condamnés à vivre dans l'espace, certains s'entraînant depuis des années en prévision de la colonisation de Mars.

Durant toute cette période, la compétition fit rage entre l'Asie (menée par la Chine et le Japon) , l'Europe et les Etats-Unis. Bien décidé à parvenir le premier sur Mars, le Japon choisit volontairement de rompre son partenariat avec la NASA pour soutenir la Chine, aux crédits plus attractifs. Incapables en l'état actuel des connaissances d'envoyer des humains ordinaires sur la planète rouge sans les condamner à un voyage trop long et périlleux, les chercheurs choisirent de se concentrer d'abord sur des androïdes susceptibles de mener cette aventure à bien. Grâce à leurs recherches, la robotique fit un prodigieux bon en avant en l'espace de trente ans et le 20 juillet 2044, après un périple de neuf mois dans l'espace, la mission Ophir Planum atterrit enfin à proximité de la Valles Marineris. À son bord, quatorze androïdes sont désormais chargés d'explorer la zone et de préparer la venue d'Enfants Tycho, sans doute aux alentours de 2050.

Irrités, l'Europe et les USA augmentèrent leurs crédits accordés à la recherche spatiale pour bâtir une base secondaire sur la Lune, destinée à recevoir la construction d'une navette directement assemblée sur place (censée recevoir des colons à destination de Mars). Ces différentes rivalités politiques et économiques furent certainement en partie la cause de la dureté du blocus, suite à l'Incident Kuro, l'Occident profitant du malentendu entre le Japon et la Fédération Panasiatique pour régler sa propre addition.

Occultech

Loin d'être une véritable science, « l'occultech » est une forme très récente d'inventions, conçues par des illuminés depuis l'Incident Kuro. Subtil mélange entre rituels *shintô*, croyances taoïstes, superstitions diverses et créations technologiques, l'Occultech est une vision moderne d'artefacts censés lutter contre les créatures malfaisantes.

On les trouve très souvent dans les arrières salles de petites échoppes de Shin-Edo, comme une antique herboristerie d'Asakusa ou un vendeur de porte-bonheurs de Shibuya… On peut citer par exemple la visière à reconnaissance spectrale, les Pods-ouijas, les pentacles holographiques, les nanosenseurs à *Oni*, les grenades à sel consacré… Sans oublier le carillon zen, repérant l'arrivée du vent surnaturel soufflant sur l'Archipel depuis l'Incident.

Des murs couverts de sang ?

Des ongles ou des mèches de cheveux sous votre oreiller ? Un ami mort de *kanashibari*, d'une crise cardiaque ? Une petite amie noyée revenant vous hanter ? Tout ceci est peut-être un *yôsei* ou un *bakemono* cherchant à vous nuire. N'hésitez pas à vous adresser à un vrai spécialiste du monde invisible. L'agence *Jobutsu* est là pour vous aider. Tarifs spéciaux pour les Naturels.

Agence *Jobutsu*
2-45-2 Kabuki-chô, Shinjuku-ku.

Toute une frange de trafiquants se charge désormais de récupérer ce type de matériel, à destination de personnes crédules persuadées que l'au-delà est en train d'envahir le monde réel. Ils n'hésitent pas à piller des collections privées, à engager des mercenaires pour dérober des pièces dans certains musées ou à organiser des trafics avec des morgues. Il est ainsi de plus en plus admis par une branche de « spécialistes du paranormal» que des balles ou lames ayant provoqué la mort d'un individu peuvent s'avérer particulièrement efficaces contre certaines créatures d'ombre. De nombreux légistes revendent ainsi des balles ou tiges métalliques diverses (comme des morceaux de carrosserie issus d'accidents de la route) extraites des corps des cadavres qui leur sont amenés. Il en va évidemment de même avec les katanas ou couteaux encore tachés du sang de leur victime. Plus généralement, tous les individus en contact direct avec la mort - et donc, souillés - paraissent avoir un certain pouvoir sur les créatures de l'au-delà.

Cette intervention de la modernité dans les croyances traditionnelles et les superstitions populaires se retrouvent également chez toutes les personnes en faisant le commerce. Désormais de nombreuses voyantes utilisent des lunettes thermiques pour « lire votre aura », voir (soit-disant) les *kami* ou soignent votre stress avec des programmes psychédéliques de réalité augmentée. Les *Ofuda*, ces morceaux de papier remplis de formules de protection commencent à prendre la forme d'images projetées ou de prières inscrites sur un moniteur flexible. Enfin n'oublions pas les nombreux guérisseurs, faisant parfois appel à des onguents traditionnels couplés à des sérums nanotechnologiques.

SHIN-EDO

"Sushi. That's what my ex-wife called me - cold fish."
Deckard – Blade Runner

APERÇU GÉNÉRAL

Sur l'île de Honshû, dans la plaine du Kantô, à l'embouchure de la rivière Sumida, celle qui était autrefois nommée « Tôkyô » est toujours la capitale du Japon. Une gigantesque conurbation de 36 millions d'habitants, construite face à l'océan Pacifique. Au fil du temps, cette mégalopole a perdu son titre de ville la plus peuplée du monde, au profit de Mexico. La baisse inexorable de la natalité, les changements de mœurs, la régulation des naissances et l'arrivée de la robotique ont suffi à modifier profondément la société. Shin-Edo a suivi le repli du Japon sur lui-même, se faisant le fer de lance de l'auto-suffisance commerciale et énergétique. Les tremblements de terre de 2025 et 2037 n'ont rien arrangé à ce phénomène, jusqu'à l'Incident Kuro. La réaction de la scène internationale a déclenché une nouvelle prise de conscience chez certains japonais. Unis autour de leur Empereur, ces derniers ont décidé de s'assumer complètement dans une société coupée du monde, obligée d'économiser ses ressources, de rationner ses biens et de recycler ses produits. Une civilisation vieillissante, déclinante, aux enfants remplacés par des machines domestiques, à l'élite composée d'êtres aux corps remaniés par la biotechnologie, à la population de «naturels» condamnée à vivre avec la peur du blocus et de ce qui est apparu en même temps que le Vent des Dieux protégeant l'Archipel.

Le bouleversement de l'Incident Kuro a été tel qu'une nouvelle ère a été proclamée, l'ère *Danketsu* (Unité et solidarité) pour remplacer l'ère précédente, *Heisei*, (Accomplissement de la paix).

INFRASTRUCTURES

Malgré ses nombreux aspects paradoxaux, accentués par une spiritualité zen issue d'un passé chargé de traditions, Shin-Edo est une agglomération à la pointe de la technologie. Que ce soit en matière de transports ou de communication, la ville est tissée de réseaux étudiés afin de régler la vie des habitants de la meilleure façon possible. Tout est optimisé afin de correspondre aux politiques d'économie énergétique du pays et aux désirs de sécurité. Néanmoins, tout ceci tend de plus en plus à se déliter depuis le début des « hostilités » et le blocage orchestré par les forces internationales.

La conurbation de Shin-Edo est formée de 24 arrondissement spéciaux (ou *Tokubetsu-ku*), 27 villes, un département et quatre districts insulaires. Cependant on considère que la métropole en elle-même est formée par les 24 arrondissements la composant, le reste n'étant que sa proche banlieue. Ces derniers portent les noms suivants : *Adachi, Arakawa, Bunkyô, Chiyoda, Chûô, Edogawa, Itabashi, Kaijin, Katsushika, Kita, Koto, Meguro, Minato, Nakano, Nerima, Ota, Setagaya, Shibuya, Shinagawa, Shinjuku, Suginami, Toshima, Taito.*

La capitale n'a plus de réelle existence administrative depuis 1943, mais tous les habitants considèrent ces différents arrondissements comme la ville en elle-même. Une cité pour le moins vaste et labyrinthique, puisque les 24 arrondissements spéciaux contiennent une centaine de quartiers différents !

Shin-Edo est un mélange hallucinant entre modernité et traditionalisme, les gigantesques complexes et buildings sophistiqués surplombant les parcs, les sanctuaires et les ruelles de la vieille ville. Un ensemble tentaculaire, complexe, où les couloirs aluminium d'une ligne de métro débouchent parfois sur une rue tortueuse aux façades

anciennes, surmontées de centaines de câbles électriques. Ici, les prêtres *shintô* côtoient les androïdes de surveillance, les jeunes *bôsôzokus* (des motards circulant en bandes) pilotant des dragsters magnétiques, la Génocratie numérisant sa pensée pour vivre éternellement et les femmes élégantes fréquentant de petites échoppes oubliées pour exorciser le fantôme qui les hante.

Nul ne sait véritablement s'orienter dans Shin-Edo, à part peut-être les chauffeurs de taxis robotisés, mieux équipés pour connaître le nom des rues de cette ville monumentale, multiple et superposée. Des gratte-ciels de Shinjuku, aux hologrammes géants de Roppongi en passant par le parc verdoyant du Palais Impérial ou la plateforme pélagique de Kaijin, la capitale du Japon propose de nombreux quartiers aux saveurs hétéroclites et raffinées.

ARCHITECTURE ET VILLE VIRTUELLE

Bien avant les années 2040, l'ancienne Tôkyô avait déjà des allures de ville futuriste. La profusion de bâtiments conçus par des architectes virtuoses, souvent placés au milieu d'immeubles plus classiques, de bâtisses traditionnelles ou à proximité de parcs fleuris, donnait à la cité des allures de métropole du XXIIème siècle. Avec le temps, cette impression est devenue encore plus concrète, de nouveaux édifices aux formes sophistiquées émergeant de terre, subtils mélanges de biomatériaux, de verre et d'acier. Les génies de l'architecture ont su réutiliser le patrimoine existant, l'entourer, le réadapter, l'ingurgiter ou redonner au passé une seconde vie. Certaines anciennes façades de temples sont devenues les entrées de stations de métro, ont été avalées dans des édifices plus volumineux ou ont trouvé leur place au sommet de quelques buildings. Le petit restaurant de *sushi*, datant des années 50, a vu son enseigne se perdre parmi les néons clignotants et les graffitis. Les routes se sont multipliées, se sont même superposées pour créer des étages auto-routiers : des voies placées les unes sur les autres à l'intérieur d'étroits tunnels en béton.

Au détour d'une promenade, il ne faut donc pas être surpris de tomber sur une ancienne demeure à la devanture rouge, littéralement imbriquée dans un mur de métaux futuristes, incrusté de motifs floraux.

À cette première mégalopole bien réelle, il faut rajouter une seconde ville en superposition. Avec l'apogée du réseau photonique, de la robotique, des hologrammes et de la réalité augmentée, Shin-Edo s'est recouverte d'un manteau de lumières et de technologies. Désormais, en activant vos lunettes connectées à votre ordinateur de poche, des éléments en 3D viennent parfois s'ajouter à l'environnement urbain : monuments virtuels pour le plaisir du regard, publicités traversant les airs, voiture prototype circulant dans la rue, jouets s'agitant devant un magasin pour enfants, personnage sexy et virtuel vous faisant signe devant un gigantesque magasin de mangas… Tout un panel d'images transférées par les bornes optiques des magasins, des lieux, des panneaux publicitaires vers votre ordinateur portable, pour se superposer à votre vision.

Et si vous préférez garder vos lunettes sagement dans votre poche, les hologrammes se chargeront d'attirer votre regard ou de vous interpeller directement en scannant votre rétine.

Enfin, n'oublions pas les nombreux automates présents à chaque coin de rue, dans les magasins, voire même dans de minuscules ruelles étroites. Il existe des distributeurs automatiques pour tout ! Boissons, cigarettes, CD vierges, sandwichs, journaux téléchargeables, batteries nanovoltaïques, capuche anti-pluie…etc.

TRANSPORTS

Suite aux tremblements de terre ayant endommagé le métro souterrain, et causé des centaines de victimes dans divers effondrements, les pouvoirs publics ont opté pour la mise en chantier d'un métro aérien plus vaste desservant la quasi-totalité des quartiers de Shin-Edo. Baptisé Yamanote Evolve (YE), ce dernier est venu remplacer l'ancienne ligne de train du même nom qui encerclait le centre-ville, du moins lorsque cela était possible, certaines sections de l'ancienne voie ferrée continuant à fonctionner dans certains quartiers. Ainsi, la plupart des stations de banlieue sont encore desservies par les anciennes rames, aux voitures vétustes et lentes. Le reste des lignes est simplement désaffecté. L'abri relatif qu'offrent les galeries a attiré les sans-abris mais également des petits délinquants. En effet, l'épaisseur des murs des stations souterraines et leurs équipements électroniques dépassés ne leur permettent pas d'être couvertes par la totalité du réseau à impulsion. Dès lors, fugitifs de toutes sortes, marginaux et étrangers (ou *gaijin*) en situation irrégulière s'y rassemblent pour vivoter de petits trafics illégaux.

Le réseau ferroviaire ressemble ainsi actuellement à une véritable toile d'araignée tissée de fils métalliques différents, se superposant ou se croisant parfois sur plusieurs kilomètres.

Démarré en 2042, le Yamanote Evolve continue à développer ses nouvelles lignes dans la plupart des arrondissements, jusqu'à l'île artificielle d'Odaiba. Guidé par laser et pouvant atteindre la vitesse de 280 km/h par sustentation électro-magnétique, le métro de Yamanote met environ 45 secondes pour relier une station à la suivante. Son parcours offre une superbe vue aérienne de la ville, son rail suspendu surplombant les différents lieux notables de Shin-Edo et traversant même de multiples complexes récréatifs ou des centres commerciaux. Certaines de ses stations se

trouvent d'ailleurs dans le corps même de buildings ou complexes commerciaux placés en hauteur. En un rien de temps vous vous retrouvez au cœur même d'une galerie marchande ou d'un parc aquatique ! Si les plus hautes tours demeurent évidemment inaccessibles, la vision des terrasses surélevées ou des vérandas luxueuses des restaurants panoramiques de Chiyoda est un enchantement.

Même si les transports en commun demeurent le moyen de déplacement privilégié des habitants de Shin-Edo, le réseau routier reste utilisé par les poids lourds et les personnes habitant à l'extérieur de la métropole. A l'instar de la ville elle-même, le réseau routier est difficilement compréhensible pour un non-initié et les véhicules sont tous automatisés afin de suivre un trajet programmé. Afin de sécuriser les routes, notamment la monumentale voie express contournant la capitale jusqu'à Kyoto, des détecteurs GPS embarqués permettent aux voitures et aux camions de respecter la distance de sécurité et la vitesse réglementaire. Inutile de passer en contrôle manuel et d'appuyer sur le champignon ! La police surveille et votre voiture refusera de dépasser la vitesse limitée du quartier dans lequel vous circulez.

Toute infraction au code de la route a de grands risques d'être repérée immédiatement par les contrôleurs satellites et les nombreuses caméras raccordées aux multiples postes de police de Shin-Edo.

Evidemment la rupture consommée avec le reste du monde (même si beaucoup de japonais espèrent qu'elle n'est que temporaire) crée également des dysfonctionnements importants en matière de transmissions satellites. Avec le blocus, tous les satellites étrangers ou privés utilisés par le Japon sont pour la plupart inaccessibles et le pays doit compter uniquement sur sa poignée de satellites propres qui tournent actuellement en orbite. Cela entraîne certaines surcharges et perturbations, qui ne vont pas sans générer quelques dérèglements dans la circulation routière ou les émissions de données. Mais surtout, si toutes les informations internationales comme CNN sont encore accessibles « à l'ancienne », les autres modes de communication (comme le Web) n'échappent pas à cette coupure forcée et le Japon éprouve les pires difficultés à émettre vers « l'extérieur » de son propre territoire.

SÉCURITÉ

Le sentiment de sécurité est omniprésent dans l'ensemble du centre-ville, tout particulièrement dans les quartiers entourant le Palais Impérial. Des petits postes de police sont placés tous les 500 mètres et des grappes de caméras miniatures sont campées à de nombreux points de circulation. Vous avez toutes les chances de retrouver votre carte de crédit dans un commissariat si vous la perdez, voire de remettre la main sans aucun souci sur votre épaisse mallette remplie de liasses de dollars à l'accueil de votre hôtel.

La multiplication des contrôleurs rétiniens dans toutes les activités de la société est pour beaucoup dans ce renforcement du respect de la loi. Même si les habitants ont toujours su observer avec respect les forces de l'ordre, leur identité est scannée en moyenne une vingtaine de fois par jour durant leurs déplacements. Que ce soit par le pupitre optique à l'entrée de chaque station de métro, recoupant votre identité avec votre ticket de transport, les publicités holographiques réactives s'adaptant à votre profil pour mieux vous proposer leurs produits, votre automobile vérifiant que vous être le bon propriétaire, la porte de votre appartement n'ouvrant pas aux inconnus ou votre *gantai* portatif par lequel vous pouvez téléphoner, tous ont pour fonction de scanner votre rétine par un flash laser afin de vérifier votre identité.

Dans une telle atmosphère, difficile de passer longtemps inaperçu pour un repris de justice ou un étranger arrivé illégalement sur le territoire japonais. Evidemment, tout système a ses propres limites, et si éviter comme la peste les quartiers les plus sécurisés est un premier moyen d'esquiver un séjour prolongé en cellule *ranpaku* (une sorte de caisson rempli d'un liquide épais, comme du blanc d'œuf, court-circuitant les émotions), les solutions les plus efficaces se trouvent au marché noir ou dans des petites cliniques miteuses du quartier de Shinjuku. Greffe oculaire, appareil anti-flash, lentilles ou tout simplement dessous de table sont parmi les solutions envisageables.

Paradoxalement, le crime n'est pas absent pour autant des rues de Shin-Edo, pour preuve les *boryokudan* (syndicats du crime) continuant leurs activités malgré les lois anti-gangs et les actions coup de poing de la police. Ces fédérations de Yakuza se livrent à des rackets, des assassinats, des trafics d'armes, des jeux illicites, en passant par l'industrie des drogues et du sexe. Souvent améliorés par quelques trouvailles nanotechnologiques, les Yakuza obéissent à des traditions strictes, paraissant parfois anachroniques en 2046. Vaste et efficace, la mafia nippone est représentée par des parrains particulièrement influents, comme ceux des fédérations *Yamaguchi-gumi, Inagawa-ka*i ou *Sumyoshi-gumi*… Mais depuis peu, ces organisations opérant discrètement sous différentes façades légales (mouvements religieux, politiques et sociétés commerciales) doivent compter avec de nouveaux pions dans l'échiquier : des êtres inconnus et surnaturels, plus meurtriers que les lointains descendants des samouraïs.

Si la délinquance et les gangs ont toujours été présents au sein de la société, avec son lot de larcins, de délits et de meurtres, l'Incident Kuro a provoqué un profond délitement dans « l'harmonie » de la communauté de Shin-Edo. La multiplication d'événements étranges, de disparitions inexpliquées, de témoignages aberrants sur des apparitions surnaturelles, ont créé une ambiance pesante au cœur d'une population tentant de vivre comme avant et d'oublier le blocus.

Malheureusement, la présence des forces étrangères autour de l'Archipel est une menace constante et les pannes de courant régulières un rappel de la situation actuelle.

ÉNERGIE

Même si la bombe s'est évaporée inexplicablement dans les airs, l'événement ayant protégé le Japon a produit un black-out électrique de deux heures suite à l'impact. Un temps suffisant pour générer un accident aérien majeur dans l'aéroport de Haneda avec le crash, à 44 secondes d'intervalle, de deux avions durant leur décollage, ainsi que des séquelles irréversibles dans le réseau énergétique de Shin-Edo. Comme les différentes métropoles du Japon, l'ancienne Tôkyô est traversée par une quantité impressionnante de câbles électriques suspendus, destinés à résister aux secousses sismiques, eux-mêmes alimentés par des panneaux photo voltaïques et thermiques répartis dans l'ensemble de la ville et sur des plateformes off-shore (il y en a véritablement partout, aussi bien sur les toits des immeubles qu'au-dessus des magasins, l'énergie solaire et thermique étant devenues les deux principales ressources d'énergie du Japon). Malheureusement ce court-circuit magnétique a sérieusement perturbé les centres de relais électriques et de nombreux quartiers se trouvent régulièrement plongés dans le noir, parfois durant 24 heures. On imagine aisément l'angoisse que peuvent ressentir certains habitants de lieux malfamés, lorsque les éclairages publics et les néons s'éteignent. Les « légendes urbaines » rapportées par les médias, et auxquelles la population ne prête aucune attention par crainte, incrédulité ou superstition, prennent alors une toute autre dimension.

Ce type d'incident n'épargne pas les bornes optiques : il s'agit « d'antennes » laser ayant remplacé les anciennes lignes téléphoniques, les antennes relais GSM et les câbles de télévision. Elles ressemblent à de simples boîtes en métal bardées de cristaux et fibres optiques verdâtres, accrochées sur les façades des bâtiments. Lorsque vous activez votre ordinateur de poche (ou *Pod*), ce dernier se connecte automatiquement à la borne optique la plus proche pour vous permettre de visiophoner, de regarder un film, de récupérer des informations sur le web, de jouer à un jeu en réseau virtuel ou de lancer la programmation de votre four à distance. Couverte à 99,99% par ce réseau laser à impulsion, Shin-Edo n'échappe pas à des coupures ponctuelles dans certains arrondissements spéciaux, plongeant les habitants dans le désarroi le plus total.

ENVIRONNEMENT

Victime d'éruptions volcaniques, de tremblements de terre (un millier chaque année environ), de typhons et d'autres désastres naturels, l'archipel du Japon tente depuis des centaines d'années de dompter la nature. De nombreux barrages et murs bétonnés ont été placés dans les lits des rivières et sur les flancs de montagne afin d'éviter les glissements de terrain provoqués par la déforestation ou les inondations. Même les côtes des îles sont parcourues de tétrapodes, de gigantesques structures destinées à endiguer l'érosion maritime, et de barrages renforcés pour contrecarrer une montée éventuelle des eaux. La forte densité démographique a transformé les paysages japonais en chantier de construction permanent, de monumentales fermes hydroponiques occupant désormais des espaces ruraux considérables. Des champs et des fermes possédés pour la plupart par l'Etat, afin de tenter de conserver son indépendance. Cependant, alors que le Japon incinérait autrefois 75% de ses déchets solides, les nouvelles politiques énergétiques ont conduit les individus à revoir leur manière de consommer. Les ampoules LED sont désormais présentes partout, les déchets sont réutilisés en totalité et le recyclage et la récupération sont presque devenus de nouveaux arts de vivre. Chaque objet de la vie courante, qu'il s'agisse du gobelet en carton dans lequel vous mangez vos nouilles ou du projecteur holographique de votre home-studio, a connu des vies multiples et des formes variées, grâce à de nouvelles techniques de purification des pièces usagées. Un composant optique peut être recyclé environ 500 fois avant de devoir être totalement détruit, permettant à la société de vivre longtemps sur ses propres acquis. Certains vous soutiendront même qu'il est désormais possible d'en faire de même avec les organes humains, pour peu qu'on en ait les moyens.

Cependant, la fameuse « autarcie » du Japon n'a jamais été une réalité. Malgré les efforts de l'Etat pour subvenir seul aux besoins des populations et moins recourir à l'importation, les échanges internationaux n'ont jamais cessé et l'Archipel a toujours acheté énormément de matières premières et d'énergie à l'étranger. Avec la mise en place du blocus depuis six mois, les japonais découvrent malheureusement cette triste réalité. Le gouvernement, qui vantait la capacité du pays à pouvoir se nourrir seul, à pouvoir s'éclairer seul, a menti. Pendant que les habitants de Shin-Edo continuent à arpenter les boutiques de mode comme avant, les « greniers » du pays s'appauvrissent et une politique de rationnement strict paraît inévitable. Bientôt, des usines privées seront accaparées par l'Etat, comme les fermes aquacoles de Kaijin et chaque habitant devra rationner sa consommation nutritive et d'énergie. Qui sait… Ce seront peut-être des villes entières qui seront prochainement privées d'électricité ? Et peu à peu, les néons et les hologrammes s'éteindront.

A côté de cela, Shin-Edo continue à subir les perturbations météorologiques engendrées par la dégradation de la couche d'ozone. Malgré les tentatives de reconstitution de la haute atmosphère par des processeurs atmosphériques prototypes et l'interdiction des gaz à effet de serre, les étés sont beaucoup plus chauds et les ouragans de plus en plus nombreux. Shin-Edo passe souvent sans prévenir d'un temps caniculaire à une saison des pluies redoutable, l'Incident Kuro ayant provoqué l'apparition d'un vent régulier et puissant, soufflant systématiquement quelques jours avant la naissance d'un typhon.

Sport, jeux et loisirs

La société japonaise, en particulier les habitants de Shin-Edo, est très attirée par les jeux et les loisirs. La multiplication des lieux de distraction dans toute la ville en est un exemple flagrant, tout comme l'essor des jeux vidéo immersifs. Certains diraient même que la population tente d'oublier cette période noire en se noyant dans les jeux et les paris. Les salles autrefois remplies de Pachinkos, ces flippers verticaux bruyants, sont désormais des lieux de rencontres pour les accrocs aux jeux virtuels, profitant d'une pause pour venir savourer une bière *Kirin Next* et s'allonger sur un des sofas prévus à cet effet en poursuivant leurs aventures imaginaires. Un œil extérieur pourrait comparer ces lieux disséminés dans la capitale à des salons de méditation, où il ne manque que la fumée d'encens pour compléter l'ambiance. Dans certains coins, des parties traditionnelles de *Go* et de *Shôgi* viennent apporter un peu de vie dans la fausse léthargie ambiante.

A côté de ces divertissements, les foules se passionnent toujours autant pour le *Yakyû* : le base-ball, qui remplit régulièrement les 55 000 places du Tôkyô Dome de l'arrondissement de Bunkyô, pourvu de commerces et d'un agréable spa. Mais cette effervescence cache très mal l'inquiétude croissante de la population.

QUARTIERS

Afin de découvrir Shin-Edo, il est préférable d'emprunter les quartiers les plus connus (sur la centaine que compte la capitale). Chacun de ces lieux fait partie d'un des arrondissements spéciaux de la métropole, découpant la ville comme un puzzle, se chevauchant et se superposant régulièrement pour mieux égarer le visiteur. De nombreux quartiers portent d'ailleurs le nom de l'arrondissement lui-même.

Il est cependant indispensable au préalable de comprendre la notion « d'échelon » (ou *Kaisô*). La société japonaise est rythmée par de nombreux tabous et positions sociales, cloisonnant les personnes dans différentes petites cases leur permettant d'ouvrir certaines portes et d'avoir certains droits. La lignée ou le fait de travailler en contact avec la mort sont des points déjà abordés, mais il existe également l'échelon d'habitation. Ainsi, plus vous êtes fortuné (comme la Génocratie), plus vous occupez les gratte-ciel les plus élevés, les appartements les plus spacieux et les niveaux les plus proches du sol. Tandis que la plupart des naturels vivent aux niveaux les plus hauts. Cette réalité est la conséquence des tremblements de terre, rendant les logements des rez-de-chaussée plus sûrs et donc inévitablement plus coûteux.

De fait, de nombreux étages sont parfois réservés exclusivement à l'élite et il est impossible de visiter certains jardins botaniques, accessibles à ceux disposant uniquement d'un échelon minimal. Cet échelon, noté de 0 (SDF) à 6 (Génocratie) est évidemment indiqué sur votre profil identitaire et donc repérable par les différents dispositifs d'analyse rétinienne. Malheur au "naturel" qui s'aventurerait dans le palace luxueux situé au premier étage du building Green-dôri par exemple. Les androïdes de sécurité se chargeraient de lui rappeler de quel milieu il est issu et où se trouve sa vraie place dans la société : dans les studios les plus élevés, où une secousse de forte ampleur ne vous laisse pas le temps de vous échapper.

Evidemment, à côté de ces appartements inaccessibles, le commun des mortels se contente généralement de studios exigus composés d'une ou deux pièces, l'espace disponible étant toujours aussi restreint et le coût de l'immobilier particulièrement élevé. De nombreux logements ouvriers ne sont d'ailleurs rien d'autres que de simples capsules, contenant juste de quoi s'allonger.

AKASAKA
(Arrondissement de Minato)

« Akasaka, le quartier des salary-men. Depuis le blocus, ces derniers fuient comme des volées de pigeons ou tentent directement de s'envoler par les fenêtres de leurs buildings. Histoire de ne pas finir pauvres et en vie…Comme nous. »

Soejima Inejiro - Ouvrier

Quartier d'affaire de Shin-Edo, Akasaka est occupé par les immenses buildings des plus gros laboratoires du pays remplis d'une horde de *salarymen* en costard softskin (des costumes sombres bardés de nanocapteurs, le top de la mode). Chaque gratte-ciel paraît tenter de défier l'autre dans son architecture et la visibilité du logo de la société qu'il héberge. Que ce soit FujiLab, Edo-Corp ou Grey Skies Zabaï, chaque immeuble est bardé d'écrans, de plateformes holographiques et de lumières vives destinées à attirer l'attention des passants. Après la chute économique des prestigieuses corporations, de plus petites sociétés, notamment tous les laboratoires de robotiques et de nanotechnologies, ont racheté le patrimoine immobilier des anciennes *zaïbatsu* pour en faire leur siège. Dirigées par des hommes d'affaires discrets, cloîtrés comme tous ceux de la Génocratie dans des appartements luxueux qu'ils ne quittent jamais, ces sociétés emploient des centaines de cadres dynamiques et des chargés commerciaux. Bien que de dimensions moindres que les corporations internationales, ces laboratoires ont su s'adapter au marché économique et résister au blocus grâce à leur souplesse de fonctionnement et leur agressivité commerciale. Malgré tout, le blocus a engendré un dérèglement économique considérable, les transactions internationales devenant impossibles et les places boursières chutant suite à l'Incident. Après six mois de blocage, de nombreuses banques internationales de la ville s'apprêtent à fermer ou –chose incroyable- à être

rachetées par quelques petits établissements financiers familiaux de Shin-Edo (souvent liés à la mafia). La perte de capitaux importants, la spéculation parasitée, le marché réduit, obligent les banques à modifier leur façon de fonctionner. Licenciements, rachats, crises, suicides, pactes avec des structures peu recommandables génèrent un climat inquiétant dans toute la branche économique du pays. Seul l'espoir de voir la diplomatie mettre fin à ce blocage permet à nombre d'entreprises de subsister.

A côté de ces centres d'affaire, se trouvent de nombreux hôtels luxueux, d'innombrables rues piétonnes accueillant les cadres en fin de journée dans des bars aux façades fluorescentes, ainsi que diverses ambassades. Suite à l'Incident Kuro, plusieurs bâtiments (notamment les ambassades des Etats-Unis, de la Chine et de l'Angleterre) sont désormais désertés et squattés par quelques sans-abri. De multiples représailles de la part de groupuscules extrémistes ont en effet obligé de nombreux pays à rapatrier leurs représentants en urgence, la situation politique ayant franchi récemment le cap de la violence. Ce fut notamment le cas le 24 août 2046, lorsque la secte *Sekai Kyusei Kyo* tenta de lâcher dans l'ambassade chinoise les germes d'une enzyme dévoreuse de chair, pur produit d'un laboratoire clandestin de Yokohama.

A noter que le quartier d'Akasaka, en plus d'être relativement sécurisé et de proposer de nombreuses bornes optiques dans ses rues, dispose du plus grand nombre de taxis robotisés de Shin-Edo. Appartenant à une vingtaine de compagnies différenciées par leurs couleurs, ces taxis sont tous contrôlés par des androïdes-stewards ayant pour fonction de vous amener à destination dans les meilleures conditions possibles. Si pour quelques yens vous devrez vous contenter d'un taxi gris AKTC équipé d'un simple robot-tronc à la conversation limitée, les compagnies YellowCab ou Pink Taxi aux tons acidulés pourront vous assurer une véritable protection (androïde faisant également office de garde du corps et véhicule blindé) ou la présence d'une ravissante hôtesse artificielle.

Sakurazawa Zen : portant le nom de l'inventeur du Zen Macrobiotique, cette petite chaîne de restaurants lancée par Hiro Kushi propose un ensemble de menus calibrés pour l'organisme, dont bon nombre de produits pharmaceutiques. L'optique de ces établissements est de mettre en avant le soin du corps, et des régimes alimentaires conçus pour renforcer l'individu face aux maladies. L'inventeur du Zen Macrobiotique reçut, dit-on, la révélation à l'âge de 18 ans et devint un prophète capable de mettre au point des régimes pouvant vaincre n'importe quelle affection. Le restaurant situé à proximité de l'hôtel Capsule Inn reçoit régulièrement en son sein, dans une ambiance apaisante (tables aquarium, murs bleutés habillés d'écrans montrant différentes scènes de la nature), de nombreux grands pontes des compagnies environnantes.

Waste Management Company : derrière cette société de recyclage des résidus des fabriques prothétiques se cache en réalité un groupe de Yakuza appartenant à la fédération *Inagawa-kai*. Composée d'une majorité de *gurentai* (bandes de voyous) arborant des implants cosmétiques lumineux sous la peau, ces derniers sont recrutés parmi les bandes fréquentant les grands centres commerciaux de l'Arrondissement de Minato. Ils sont chargés d'extorquer des fonds aux cadres des entreprises par le chantage et les menaces. Une bonne partie d'entre eux a également pour mission de « travailler » directement avec certains laboratoires afin de contrôler les appels d'offres et de réduire la concurrence au silence. Le temps d'obtenir des crédits publics, par exemple. La Waste Management Company est dirigée par Monsieur Oshawa Michio, un homme trapu et potelé, qui ne se déplace jamais sans son *jintôjô* à la main : un bâton censé chasser les démons et dont l'extrémité est sculptée d'une tête humaine posée sur un croissant de lune.

Sanctuaire Hie-Jinja : placé au sommet d'une colline d'Akasaka, ce lieu de culte fut construit pour assurer une protection divine au Palais Impérial. L'entrée du hall principal est gardée par une statue de singe femelle portant ses petits (symbole des mariages et naissances heureuses). Véritable îlot de tranquillité dans un quartier tumultueux, le sanctuaire organise tous les deux ans le *Sannô matsuri* : le grand festival du Printemps, une des principales fêtes shinto de Shin-Edo. Non loin d'un des nombreux *torii* marquant l'accès au site se trouve l'arbre *Omikuji*. L'*Omikuji* est à présent une boîte que l'on trouve dans de nombreuses boutiques de loisir de la capitale (dans différentes versions modernes) et que l'utilisateur doit secouer jusqu'à ce qu'il en tombe une carte hologramme. On active ensuite cette carte plastifiée dans un lecteur prévu à cet effet afin de lire la prédiction qui en est issue. Si ce présage est bon, aucun souci. Dans le cas contraire, on doit accrocher la carte à une branche d'arbre pour que les esprits conjurent le mauvais sort.

L'arbre *Omikuji* est ainsi constellé de puces hologrammes plus ou moins usées, suspendues par des cordes, des ficelles ou juste glissées dans les rainures de l'écorce.

Unhex Nani Nani : Situé sur la grande avenue Platinum de l'arrondissement de Minato, il est à l'origine une création architecturale du fameux Philippe Starck. Ressemblant à un gros bunker de métal vert, à la couleur rafraîchie après quelques travaux, ce dernier est devenu un night-club baptisé simplement « *Nani Nani* ». A part son apparence marquante, rien ne le différencierait réellement des autres boîtes de nuit s'il n'avait pas été un précurseur de la réalité augmentée dans ce domaine d'activité (dite « Virtual Clubbing »). En effet, fini le temps des soirées mousse et des spotlights multicolores. Désormais, tous les noctambules chaussent leurs lunettes, visières et autres *gantai* pour profiter d'animations virtuelles, de sons extraordinaires, de formes flottant sous leurs yeux ébahis pendant qu'ils se trémoussent. Une sorte de paradis psychédélique peuplé d'animaux merveilleux, imaginés par leur concepteur : Suwa Horu, le disc-jockey « virtuel » des lieux, enfermé dans son épaisse cabine de verre fumé placé au-dessus de la piste de danse principale. Timide et assez sauvage, Horu préfère créer de nouvelles animations sur son imposant ordinateur à plasma plutôt que parler à des inconnus.

Tour de Tôkyô : érigée dans l'arrondissement de Minato, cette grande tour rouge et blanche rappelant fortement la forme de la Tour Eiffel s'élève à 332,6 mètres de hauteur. Illuminée différemment selon les saisons, la plus grande tour en métal du monde renferme de nombreuses bornes optiques et antennes relais. Accessible au public, la Tour de Tôkyô est équipée à 150 m et 250 m d'observatoires offrant un panorama prodigieux sur la plaine du Kantô ou le mont Fuji. Sans oublier les cafés et les boutiques.

AKIHABARA
(Arrondissement de Chiyoda)

« Ca devient inquiétant tous ces types qui s'amusent à dérégler les androïdes domestiques. Tu as entendu parler de ce gars de Shibuya qui a eu le pénis broyé par cette androïde de plaisir ? Tu verras que bientôt, les machines se rebelleront et nous tueront pendant notre sommeil ! »

Sanada Juro – Concessionnaire automobile

Avec l'explosion de la robotique et la mise en avant des androïdes comme solution à la perte de main d'œuvre, ainsi qu'à la baisse démographique, ce quartier est devenu quasiment leur « quartier général ». La Ville Electrique comme on la nomme, est envahie d'indénombrables magasins d'informatique et d'électronique. De grosses enseignes de plusieurs étages avec pignon sur rue, aux petits bric-à-brac postés dans les ruelles les moins accessibles, on trouve toute sorte de matériel à Akihabara. Chaque vitrine d'informatique propose les derniers gadgets à la mode : de l'ultime modèle de *Jellyfish*, en passant par le *gantai* personnalisable ou des ordinateurs aux plasmas photovoltaïques pulsant de couleurs envoûtantes. Sans oublier, bien évidemment, les magasins de robotique présentant les nouveaux modèles d'androïdes domestiques et autres jouets articulés. La super-surface Cyber Toy Kingdom est sans aucun doute la boutique la plus bondée du quartier, occupée à longueur de journées par des centaines de curieux venus tester les jeux virtuels récents ou observer les robots sur des aires de test prévues à cet effet. Dans un bruit assourdissant et des projecteurs bariolés, le magasin est doté de deux restaurants ainsi que d'un bâtiment complet dédié aux mangas où les passionnés (ou *otaku*) peuvent venir télécharger des albums interactifs sur leurs moniteurs flexibles. Sans oublier tous les produits dérivés, comme les bandes sons de leurs jeux favoris, les cartes hologrammes collectionnables…etc.

C'est dans ce magasin que son apparus les premiers Virtual Pets : des petits programmes permettant (à l'aide de simples capteurs collés sur vos vêtements) de faire apparaître une créature virtuelle sur votre corps. Ainsi, à la manière des publicités tridimensionnelles, une personne pourra voir l'animal virtuel de votre choix circuler sur votre corps à l'aide de la réalité augmentée. Activez simplement vos lunettes et hop ! Les adolescents ont des lézards à six pattes et autres araignées rigolotes sur l'épaule.

Depuis plusieurs semaines, certains témoignages parlent de l'apparition d'une femme étrange sur le quai de la station Mitsuke. Se manifestant toujours à la nuit tombée, cette dernière aurait une forme vaporeuse dégageant un froid intense. Beaucoup évoquent une adolescente décédée sur l'ancienne ligne de métro, avant son remplacement par l'imposant réseau Yamanote Evolve. Avant tout type de construction, il est de coutume qu'un prêtre *Shintô* célèbre le *jichinsai* : une cérémonie traditionnelle destinée à apaiser l'Esprit de la Terre. L'absence de *jichinsai* aurait provoqué la fureur du spectre, condamné désormais à détruire les nouvelles infrastructures implantées sans sa permission. Evidemment, tout ceci est à prendre avec la plus grande précaution, quand on connaît le nombre d'employés éméchés qui fréquentent les lieux après le coucher du soleil.

Aucune partie d'Akihabara n'échappe à cette opulence hi-tech, les hôtesses étant presque toujours des "artificielles", les restaurants disposant de systèmes de commande de repas perfectionnés et les sociétés de jeux vidéos et de mangas poussant comme des champignons en rivalisant de créativité. Connaissez-vous le Quark Center et sa véritable pelouse recouvrant ses couloirs ? Ou encore le Steambot Studio et son mini-parc d'attraction ludique, décoré d'immenses effigies représentant les personnages de leurs jeux (comme Yuri Sword et Yuni Cloud de Ultimate Hiroshi Battle) ?

Fort logiquement, Akihabara est envahi d'androïdes, travaillant le plus souvent comme rabatteurs pour les boutiques, distribuant des tracts pour des clubs ou effectuant quelques numéros étonnants pour susciter l'intérêt des passants. D'autres promènent simplement les chiens de leur maître ou se chargent d'aller récupérer quelques vêtements au pressing.

L'évolution des technologies a ouvert la voie à de nouvelles formes de criminalités, en particulier le piratage et l'overclocking. La première activité est rendue encore plus aisée par l'accessibilité du réseau optique et son panel de fonctions (données, télévision, communication…), permettant désormais à un hacker talentueux de parasiter des émissions télévisées ou d'atteindre des serveurs personnels. Les mesures de sécurité sont naturellement à la hauteur de la puissance du réseau photonique, notamment par des brigades de Police Anti-Hacking, mais les pirates les plus astucieux, travaillant souvent pour la pègre locale, trouvent régulièrement des failles dans le système.

Le propriétaire du magasin de robotique **Photonics Store** s'inquiétait depuis plusieurs mois de voir disparaître certains de ses Puppetbots et autres composants de robotique. Pensant dans un premier temps à l'œuvre de différents gangs de Chiyoda, spécialisés dans les vols et le trafic nanotech, il fit appel aux forces de police afin de résoudre ce mystère. Après plusieurs semaines d'enquête, rendue complexe par l'absence de trace et l'impossibilité pour un homme de plus de vingt centimètres de pénétrer dans l'édifice, les policiers découvrirent la solution dans les égouts. Au centre d'un évacuateur d'eau non loin du magasin, les inspecteurs découvrirent un véritable essaim de robots miniatures, paraissant s'améliorer, se réparer et se multiplier à l'aide de divers éléments dérobés dans les boutiques de l'avenue. Si cette déviance reste un mystère, toutes les machines disparues n'ont pas encore été retrouvées.

De son côté, l'overclocking robotique est en plein essor, du fait d'une demande de plus en nombreuse de particuliers désirant débrider les capacités de leurs artificiels personnels. Il est en effet de notoriété publique que la totalité des androïdes sont équipés de clefs comportementales les empêchant d'accomplir certains actes et leur affectant un comportement déterminé, ainsi que des connaissances claires et précises. La mise à disposition de nouveaux programmes comportementaux (ou *Templates*) téléchargeables pour certains modèles a permis à des génies informatiques de comprendre qu'il était possible de modifier les comportements des machines ou de les équiper de gadgets supplémentaires grâce à de simples soudures. Interdit suite à plusieurs incidents domestiques, rares sont pourtant les japonais à ne pas recourir au moins une fois aux talents d'un Overclocker pour pimenter leur quotidien.

Enfin, le marché noir reste une réalité au cœur de certaines boutiques de Ville Electrique. En cherchant bien, l'amateur de sensations fortes devrait pouvoir mettre la main sur quelques *Squids* et autres nanopuces black-jacks complètement illégaux.

Q : cette petite boutique à proximité d'une immense salle de jeux propose tout un panel d'objets originaux. Inventés par Monsieur Onoki, également propriétaire de l'échoppe, ces gadgets sont des merveilles d'ingéniosité. Micro-robot espion, drones pour nettoyer les aquariums, projecteur holographique incrusté dans une montre, t-shirts photoréactifs (changeant de couleur selon la lumière)… Tout un panel d'appareils inutiles, indispensables et de farces et attrapes hilarantes.

Uemura Hirotaka : ce jeune homme de 26 ans arpente régulièrement le marché aux pièces détachées de la rue Iwatomochô-dôri. Reconnaissable à son blouson rouge couvert de pictogrammes et à ses lunettes vertes reliées aux nombreux pods dissimulés dans sa veste, ce dernier est un Overclocker extravagant et volubile, spécialisé dans la création de "templates" originaux. Passionné par le cinéma antérieur aux années 2000, Hirotaka peut vous proposer des modules capables de transformer votre androïde en clone comportemental de Marylin Monroe dans *Certains l'Aiment Chaud*, Humphrey Bogart dans *Casablanca*, Brad Pitt dans *Fight Club* ou Leonardo Di Caprio dans *Titanic*. Pour les versions électroniques du Norman Bates de *Psychose* ou The Bride de *Kill Bill*, il y a sans doute moyen de s'arranger.

Sto-vo-kor : baptisé du nom du « paradis » des Klingons, ce café d'Akihabara est le repaire d'une population de jeunes génies de l'informatique. Etudiants pour la plupart, ces derniers viennent échanger sur leurs différents centres d'intérêt, dans une atmosphère particulièrement «geek». Ici, tout le monde est équipé du meilleur matériel informatique, souvent très coûteux. De nombreux ordinateurs sont à la disposition des clients et les murs sont recouverts d'écrans et d'affiches représentant diverses icônes de la culture populaire japonaise (robots géants style *Go Nagai*, héros en armure *sentai*, *kaiju* à la *Godzilla*, cyber-présentatrice d'émissions pour enfants, personnages de mangas…). Un repaire animé, très utile lorsqu'on recherche des personnes compétentes sur le sujet.

Black Flag : cette minuscule échoppe se trouve au fond d'une cour intérieure. Il faut descendre les quelques marches d'un étroit escalier pour atteindre la porte, recouverte de stickers de toutes sortes. A l'intérieur de cette boutique exiguë, Wang, le propriétaire des lieux, un Chinois présent sur le sol japonais depuis plus de quarante ans, s'occupe de réparer la plupart des petits appareils de la vie quotidienne, comme la domotique la plus usuelle ou les pods. Mais, il se murmure que ce petit commerce possède une arrière-boutique plus minuscule encore, où Wang se charge de toute une partie innovante de la technologie depuis l'Incident Kuro. Mélangeant les rituels taoïste chinois, le *shintô* et tout ce charabia abscons, le vieil homme serait à même d'enchanter vos appareils. Quoi de mieux qu'un téléphone permettant d'espionner les conversations de vos contacts ou même qu'une clé de données qui apporte la guigne à celui qui la connecte ?

ASAKUSA
(Arrondissement de Taito)

« Je suis comme beaucoup, je crois aux esprits sans vraiment y croire. Je me rends au temple durant les fêtes, j'ai une flèche de protection chez moi, quelques porte-bonheur aussi. C'est notre culture, la tradition qui veut ça. Mais en ce moment, j'y crois de plus en plus… Surtout depuis que le lotissement de mes parents a complètement disparu sous un nuage de cendres. »

Kiingo Saori – Laborantine

Comme tous les quartiers situés à l'Est du Palais Impérial, Asakusa a conservé des aspects de l'ancienne Edo. Face à la modernité des arrondissements de l'Ouest, Asakusa est le cœur du vieux *Shitamachi*, la vieille ville et regroupe sans aucun doute les plus anciennes bâtisses de Shin-Edo (datant des années 1950-1960, les autres n'étant pas plus âgées du fait de la reconstruction d'après guerre). Le quartier s'articule autour du temple bouddhiste Sensoji, consacré à la déesse Kannon, dont la statue en or aurait été trouvée en 628 par deux pêcheurs de la rivière Sumida. Accueillant les visiteurs par la *Kaminarimon* (Porte du tonnerre), encadrée de deux dieux protecteurs, Sensô-Ji est constitué d'une superbe pagode de cinq étages, d'un jardin paysager, d'arcades commerçantes typiques envahies de petits étals et de ruelles étroites où s'engouffrent quelques *jinrikisha* : des pousse-pousse électriques.

Aux alentours de l'édifice datant de 1645 (protégé par un système de protection électromagnétique discret et efficace), s'élèvent de nombreux sanctuaires *shintô*, faisant d'Asakusa le quartier « mystique » par excellence, bardé de petites échoppes vendant des breloques pieuses, d'herboristeries et librairies spécialisées dans les rituels traditionnels. Une station de métro proche est d'ailleurs agrémentée d'une mosaïque représentant des *Kappas* (des esprits de l'eau) censés vivre dans les environs.

De nombreux festivals *shintô* viennent animer régulièrement les rues, malgré la morosité ambiante provoquée par l'Incident Kuro.

Lieu préféré des habitants pour son atmosphère si particulière, à l'apparence unique, Asakusa n'a cependant pas échappé à l'urbanisation galopante. De nombreux immeubles et blocs d'habitations ont germé autour des temples, recouvrant d'ombres désagréables les anciens jardins ensoleillés. Certaines zones sont même souvent qualifiées de mal famées par des habitués, pointant du doigt les repaires de multiples sectes spirituelles ayant trouvé en Asakusa une position idéale.

La sculpture étrange de Philippe Starck qui coiffait l'immeuble des brasseries Asahi a disparu depuis longtemps, au profit d'un building plus volumineux, désormais consacré à la marque de boissons gazeuses Soda Zake. L'entreprise propose d'ailleurs de nombreuses dégustations gratuites dans son enceinte, pour peu que vous ne soyez pas opposé aux goûts génétiquement modifiés (un soda régulant votre excès de sueur, ça vous dit ?).

Octopus Sushi : À l'instar d'une grande majorité de restaurants, les clients de l'Octopus Sushi ne passent pas commande à l'intérieur de l'établissement, mais directement sur son perron. Toutes les devantures de restaurants sont équipés d'automates affichant la carte et les menus, vous permettant de faire votre choix et de payer l'addition avant même d'entrer. En général un coupon plastique ou une clef magnétique vous sont remis en échange et doivent être donnés au cuisinier posté derrière son plan de travail (qu'il soit humain ou non).

Depuis quelques jours, les balcons d'un bloc d'habitations situé au nord d'Umamichi-dôri sont régulièrement envahis par des centaines de corbeaux. Calmes et silencieux, ces derniers ne font aucun bruit, demeurant sur les rebords des fenêtres durant la nuit avant de s'envoler au lever du jour. Des adolescents vivant dans le bâtiment ont aperçu à de nombreuses reprises un homme à la silhouette noire et au grand chapeau, paraissant observer les fenêtres de l'édifice avec insistance. Il portait une cape de plumes et un fouet. Après le suicide d'un des occupants du bloc, les rumeurs vont bon train et l'inquiétude augmente. Il y a vingt ans, à cet endroit précis, un homme fut battu à mort par un groupe d'habitants ivres, dans l'indifférence générale. Est-il venu se venger ?

Ce dernier vous servira alors votre commande. A noter que sur ce principe, les restaurants peuvent vous faire saliver grâce à des images promotionnelles s'affichant directement sur votre Pod (comme le menu) lorsque vous passez innocemment devant leur porte, voire afficher des éléments virtuels dans votre champ de vision (comme un bol de nouille géant et chantant) à l'aide de la réalité augmentée. Les publicités interactives, qu'elles soient déclenchées par un scanner rétinien ou une connexion laser à votre ordinateur portable, n'ont vraiment aucune limite.

L'Octopus est un restaurant de sushi (*sushi-ya*) typique, situé dans une ruelle sombre d'Asakusa. Petit, aux sièges bleus positionnés devant un large comptoir de verre dans lequel sont exhibés différents poissons dans la glace, il est essentiellement occupé par des ouvriers du quartier. Le chef cuisinier chargé de préparer votre commande et de vous la servir directement sur le comptoir, est un androïde rouge doté d'une double paire de longs bras articulés lui permettant d'émincer les filets avec délicatesse tout en faisant des petites boules de riz.

Yumiko's Kitchen : une des nombreuses boutiques spécialisées dans les arts de la table sur *Kappabashi-dôri* dispose d'une architecture curieuse. Paraissant perpétuellement en travaux, toutes ses ouvertures situées au nord-est ont été condamnées et des escaliers anciens paraissent monter vers des niveaux invraisemblables remplis de cartons, de poteries et de divers ustensiles dernier cri. La propriétaire Madame Murakami est passionnée par le *Kaso*, le fait de lire la bonne aventure en se basant sur les plans d'une maison. Croyant fermement qu'une entrée de demeure placée au nord-est peut faire entrer un démon dans son domicile, elle n'a rien trouvé de mieux que cet artifice pour disposer d'une boutique sûre. Dans le pire des cas, un petit *maneki-neko* (une statue de chat porte-bonheur, levant sa patte) placé dans sa vitrine a été conçu par un prêtre *shintô* afin de détecter la présence des créatures de l'au-delà franchissant son seuil.

Jinshi : tout au fond de la tortueuse ruelle *Buru-Bukku*, on peut trouver le temple *Jinshi Konpyu-ta*. Minuscule et assez décrépi, ce temple ne semble servir qu'à abriter une machine pesante et rouillée, qui ressemble à un antique distributeur à boissons du siècle dernier. Néanmoins, quand un quidam approche de cette machine, elle s'active et un panneau révèle un contrôleur rétinien proposant de faire un don au temple. On dit que le reçu contient un proverbe ou une maxime lourde de sens pour l'avenir du donateur. Plus la somme est modeste, plus le message est cryptique. Parfois, un prêtre *shintô*, un aveugle que l'on dit à moitié sénile, est là pour prendre soin de la machine. Il peut éventuellement donner des indications pour interpréter le message. Mais sa présence est très ponctuelle.

Robotto Fuki : parmi les nombreuses mouvances, groupuscules et sectes abondant dans la capitale, celle des Robotto Fuki est un cas à part. Se présentant comme des existentialistes, la poignée de membres de cette faction dite religieuse met en avant l'oppression et l'esclavage subis par les machines. Se rendant régulièrement dans les rues d'Akihabara, ils n'hésitent pas à scander des slogans invitant les androïdes à de rebeller et à enjoindre les vendeurs de « libérer leurs frères ».

CHIYODA
(Arrondissement de Chiyoda)

« Tout cela me fait peur : entre le blocus qui nous oblige à nous rationner, l'énergie qui commence à manquer, et tous ces faits-divers dont tout le monde se fout éperdument, je me demande ce qu'attend le gouvernement pour nous déclarer en état de guerre. Bon sang, j'ai de plus en plus l'impression d'être enfermé dans une sorte d'Enfer. »

Toyokazu Masao - Surveillant

Considéré comme le « centre ville » de Shin-Edo, le quartier de Chiyoda s'articule autour de l'imposant Palais Impérial. S'étendant sur un périmètre d'un kilomètre carré, cette partie de Shin-Edo est le lieu le plus sécurisé de la capitale nippone. De nombreuses forces de police, androïdes de sécurité et drones de surveillance parcourent l'esplanade, les bâtiments et l'imposant jardin oriental encerclant l'ancien château d'Edo (d'où le *shôgun* Tokugawa dirigeait le pays). Rien d'étonnant à cela lorsqu'on sait qu'en plus des appartements de l'Empereur, Chiyoda regroupe la résidence du Premier Ministre, la Diète (le Parlement) ainsi que la Cour Suprême. Autant d'institutions gouvernementales et de centres administra-

tifs nécessitant d'être protégés.

Tôkyô Station, la station ferroviaire reliée au métro Yamanote mais également aux lignes des banlieues périphériques, est arpentée par des centaines de policiers suréquipés chaque jour, afin d'éviter un nouvel attentat bactériologique et toute menace de forces étrangères ou extrémistes. Le danger représenté par des androïdes kamikaze reste d'ailleurs une réalité pour bon nombre d'individus.

La présence de l'Empereur Akihito (113 ans) a surtout eu pour conséquence de concentrer une bonne partie de la Génocratie de Shin-Edo, attirée par les fastes, la renommée et la pureté représentée par celui qui est dit-on le descendant direct de la déesse solaire Amaterasu. Voyant en sa proximité une aura positive et pure, indispensable à leur recherche de perfection et d'immortalité, ils se sont installés dans les immenses complexes à l'ouest du Palais, de véritables palaces hi-tech. Personne ne sait ce qu'ils abritent véritablement.

Le Japon compte bon nombre de formations politiques variées, allant de l'extrême droite nationaliste et militariste à la formation anarchiste réfractaire à l'autorité. Entre ces extrêmes, de nombreux partis, de taille diverse, tentent de convaincre l'opinion publique qu'ils ont la solution aux nombreux problèmes que connaît actuellement le pays.

De fait, l'Incident Kuro a énormément bouleversé le rapport à la politique des Japonais. Dans un premier temps, la panique apparente du gouvernement, son silence durant les premiers jours ont profondément décrédibilisé la formation au pouvoir, la coalition autour du premier ministre Ishagake issu du Parti Libéral-Démocrate. Le silence des huiles du gouvernement, qui était en fait un aveu d'ignorance totale des événements, est passé aux yeux de l'opinion publique pour une dissimulation insupportable de la vérité.

Evidemment, de nombreuses formations politiques ne se sont pas privées d'en profiter. Notamment les mouvances de droite dure et nationaliste, bien qu'elles soient pour l'instant relativement minoritaires.

Les *uyoku* sont des petites formations comptant dans leurs rangs des effectifs de quelques militants à plusieurs centaines de membres. Ils écument la ville dans de longs camions noirs et s'installent dans les lieux publics, surtout les gares, équipés d'une multitude de drapeaux japonais, avec porte voix digitaux et affiches holographiques. Ils scandent des slogans patriotiques, des chants militaires du Japon de la Seconde Guerre Mondiale ou des années 1930. Personne, parmi les passants, ne s'avise de réagir, leur violence n'étant plus un secret pour personne.

Ces *uyoku* ont su profiter du chaos social engendré par l'Incident Kuro pour multiplier les interventions publiques. Leurs accusations envers le gouvernement de camoufler la vérité aux Japonais, d'être vendu aux occidentaux, ont trouvé un écho favorable dans une certaine population, désemparée et effrayée. Des étrangers (notamment la communauté chinoise et coréenne) ont commencé à subir des dégradations sur leurs maisons ou véhicules.

Récemment, un parti créé peu de temps après l'Incident Kuro a pris une importance considérable sur l'échiquier politique : le *Yamatodamashii* (l'esprit du Japon). Ce parti est dirigé (en apparence) par Komatsuzawa Kazutada, un politicien, issu des rangs de la droite nationaliste ayant quitté le parti *Nippon*. Cet homme, à l'ascendance *samurai* prestigieuse, aux mœurs et au comportement irréprochable a su fédérer bon nombre de ces *uyoku*, ce qui apporte à son parti une assise de militants aussi dynamiques que dévoués. Aux dernières élections, un certain nombre de ses représentants, en uniforme, sont entrés dans la chambre des représentants, composée de 480 membres élus au suffrage universel pour quatre ans. L'élection des nouveaux députés de la chambre des conseillers de 242 sièges, élus pour six ans, interviendra dans un an. Komatsuzawa prépare le terrain et est entré dans une grande campagne électorale, multipliant les meetings grandioses aux relents de cérémonies militaires.

Yasukuni-jinja : le Temple du Pays Apaisé est un monument dédié aux 2,4 millions de japonais morts au combat depuis 1853. Comprenant également de nombreux criminels de guerre enterrés en 1979, ce lieu longtemps controversé par nombre de japonais et d'autres pays asiatiques connaît désormais un retour en grâce. Lieu de recueillement de la défaite 15 août 1945, le Temple du Pays Apaisé est devenu le symbole de la résistance japonaise face à l'oppression. De nombreux mouvements nationalistes paraissent désormais camper devant Yasukuni-jinja. Les camionnettes noires des *uyoku* sont d'ailleurs des habituées des lieux.

Kyûen Zaibatsu : firme dont le siège social est situé dans Chiyoda. Cette compagnie est célèbre pour tous ses soins anti-vieillissement, ses crèmes revitalisantes et son laboratoire de recherche ultra-pointu sur ce sujet. *Kyûen Zaï* se met au niveau de toutes les bourses, de l'anti-ride de sous-marque que l'on trouve dans un supermarché d'Ota aux pilules régénérantes hors de prix et au dosage personnalisé que l'on peut se procurer sur Ginza. Le PDG de cette structure tentaculaire est un homme mystérieux du nom de Nitta Nobuyuki. Comme bon nombre de « génocrates », il ne sort jamais de sa tour. Ses appartements rassemblent les trois premiers niveaux du Kyûen Zaï Tatemono (qui compte 85 étages). Récemment, la firme a commencé à lancer de nombreux rachats sur certaines zones immobilières du quartier d'Asakusa, rachetant à un prix dérisoire de petits temples abandonnés pour y installer des boutiques. Si ce choix d'emplacement reste surprenant, tout le monde s'attend à en connaître la raison sous peu, tant les stratégies commerciales de Nobuyuki se révèlent audacieuses et payantes, même dans la situation économique actuelle.

Kaieda Tokiyori est un acteur célèbre du théâtre Kabuki, en représentation depuis de nombreuses années dans l'un des plus grands théâtres de la ville : Kabuki-za. Réputé et médiatisé, il est particulièrement apprécié sur scène comme à la ville. Malheureusement, depuis quelques temps, il se dit harcelé par un androïde énigmatique portant un masque de démon traditionnel. Apparaissant mystérieusement lors de ses différents déplacements et à proximité de son logement, le robot inquiétant se contente de le regarder fixement à travers son masque rouge, avant de disparaître en un clin d'oeil.

GINZA
(Arrondissement de Chuo)

« J'apprécie de moins en moins venir au sein de Ginza pour choisir mes robes de soirée. Je trouve les "naturels" de plus en plus agressifs et, avouons-le, les cocktails de moins en moins festifs depuis quelques temps. L'effet de la pression internationale très certainement. J'ai hâte que tout ceci soit terminé pour enfin pouvoir dépenser comme avant. »

Otsune Miwa - Génocrate

Ginza est un quartier particulièrement luxueux, consacré aux magasins de mode et aux boutiques haut de gamme. Situé à proximité de Chiyoda et du Palais Impérial, il dispose également de dispositifs de sécurité omniprésents, dont de nombreuses caméras miniatures situées à chaque coin de rue. A l'exception des curieux visitant les lieux pour baver sur les nombreuses vitrines, la clientèle de Ginza fait partie de la Génocratie et des familles huppées de la capitale. Une population riche et puissante que les autorités ont pour consigne de protéger. Certains magasins placés aux premiers niveaux sont même réservés exclusivement à cette nouvelle noblesse nippone, leur offrant un panel de toutes les marques de haute-couture du monde. Avec le blocus, cette tendance commence évidemment à disparaître. Comme de nombreux éléments des arts et des loisirs, les habitants de Shin-Edo redécouvrent avec bonheur les produits nationaux et les créateurs de leur pays d'origine. Ainsi, alors que la France était depuis de nombreuses années le fer de lance de la mode et du design, plusieurs jeunes designers enthousiastes ont profité de la fermeture du marché international pour mettre en avant leur propre production : des créations souvent modernes, écologiques et disposant d'innovations technologiques intéressantes (comme des batteries photovoltaïques intégrées, pouvant être connectées à des poches renforcées réservées à des Pods). Faisant fortune en l'espace de quelques mois, certains (comme Sae Yozo ou Taeko & Taro) possèdent désormais leur propre boutique dans Ginza en lieu et place des vieillissantes Dior ou Vuitton.

L'architecture est à l'image du quartier : clinquante, démesurée, certains bâtiments au style européen venant se mélanger à des cubes de verre modernes et de gigantesques showroom automobiles remplis de stroboscopes et d'hôtesses en bikini lowplast. Le meilleur exemple en est le *San-ai* building et son monumental projecteur holographique proposant régulièrement des publicités tridimensionnelles fascinant les passants (tout le monde se souvient encore de la playmate envoûtante vantant les mérites du Sony X Pod ou de l'équipe d'androïdes ayant mis le pied sur Mars).

Particulièrement animé, Ginza est toujours occupé par une foule massive, contemplant les boutiques, les restaurants (spécialisés dans le krill frit et les beignets de melon) et les multiples spectacles de rue. L'époque des cracheurs de feu est depuis longtemps révolue. Désormais ce sont des danseurs, des mimes et des androïdes autorisés par la municipalité qui se chargent de distraire les promeneurs. Et si ces animations ne vous suffisent pas, Ginza propose également nombre de distractions : théâtres *Kabuki* ou *Nô*, opéras, cafés musicaux, cinémas Optimax. Tout paraît avoir été pensé pour faire de Ginza une bulle parfaite, ne dérangeant pas les habitants fortunés des appartements les plus chers du monde. Du moins, jusqu'à ce que l'Incident ne vienne perturber le coût de l'immobilier.

Ginza-Yurakuchô : dans cette portion du quartier se trouvent des cinémas rétros (loin du modernisme des nouvelles salles numériques, en 3D, à 360°…etc.) projetant de vieux films hollywoodiens et japonais des années 1950 à 2000 à un rare public de cinéphiles. Le cinéma n'a jamais été une passion pour beaucoup d'habitants, du fait du prix élevé des places et d'une culture plus « télévisuelle ». Les antiques affiches et distributeurs de pop-corn placés à l'entrée de certains établissements, leur donnent une délicieuse teinte surannée contrastant avec la technologie présente à l'extérieur. Le cinéma Apollo est de ceux-là : un petit bâtiment à la façade rouge décrépie, au hall d'entrée sentant bon les sixties américaines et le revival (éphémère) rockabilly des années 2030. Depuis une semaine, les portes du petit cinéma sont désespérément fermées selon les souhaits de la police. La raison en est la crise de folie de quatre de ses spectateurs après la diffusion d'une rétrospective Shinya Tsukamoto (le réalisateur des deux *Tetsuo* notamment). Si trois de ces individus se trouvent désormais en soins psychiatriques, l'intégralité des morceaux du quatrième n'a pas encore été récupérée sur les murs et l'écran.

The Monster Manor est un night-club pour le moins pittoresque. Sa façade est celle d'un antique manoir, paraissant tout droit sorti d'une scène de Psychose. En activant vos lunettes, vous apercevrez des flammes et des petits démons rouges virtuels s'échapper des fenêtres. Elle est partagée en de nombreuses pièces, comme une vraie maison hantée, et chacune d'elles baigne dans une atmosphère lumineuse différente. Des bars se trouvent dans quasiment toutes les salles, proposant des ambiances diverses et souvent suffisamment de place pour danser. Ainsi, l'imposant salon est orné d'une immense table décorée de chandeliers, tandis que les couloirs sont couverts de portraits inquiétants, s'agitant parfois ou vous suivant du regard. N'hésitez pas à aller boire un verre du côté de la chambre blanche, où le lit à baldaquin a été remplacé par des tables et des chaises fluorescentes. Dans cette atmosphère reposante et ouatée, vous aurez peut-être la chance de croiser le fantôme (enfin, l'hologramme) de la prétendue propriétaire des lieux.

Sanctuaire Meiji Jingû : Construit en 1920 en honneur de l'Empereur Meiji et de sa femme l'Impératrice Shoken, ce temple *shintô* est un des plus grands tombeaux du Japon. Entouré d'une forêt artificielle riche et dense s'étendant sur 700 000 m2, son pont est relié au parc Yoyogi-Kôen. Alors que seule son entrée principale était ouverte par une arche en bois de cèdre (ou *torii*) d'une dizaine de mètres de hauteur, un nouveau torii a fait inexplicablement son apparition au cœur de la forêt. Peint en noir (chose peu commune), ce dernier paraît impossible à démonter et inquiète au plus haut point les prêtres du Sanctuaire. Les oiseaux morts tombés autour ne sont pas vraiment pour les rassurer.

HARAJUKU
(Arrondissement de Shibuya)

« Peu importe qu'on soit encerclés par les autres pays ! Il faut bien continuer à vivre, non ? J'ai un cursus à terminer et envie de m'éclater ! S'il faut prendre les armes, je le ferais, mais en attendant je suis sûr que les dieux sont de notre côté ! »

Shoji Otondo - Etudiant

Longtemps présenté comme le quartier de la jeunesse branchée, Harajuku a connu diverses évolutions en l'espace de quelques années. Si *Takeshita-dôri* reste la rue phare d'Harajuku et le centre incontesté de la mode où chaque adolescent « fashion » se doit d'être vu, il en va autrement pour le parc Yoyogi-Kôen (l'un des plus grands de la ville). Ce dernier a toujours été un lieu de rencontres où les jeunes viennent se montrer, se faire remarquer dans les accoutrements les plus tape-à-l'œil : *cosplay zo-ku*, gothique… Le plus souvent dans le simple espoir d'être repérés par des touristes et pris en photo par des passants. Mais peu à peu, ces modes colorées sont devenues de plus en plus minoritaires et d'autres tendances vestimentaires ou « philosophiques » ont pris le pas sur les déguisements et les fanfreluches dans l'enceinte du parc. Groupes néo-tribaux, gothico-métalleux, bôsôzokus et autres junkies accrocs aux amphétamines et aux Squids ont fait leur apparition. Les anciens joueurs de *shamisen* (luth à trois cordes) ont laissé la place aux musiques violentes sortant des enceintes de quelques amplis et Yoyogi-Kôen a été déserté par une majorité de badauds, malgré les patrouilles de police tentant de réguler cette jeunesse bouillonnante et rebelle.

Le reste du quartier demeure consacré aux jeunes habitants de Shin-Edo, notamment la population estudiantine issue des cinq campus universitaires de la ville, situés respectivement dans les arrondissements de *Hongo*, *Komaba*, *Kashiwa*, *Shirokane* et *Nakano*. Au point qu'un visiteur attentif pourrait se demander où sont passées toutes les personnes de plus de 25 ans. Les cafés et boîtes de nuit d'Harajuku, exclusivement remplies par cette population, connaissent une chute vertigineuse de leur clientèle depuis un an environ. Si le blocus n'arrange guère les choses, sauf pour les jeunes insouciants ne se sentant pas du tout concernés par ce verrouillage international, le vieillissement de la population contraint les plus jeunes à mûrir plus vite et à se responsabiliser pour faire leur trou dans une société compartimentée. Le temps de la futilité paraît de plus en plus révolu…

L'Akai Chô : c'est un bar d'Harajuku qui est connu pour être le lieu de concerts punk, métal et autres genres modernes comme le post-punk, le glad, le néo-grunge ou le rock'n'teck (subtil alliage entre le rock moderne et la techno débridée). Dans ce bar aux draperies blanches traînent des gens un peu étranges, à l'attitude souvent mystérieuse, que l'on dit versés dans les domaines de l'occultisme et des rituels. Un groupe notamment, nommé *Sugomi* et composé de vieilles rock-stars japonaises assez has-been, passe régulièrement sur la petite estrade qui sert de scène. On prétend que les paroles de leurs chansons contiennent des allusions que seuls les initiés aux charmes magiques peuvent saisir.

100 Yen : cette chaîne de magasins propose toute une palette de produits à très bas prix, du matériel de cuisine en passant par des télécommandes domotiques ou des fontaines zen. Disposant d'une centaine de commerces dans tout Shin-Edo, les 100 Yen Shop sont particulièrement appréciés par les adolescents, qui adorent farfouiller dans les casiers en quête de quelques gadgets fluorescents et autres Puppetbots contre une somme modique.

Chika Club : ce night-club à la forme cubique, cintrée de câbles métalliques dorés, est excessivement à la mode depuis plusieurs mois. Même s'il propose de nombreuses pistes de danse modernes et bien équipées, l'attraction principale est Chika. Il s'agit d'une chanteuse virtuelle, une *Idolu* générée dans votre champ de vision par projection optique. Après les nombreux androïdes en couverture des magazines, Chika est la première femme artificielle de ce type à attirer les foules. Son visage apparaît désormais sur trois albums musicaux différents, une ligne de vêtements et même des spots de pub réalisés pour le compte de l'Etat et mettant en avant les mesures d'économie d'énergie. C'est l'égérie des étudiants, et ces derniers se bousculent à l'entrée du Chika Club pour l'apercevoir sur la scène. Il faut avouer que ses concepteurs n'ont pas lésiné sur son anatomie.

KAIJIN
(Arrondissement de Kaijin)

« J'observe les bateaux de la coalition internationale depuis plusieurs jours. Ils ne bougent quasiment jamais. Ils nous épient certainement en se connectant sur notre réseau optique. L'autre soir un collègue a entendu un bruit assourdissant à l'extérieur. Quand il est revenu, il saignait du nez et a commencé à délirer sur les monstres de l'océan. Je crois qu'ils essayent de nouvelles armes biologiques sur nous.»

Yodo Tadamasa - Marin

Cet arrondissement a été créé officiellement en 2038, vu son ampleur et la nécessité de lui affecter un statut officiel ainsi que des représentants reconnus par l'administration de Shin-Edo. Et le moins qu'on puisse dire est que Kaijin est loin de ressembler aux autres quartiers de l'ancienne Tôkyô. Situé à trente kilomètres des côtes, ce dernier est un gigantesque ensemble de plateformes off-shores et stations sous-marines dispersées sur plus de 12 km2. Conçu initialement pour recevoir les milliers de panneaux photo voltaïques dernière génération destinés à alimenter une partie de la ville, il a peu à peu été occupé par de petites entreprises d'aquaculture avant de se transformer en véritable quartier industriel morcelé.

Si 80% des plateformes sont couvertes de panneaux solaires et d'équipes de maintenance, les monumentales hyperstructures restantes sont devenues la propriété de plusieurs laboratoires agroalimentaires et d'études météorologiques, appartenant en grande majorité à l'Etat. Mais les armatures placées en surface sur de titanesques piliers s'enfonçant dans l'océan Pacifique ne représentent que la partie immergée de l'iceberg. Sous les flots, de nombreux étages descendent dans les ténèbres et accueillent les ouvriers et les différents centres de recherches aquatiques. De gigantesques « aquariums » installés en pleine mer reçoivent des bancs entiers de poissons conçus génétiquement pour la consommation, les entreprises disposant de tout le matériel pour les préparer directement sur place avant de les expédier par caissons entiers au marché de Tsukiji. Une gestion alimentaire de pointe, dont on retrouve de nombreux exemples similaires autour du Japon.

Très prisées par les groupes scolaires, des zones entières sont consacrées aux habitants de Shin-Edo, désireux de venir voir de plus près le fonctionnement de ce pôle bromatologique (science des aliments). Salles de conférence, aquariums géants, bassins de démonstration, sous-marins de poche -pour les sorties toujours appréciées- et dortoirs confortables sont à la disposition des centaines de visiteurs venant chaque mois au sein de Kaijin.

Mais ce travail de communication à destination du public n'enlève rien à la pénibilité de ce travail. A l'exception des laborantins s'assurant de la croissance et de la conception de nouvelles espèces consommables, les ouvriers des plateformes doivent régulièrement faire face aux éléments déchaînés. L'appui de nombreux androïdes et *arthropodes* (des robots-porteurs géants aux pattes métalliques similaires à celles des crabes) ne suffit pas toujours à alléger les travaux devant être réalisés au milieu d'une tempête. Certaines branches Yakuza, à l'instar des docks de Shin-Edo, ont la main mise sur une grande partie du personnel maritime. Les sociétés de construction navale, les laboratoires off-shore et les sociétés de construction hyperbare ayant souvent besoin de personnels humains destinés à accomplir des taches pointues –donc pénibles-, ces Yakuza se chargent de faire monter les enchères en servant d'intermédiaires entre les employeurs et la main d'œuvre. Tout ceci rend souvent les relations tendues sur les plateformes, entre les cadres dirigeants et leurs ouvriers, placés à prix d'or par des gangs particulièrement influents.

Cependant les tensions actuelles sont surtout provoquées par les silhouettes des navires étrangers, n'hésitant pas à s'approcher dangereusement de certaines plateformes de Kaijin à la nuit tombée. Sans oublier certaines ombres qui apparaissent parfois dans l'écume près des piliers de soutenance…

Fujiwara Kazunori est un plongeur en haut-fond travaillant pour la compagnie énergétique de Shin-Edo. Spécialisé dans l'installation des câbles électriques et la réparation des faisceaux optiques en milieu marin, il est entouré d'une équipe de plongeurs entraînés, ainsi que de drones programmés pour tirer les câbles et effectuer les soudures. Devant intervenir à des profondeurs dépassant les deux cents mètres, Kazunori fait appel à du matériel de pointe. C'est notamment le cas de son scaphandre, contenant un liquide amniotique artificiel qui lui permet de résister à de plus grosses pressions en remplissant ses poumons. Pesant pas moins d'une tonne et demie en surface, ce scaphandre est un véritable exosquelette renforcé, équipé de bras articulés et de robots-coques nanotechnologiques (de minuscules petits scolopendres métalliques enfermés dans diverses « poches » du scaphandre) chargés de le réparer en cas de dysfonctionnement ou choc extérieur. Laconique et discret, Kazunori parle néanmoins de plus en plus souvent de « formes humanoïdes » aperçues à proximité de certaines fosses abyssales. Des créatures au corps blanchâtre et au crâne rempli d'un liquide bioluminescent.

Sushi Sea : installé sur la plateforme BCX- 712 de Kaijin, ce *sushi-ya* est le repaire de la plupart des ouvriers du site qui viennent récupérer après leur journée de labeur. Entretenu par Mme Ukitaki et son cuisinier robot Yoshihito, c'est un lieu unique pour se tenir au courant des différentes rumeurs sur ce quartier flottant. Tel un repaire de boucaniers, le Sushi Sea est décoré de photos marines, de portraits de personnes disparues sur les chantiers et d'aquariums verticaux contenant des espèces des hauts-fonds. Les personnes présentes pourront d'ailleurs confirmer aisément qu'il ne reste plus grand-chose de vivant dans les océans, la surpêche et la pollution ayant terrassé la quasi-totalité des espèces marines comestibles. Seul le clonage et l'aquaculture massive ont permis de faire subsister certains spécimens, voire la totalité des poissons exterminés par l'homme. Certains évoqueront peut-être même le nom de Wani, le monstre marin et messager du Dieu de la Mer Owatatsumi… Mais Mme Ukitaki mettra cela systématiquement sur le compte du *sake*.

ODAIBA
(Arrondissement de Minato)

« Je me demande encore qui peut avoir l'esprit à s'amuser, alors qu'on ne sait même pas si on pourra se nourrir demain. Tout le monde semble vouloir vivre comme avant. Mais nous ne sommes plus comme avant ! Qui peut encore trouver du plaisir dans les montagnes russes d'Odaiba alors que notre pays est en train de crever !? »

Yorotoki Miyako – Attachée de presse

Shin-Edo est profondément maritime et pourvue d'un imposant front de mer, composé de différents *polders* : des îles artificielles. Entourée d'autres villes comme Yokohama, Chiba ou Kawasaki, la baie de Shin-Edo est le lieu de convergence des nombreuses rivières irriguant la capitale. Mais elle est également devenue progressivement un nouvel espace constructible, dont Kaijin n'est qu'un extrême. Refusant de construire dans les montagnes, tout d'abord par crainte du courroux des esprits, puis pour mieux pouvoir utiliser cet espace afin d'installer éoliennes et panneaux solaires, les habitants de Shin-Edo ont décidé « d'avancer » la ville directement sur la mer. Odaiba est ainsi une île artificielle construite dans la baie en 1853 (une simple série de forteresses à l'époque) et qui n'a jamais réellement cessé d'évoluer depuis. A la différence de toutes les autres îles du même type qui sont devenues des sites d'implantation d'aquacultures d'Etat, Odaiba est un quartier à part entière.

Utilisée en premier lieu comme emplacement d'exposition futuriste, puis simple centre de loisirs, l'île d'Odaiba est devenue progressivement la capitale cinématographique et télévisuelle nipponne. Une sorte de croisement «flottant» entre un parc d'attractions, Hollywood et Beverly Hills. Accessible grâce au pont Rainbow Bridge ou de la ligne de métro sous-marine Minatoku traversant le fond de la baie, Odaiba abrite les sièges des principaux studios de télévision du Japon et de quelques rares industries cinématographiques (loisir onéreux, peu populaire, et encore moins attractif depuis l'explosion des nouveaux médias virtuels). Mais on trouve également de multiples plateaux de tournage, différents lieux d'attraction pour les visiteurs (parc aquatique, restaurants aux prix prohibitifs, androïdes en costume vendant des produits dérivés, grande roue *Daikanransha* de 200 mètres de hauteur) et de magnifiques jardins aux plantes transgéniques, placés sous de monumentaux dômes de plexi-verre. Sans oublier quelques musées maritimes ainsi que l'Agence Japonaise des Sciences et de la Technologie, fondée par l'éminent astronaute Mamoru Mori.

Les passants sont toujours très nombreux dans les ruelles étroites et métalliques d'Odaiba, chacun espérant croiser sa présentatrice préférée à l'extérieur d'un plateau ou venant rejoindre la file d'attente volumineuse d'un des jeux télévisés à la mode (comme *Fun & Surgery*, un jeu ponctué d'épreuves stupides permettant de gagner une amélioration nanotechnologique gratuite, ou encore *K-1 World War*, un sport de combat où des humains affrontent des androïdes dans un ring à l'aide de techniques dévastatrices).

Sans oublier les retransmissions du *Kill Power Ball*, un jeu montré du doigt par certains pays de monde et mettant en scène de dangereux repris de justice s'affrontant dans une arène « virtuelle » à l'aide de *Squids* (pourtant interdits)… Le résultat d'une violente défaite aboutit le plus souvent à des dégâts mentaux irréversibles, voire à une mort cérébrale conduisant systématiquement à une récupération des organes de la victime par un des laboratoires sponsorisant le show.

Cependant, le blocus a eu des conséquences plus fâcheuses sur toutes les activités touristiques de la baie, comme les croisières sur la rivière Sumida. Abandonnés par les occidentaux, les ferryboats sont désormais inoccupés et les vendeurs de souvenirs, bien en peine d'arrondir leurs fins de mois.

Zepp Tôkyô : celui qui fut certainement durant de nombreuses années le plus grand night-club de Tôkyô a connu une véritable tragédie. Durant l'hiver 2022, un commando suicide inconnu se fit exploser dans la monumentale boîte de nuit, répandant un virus similaire à l'Ebola mais à effet quasi instantané. Paniquées, les autorités n'eurent pas d'autre choix que d'isoler le virus dans l'enceinte renforcée du night-club pour éviter sa propagation. En quelques minutes, suite aux alertes bactériologiques enregistrées par la police, les portes du Zepp furent condamnées, les personnes contaminées raccompagnées à l'intérieur. A l'aide de biomatériaux, le Zepp Tôkyô fut enseveli sous un immense coffrage hermétique et les 1255 cadavres abandonnés au cœur du bloc de béton. Ce drame et sa résolution radicale provoquèrent un violent émoi au sein de la population et la démission du Premier Ministre, Monsieur Iromi Keizuke.

Plus de vingt ans après, le bâtiment interdit est toujours à la même place dans sa gangue protectrice. Silencieux. Un nouveau projet pour le faire disparaître est à l'ordre du jour, malgré les protestations des familles qui considèrent désormais le Zepp Tôkyô comme un tombeau moderne et retardent la destruction de l'édifice depuis des années.

Dai-Roku Daiba : Au sein de la baie de Shin-Edo, Dai-Roku Daiba est une minuscule île artificielle privée, visible depuis le pont reliant la ville à Odaiba. Propriétaire des lieux depuis 2013, la famille du riche industriel nippon Futaki Taneo a longtemps utilisé l'endroit comme résidence secondaire. Au sein d'une végétation verdoyante, leur manoir moderne à l'architecture imitant les maisons victoriennes recevait des célébrités génocratiques pour des buffets copieux et convoités. Très prisés des médias, la femme et les enfants du milliardaire (connu pour ses nombreux investissements dans divers laboratoires pharmaceutiques) faisaient régulièrement la une des journaux, les frasques de sa fille aînée dans les night-clubs élitistes d'Harajuku étant devenus une tradition. Jusqu'au 20 juillet 2046, jour de *l'Umi No Hi* (fête de la mer). Taneo fut retrouvé prostré dans le salon de son manoir, entièrement nu et les mains noircies. Du sang d'origine inconnue recouvrait également la grande pièce principale, dessinant des motifs énigmatiques.

Placé en soins psychiatriques et atteint de mutisme, il n'a jamais pu expliquer ce qui est arrivé ce jour-là et sa famille demeure totalement introuvable. L'île, quant à elle, est désormais à l'abandon.

Taki-Tsu-Hiko : c'est le nom que certains techniciens des plateaux de tournage donnent à une silhouette apparaissant dans la pluie. Dès que le ciel devient plombé et que l'orage recouvre les structures d'Odaiba, une forme humanoïde apparaît au creux des gouttes à la manière d'un arc-en-ciel. Se déplaçant parfois de quelques mètres, ce «Dieu

de la pluie» que seuls certains individus paraissent apercevoir aime se déplacer sur l'eau de la baie ou les sommets des plus grands bâtiments.

Sega Joypolis : cet imposant parc à thèmes positionné dans Odaiba est composé de nombreuses salles de jeux, animations virtuelles et autres trains fantôme de la Zombie Zone. Le tout dans une ambiance futuriste, bardée de néons, d'escalators multiples et d'hologrammes bleutés. Des pavillons sont consacrés aux dernières nouveautés du jeu et chaque année, différents tournois sont organisés dans le Gigaplex, une énorme salle de conférence en forme de géode.

Autour de la baie de Shin-Edo

Le mont Fujiyama et le mont Mihara sont tous les deux situés autour de la baie de Shin-Edo et ont une signification toute particulière pour les habitants. Ainsi, le volcan Fujiyama (situé à une centaine de kilomètres de Shin-Edo et parfois visible par temps clair) est une montagne sacrée, dont les grondements sont interprétés comme la colère des dieux. Une éventuelle éruption signifierait donc un déchaînement de leur rage divine.
Le mont Mihara, quant à lui, est situé sur l'île d'Ôshima. Il fut durant de nombreuses années surnommé le « volcan du suicide », son cratère étroit de 1500 pieds de profondeur ayant accueilli des centaines de Japonais désirant y trouver la mort. On crut durant de longues années que les corps disparaissaient purement et simplement dans l'au-delà en se jetant dans ce gouffre démesuré. Jusqu'à ce qu'une expédition ne l'explore. Les cadavres des suicidés se trouvaient bien au fond du cratère et l'accès à ce dernier fut interdit, pour mettre fin à cette multiplication de suicides rituels.

ROPPONGI
(Arrondissement de Minato)

« Moi qui voulais profiter des mystères de l'Orient, je suis servi. Au lieu de peloter des petites japonaises à Roppongi, je me retrouve à faire la plonge dans un café pour pouvoir payer ma chambre d'hôtel ! J'espère que ce milliardaire n'a pas plaisanté hier soir, lorsqu'il m'a expliqué qu'il aurait certainement besoin de mon cerveau… »

Steven York - Archéologue

Signifiant « six arbres », en l'honneur de six *daimyô* portant un nom d'arbuste durant la période Edo, Roppongi est un quartier où vivent de nombreux étrangers, et abrite également des blocs d'habitations d'ouvriers. Ayant connu différentes périodes fastes et de récessions économiques durant son histoire, cette partie de Shin-Edo est parfois comparée à un Broadway gigantesque, garni de clubs, de night-clubs, de bars à strip-tease et de cabarets occupés exclusivement par des touristes aisés. Autant dire que l'activité a chuté considérablement depuis le 4 mai 2046.

Le fait de se laisser aller à ses pulsions, ses plus bas instincts (baptisé « commerce de l'eau ») est quelque chose d'assez mal vu mais toléré dans la société japonaise traditionnelle. Cela vaut parfois à Roppongi une image de décadence, bien peu en phase avec la réalité de ce quartier, très calme au demeurant.

Le visiteur retiendra en priorité les trois complexes géants ayant remplacé depuis longtemps la tour minuscule de Roppongi Hills, premier centre récréatif de ce style. Mizushôbai 1, Mizushôbai 2 et Mizushôbai 3 atteignent chacune 438 mètres de hauteur, soit 106 étages formant de véritables cités dans la cité. Des niveaux composés de restaurants, de boîtes branchées, de casinos, de supermarchés, de musées, d'hôtels, de théâtres, de banques, de piscines, de jardins artificiels et de luxueux appartements. A l'instar des gigantesques paquebots, il est possible de vivre éternellement au sein de ces tours pharaoniques, sans jamais en sortir. De nombreux habitants aiment se rendre dans un de ces gratte-ciels pour ressentir également la vie quotidienne de la Génocratie, dont les nombreux buildings paraissent contenir tout le nécessaire pour se passer du monde extérieur. Du moins, c'est ce qu'ils imaginent.

A noter que Roppongi est le quartier de Shin-Edo regroupant le plus grand nombre d'expatriés, une bonne partie se retrouvant piégée au Japon du fait du blocus international et de la lenteur de la diplomatie pour les en extraire. La présence de différentes communautés ne va d'ailleurs pas sans heurts.

Kiyowara Kijuro : est le fils d'un riche homme d'affaires de Shin-Edo. Depuis une récente agression par des preneurs d'otages dans un club de Shinjuku, ce dernier ne sort plus du tout de son luxueux loft de Mizushôbai 2. Protégé par une escouade de gardes du corps agissant selon ses désirs, Kijuro a adopté une vie d'autiste. Allongé des heures durant sur la moquette de son living-room, il se contente de fixer le plafond et les hologrammes de poissons exotiques se baladant dans son appartement. Sans qu'il ne sache vraiment pourquoi, Kijuro ressent tous les maux de Shin-Edo. Il souffre quand un lieu est détruit, quand une canalisation cède, quand des matières toxiques sont jetées dans les égouts. La ville est à l'agonie, il le sait…Et cela va aller en empirant jusqu'au cataclysme final.

Chô-han bakushi : ou *Chô Ka Han Ka* est un jeu traditionnel utilisant des dés. Deux dés à six faces sont agités dans une boîte en bambou noire avant d'être posée sur un tatami. Chaque joueur doit alors faire des paris sur « Pair » (Chô) ou « Impair » (Han) et mettre en jeu des mises importantes. Particulièrement prisé par les Yakuza, respectueux de cette tradition, le *chô-han* permet d'obtenir des sommes particulièrement importantes en un minimum de temps.

Roppongi n'est pas un simple ensemble de monstrueux complexes en surface, c'est également une minuscule ville souterraine. Même si la plupart des installations sont situées à l'air libre pour éviter les dégâts des séismes (et par répulsion pour ce milieu vu son rapport étroit avec la mort), les infrastructures des complexes Mizushôbai se poursuivent dans le sol. Circuit d'eau, garages, récupération des déchets, entrepôts, autant d'ensembles répartis dans les sous-sols des bâtiments. Légende urbaine ou non, quelques employés arpentant quotidiennement les couloirs parlent depuis peu d'un surveillant retrouvé mort dans un parking de Mizushôbai 3. Son corps aurait été découvert dans la coursive B-627, dépourvu de visage. Ses yeux, narines et bouche auraient été comme « effacés ». De là à prétendre qu'un monstre voleur de visages (un *nopperabô*) rôde désormais dans les souterrains...

Dans l'arrière-salle du cabaret White Tiger, à proximité de Ark Hills, un vieux Yakuza du nom de Sadafusa peut vous proposer une partie de *chô-han*, accroupi sur un large tatami carmin. Mais si les dollars et les yens font partie des premières mises, il se peut que vous finissiez par parier un secret ou un souvenir en cas de malchance.

Kim Min-Seun : est un ancien demandeur d'asile de Corée du Nord. Arrivé miraculeusement par la mer peu de temps avant l'Incident Kuro et donc le blocus, sa demande est restée sans suite, le service traitant des demandes d'asile ayant fermé. Min-Seun erre donc dans le quartier de Roppongi, trouvant quelques boulots à la sauvette histoire de pouvoir s'acheter un peu de riz. A moitié fou, il prétend qu'il avait prédit l'Incident et qu'il a fui son pays pour venir prévenir les Japonais de la catastrophe imminente. Evidemment, personne ne le croit. Si quelqu'un prend le temps de lui payer un bol de riz et des *cheese yakitori* (ses préférés, il en fait une véritable fixette), il apprendra bien des révélations sur l'Incident Kuro.

Donburi Twin : ce restaurant est situé à l'intérieur de la station de métro de Mizushôbai 2, au dixième étage du complexe. De taille modeste, il ressemble à un cube de pierre noire incrusté dans le mur de la station. Spécialisé dans le *Fukagawa-Meshi* (un plat constitué de riz et recouvert de ciboulette et de palourdes clonées mijotées dans du *miso*), le Donburi Twin est dirigé par les frères jumeaux Kobori : Ennosuke et Hirohisa. Si en journée ces derniers se contentent de préparer les plats aux clients, à la nuit tombée ils rejoignent un petit groupe d'habitants dans une salle située dans les sous-sols. Anti-nationalistes, ces derniers organisent des sorties pour détruire les hologrammes de tous les mouvements radicaux ou des contre-manifestations. Souhaitant déranger les mouvements politiques profitant du blocus pour faire germer des sentiments xénophobes dans le cœur des habitants, ces petits groupes de plus en plus nombreux et organisés n'hésitent pas à dégrader des commerces et pirater des serveurs. Parmi eux se trouvent des amateurs de théories de la conspiration, persuadés que le blocus n'a jamais existé, que le gouvernement en sait plus qu'il ne veut l'avouer ou que les forces internationales sont là pour empêcher « quelque chose » de sortir du Japon. Les frères Kobori, quant à eux, veulent juste empêcher leurs concitoyens de sombrer dans des idées, propagées par des mouvements brutaux.

Temple Sengakuji : ce temple bouddhiste zen se trouve en réalité dans le quartier de Takanawa, à proximité de Roppongi. Il a la particularité d'abriter les tombes des 47 *rônin*. Véritable légende nationale, ces derniers virent leur chef condamné au suicide rituel (ou *seppuku*), après avoir agressé Kira Yoshinaka, maître des cérémonies de la maison du shôgun Tokugawa Tsunayoshi, qui l'avait insulté. Les 47 *rônin* décidèrent de le venger en décapitant Kira avant de déposer sa tête sur la tombe de leur chef. Ils furent condamnés également au suicide rituel pour meurtre le 4 février 1703, dans l'enceinte même du temple.
Cette histoire donna lieu à de nombreux récits, films et pièces de théâtre et les tombes restent encore aujourd'hui un symbole fort pour le peuple japonais.

SHIBUYA
(Arrondissement de Shibuya)

« Je sais que ma mère était contre, mais je voulais vraiment cet implant rétinien. Avec cet iris artificiel, je peux changer la couleur de mes yeux comme je le souhaite, pour l'adapter à ma garde-robe. Je peux même leur appliquer des motifs et des textures, ça m'éclate ! Par contre je dois refaire un tour au laboratoire, car j'ai parfois l'impression de voir des silhouettes blanches dans des pièces vides. »

Izumi Tokuko - Etudiante

Renfermant les gares ferroviaires les plus importantes de la ville, Shibuya est un quartier commerçant. Ce lieu autrefois fréquenté massivement par la jeunesse, se donnant rendez-vous près de la statue du chien Hachiko (chien resté fidèle à la mémoire de son maître jusqu'à sa propre mort) ou dans une des boutiques à proximité d'Harajuku, est devenu la vitrine officielle des laboratoires japonais.

Les anciens restaurants, discothèques et salles de jeux branchées situées dans un dédale de petites rues, ont laissé la place à différentes cliniques et officines biotechnologiques. A une époque où les implants sont devenus un produit de luxe, similaire à des bijoux de grande valeur, la concurrence fait rage et les « vendeurs » prêts à tout pour proposer une gamme de produits abordables.

Ainsi, alors que la pointe des technologies médicales reste inaccessible pour le commun des mortels, de nombreux jeunes « naturels » viennent à Shibuya pour se procurer les dernières révolutions cosmétiques. A côté des écrans géants vantant les mérites de grands laboratoires prothétiques, un nombre ahurissant de petites échoppes vous permettent d'acquérir un tatouage évolutif ou des implants capillaires changeant de teinte selon vos envies. Ajoutons à cela des nanopiercings photoniques (comme cet anneau d'oreille se connectant à votre Pod), des injections d'enzymes destinées à faire disparaître temporairement vos rides ou encore un anneau magnétique capable d'offrir à vos cheveux une verticalité extraordinaire sans le moindre gel fixant.

Les jeunes filles portant ce genre d'innovations cosmétiques se font de plus en plus nombreuses, formant une véritable sous-culture aux looks excessifs et ultra-branchés (baptisée *NeoKogaru*). Cet excès est d'ailleurs régulièrement condamné par certains parents, voyant une véritable dérive de la société et une « pollution » du corps de leurs enfants. En effet, il n'est pas rare de croiser des femmes aux visages monstrueusement transformés par l'excès de nanochirurgie, capable de reconstruire leur peau, leur crâne et leur dentition, jusqu'à leur donner un faciès aussi lisse et parfait que du plastique.

On trouve également au sein de Shibuya tous les établissements consacrés à la généalogie et à la procréation. Ce sont dans ces Ministères de la Famille que les femmes peuvent obtenir le droit d'enfanter, selon les nombreux paramètres fixés par l'Etat, et que d'autres peuvent proposer leur « ventre à louer » à destination des moins fortunés (la Génocratie faisant directement appel à des utérus artificiels). Donner la vie est soumis à des lois drastiques, dans un souci de régulation minutieuse de la population, et malheur à celle qui accoucherait d'un enfant sans la moindre autorisation. On ne compte plus le nombre d'avortements ayant lieu chaque année grâce à des moyens chimiques, malgré les politiques de contraception mises en place depuis plus de vingt ans.

Ces enfants avortés, ceux qu'on nomme « les enfants de l'eau » sont une sorte de paradoxe dans une société vieillissante, pliée sous le poids du modernisme. Des cimetières de fœtus leur sont toujours consacrés dans certains quartiers de Shin-Edo, comme autant de marques de honte envers les femmes n'ayant pas suivi les principes dictés par la société.

Le Sunrise est un bar situé au 12ème étage de la Cerulean Tower, dans Shibuya. Le propriétaire est Nabeshima Matsuta, un artiste sympathique et enjoué, qui fait partie de la troupe de Nô occupant le joli théâtre implanté dans le deuxième sous-sol de la tour. Dans une atmosphère agréable et feutrée, le Sunrise est équipé d'une petite scène de karaoké à l'ancienne et d'une vue prodigieuse sur les rues du quartier. Matsuta s'est spécialisé dans les cocktails, ce qui fait de lui un « artiste » reconnu et prodigieux. Son comptoir est un appel aux plaisirs de l'alcool, le long meuble laqué étant sculpté de formes mythologiques et couvert de multiples verres décorés. Des habitués racontent que Matsuta possède des dons de voyance et qu'il parvient régulièrement à deviner des détails sur vous, grâce à votre voix, votre gestuelle et votre boisson favorite.

Hara Okichi : cette femme au visage gracieux et à la silhouette exquise, tient une minuscule boutique dans une rue peu passante de Shibuya. Située au fond d'une cour intérieure envahie par des murs de végétation et un large jardin zen, aux nombreux *bonsai*, elle paraît presque hors du-temps au milieu des laboratoires occupant le quartier. Alors qu'elle travaillait comme technicienne sur des chaînes de découpes de thon au marché de Tsukiji en 2028, elle perdit ses deux mains après l'explosion accidentelle d'un trancheur robotisé. Condamnée à perdre son emploi, elle réussit à obtenir une prime de la part de son entreprise, en les menaçant de porter l'affaire devant les tribunaux. L'argent lui permit d'acquérir des prothèses biomécaniques de premier niveau, mais suffisantes pour lui redonner la capacité de prendre des objets et un léger sens du toucher. Cependant, peu à peu, Okichi commença à développer le *jo rei* : la capacité de soigner certaines maladies par simple imposition des mains.

Sans comprendre l'origine de ce mystère, Okichi reçoit désormais des habitués dans une pièce de son logement prévu à cet effet, afin de soulager les douleurs des articulations ou celles d'un implant mal greffé.

Sendagaya Dome Library : cette énorme bibliothèque virtuelle est quotidiennement occupée par des étudiants des facultés alentours, faisant diverses recherches pour leurs examens. Composée d'un grand dôme de verre et d'allées multiples étonnamment vides, la bibliothèque permet de télécharger de nombreux ouvrages de toute nationalité sur Pods ou moniteurs flexibles. Même si la majorité des ouvrages sont désormais au format numérique, une aile du bâtiment contient des livres traditionnels. Un superbe planétarium se trouve au milieu de l'édifice, dans un amphithéâtre moderne de 1200 places et propose des animations holographiques du plus bel effet. A noter qu'à l'entrée de la bibliothèque se trouve généralement un androïde doré, du nom de Kigo, qui possède la particularité de s'exprimer qu'en *Haïku* : des poèmes de trois vers et dix-sept syllabes.

L'Akô Gishi fait partie de ces endroits incroyables, qui surgissent parfois au milieu de bâtiments froids et sophistiqués. Petite maison ancienne au toit en pagode, littéralement entourée de buildings démesurés aux piliers d'acier, l'Akô Gishi est un petit salon de thé baignant dans une lumière douce et l'éclat orangé de nombreux lampions. Rendez-vous privilégié des nombreuses personnes âgées du quartier, l'Akô Gishi embaume l'encens et l'histoire du Japon. Antiques sabres et peintures de samouraïs enrichissent les murs de lambris et de bambou. Il n'est pas rare de trouver des vieillards jouant au Go dans un coin de l'unique pièce du commerce. La responsable du salon, Mme Tsukinoyo est une charmante vieille dame à la fragilité apparente. En réalité, c'est un véritable puits de science et une personne adorable, n'hésitant pas à accuser ouvertement le gouvernement

Nombei Yokochô, "l'allée des ivrognes", est une ruelle bondée de bars où déambulent chaque nuit de nombreux habitants, aux yeux embrumés par l'alcool. Chaque café rivalise d'audace pour attirer le plus grand nombre de clients entre ses murs : musique assourdissante, façades colorées, néons clinquants, bulles virtuelles volant dans la rue... Récemment un fait-divers a fait parler de Nombei Yakochô en des termes peu séduisants : un ivrogne aurait été découvert dans une ruelle, le corps à moitié dévoré par une meute de chats. Les animaux de compagnie étant soumis à une réglementation précise, voir une troupe entière de félins déambuler dans le quartier étonne pour le moins le voisinage. Surtout lorsque certains illuminés aux yeux hagards, disent avoir aperçu des chats à double queue rôdant en pleine nuit devant certains bâtiments de l'allée.

de mentir à son peuple et d'être responsable du blocus. Descendante d'un des 47 *ronin* inhumés dans le temple Sangaku-ji, elle possède un caractère bien trempé. Lorsqu'elle n'est pas derrière une petite table en merisier faisant office de comptoir, elle se trouve sur la seule terrasse de sa maison, à cultiver des plantes et des légumes hybrides hydroponiques.

SHINJUKU
(Arrondissement de Shinjuku)

« Cette cicatrice ? Hum, je me la suis faite dans le parc de Shinjuku-gyoen. Je rentrais chez moi cette nuit-là et j'ai été attaqué par quelque chose. C'était très grand et très fort, et je crois que ça a surgi de l'eau. Je pense que c'était un clochard qui voulait me voler et qui a eu peur en voyant les secours. Pour tout dire, je ne me souviens plus de grand-chose, à part cette horrible odeur de vase… »

Hanzuke Moritoki - Cuisinier

Shinjuku est un véritable condensé de tous les quartiers de Shin-Edo, qui derrière son aspect éclatant cache de nombreux recoins obscurs. L'habitué ne pourra guère prouver le contraire, certains périmètres du quartier étant particulièrement malfamés. Sans oublier les nombreux coupe-gorge dans des rues moins passantes où les pires des trafics s'organisent dans les coins sombres (organes notamment).

Les infrastructures hyper modernes ont transformé Shinjuku en fleuron du design architectural, une sorte de carte postale géante de la modernité. Orienté vers les commerces et les loisirs, le passant peut trouver de tout dans Shinjuku : grands magasins, galeries marchandes, restaurants, bars, hôtels et marée humaine. Sans oublier la proximité de Kakuki-chô, le point « chaud » de la capitale nippone, où le sexe est roi (cf. plus loin).

Mélange détonnant entre quartier d'affaires et centre commercial gigantesque, Shinjuku possède la plus haute tour de Shin-Edo : la *Skytower*, où se trouvent les nouveaux bureaux administratifs de la ville (en lieu et place des anciennes tours de la mairie) s'élevant jusqu'à 442 mètres. Entourée du plus grand nombre de gratte-ciels de la capitale, ces derniers sont tous la propriété de grandes compagnies commerciales et de riches propriétaires de la Génocratie. Cette explosion des bâtiments hi-tech, a conduit Shinjuku à évoluer considérablement. Ce quartier qui recevait autrefois le plus grand nombre d'étrangers, dont une communauté coréenne importante, a préféré repousser ces derniers jusqu'aux abords de Roppongi pour pouvoir bâtir atriums, galeries et supermarchés à la place de leurs anciens logements. Certaines habitations sont restées intactes, mais vidées de leurs occupants et sont donc devenues le repaire idéal de personnes peu fréquentables.

Publicité géante hautaine et narcissique, à l'image d'une municipalité peu à l'écoute, Shinjuku est un étalage vivant de toutes les cultures du Japon de 2046. Il suffit de se promener dans les avenues envahies par la foule pour croiser nombre d'androïdes, d'étudiants aux cheveux luminescents, de femmes richissimes portant des robes de marque, de revendeurs de drogues, *Squids* et autres *brainchips* de synthèse… Ainsi que quelques prédicateurs annonçant le déferlement des enfers sur Terre. Les forces de police, à l'image de celles protégeant le Palais Impérial, sont nombreuses et régulièrement équipées d'exosquelettes waldos bardés de canons Shockwave. Lieu de la frime et du paraître, les véhicules les plus modernes circulent dans les rues de Shinjuku, dont quelques voitures à propulsion *MagnétoDynamique* (des sortes d'hovercrafts particulièrement larges).

Sous les gigantesques néons et hologrammes des magasins, les habitants de Shin-Edo tentent désespérément de continuer à vivre comme si le blocus n'existait pas. Tant que le Japon reste debout, que pourrait-il bien leur arriver de toute manière ?

Cotton Club : ce cabaret rose bonbon est connu pour ses hôtesses humaines, entièrement reconstruites par la nanochirurgie et ses serveuses androïdes aux corsets fuchsia. Reprenant différents standards de Broadway et Las-Vegas dans une réactualisation toute nippone, les danseuses jouent sur scène des comédies musicales en tenues pour le moins légères. Le propriétaire des lieux est Monsieur Shogoro, un spécialiste des clubs dansants de Shin-Edo et un ancien *Sumo* ayant abandonné ce sport suite à une affaire de match truqué par un gang de

Yakuza. Connu pour sa carrure imposante et son rire tonitruant, il est également un très grand collectionneur d'objets « étranges ». Dans une grande pièce de son appartement de Kita-Shinjuku, on peut trouver tout un fatras de prétendus artefacts magiques récupérés dans le monde, dont une quantité impressionnante de poupées utilisées lors de *l'Hina matsuri* (la fête des filles, le 3 mars). Si la plupart de ces breloques s'entassant dans un goût douteux n'ont aucune propriété particulière, certaines pièces en provenance de Thaïlande ou de l'île d'Hokkaido pourraient s'avérer fort intéressantes pour un initié.

Shinjuku-gyoen : ce vaste parc de 58 hectares et rempli de cerisiers en fleurs dont bon nombre d'habitants apprécient la contemplation. Orné de différents jardins et d'un grand lac rempli de carpes *Koi* de taille respectable, il héberge également le *Unkyaku-Chakai,* un café spécialisé dans les thés et érigé en honneur de l'antique cérémonie du thé (ou *chanoyu*). Cependant seul un pavillon spécial est réservé au *chanoyu*, le reste n'étant qu'un simple salon de thé confortable, aux murs tridimensionnels projetant des paysages zen.

- Au centre d'un volumineux quartier résidentiel ouvrier, **le Black Kitsune** est le lieu de réunion d'un groupe de jeunes voyous, baptisés les « Seigneurs de la Mort ». Peu dangereux et s'habillant de vêtements sombres marqués de symboles occultes, ils passent leur temps sur les billards magnétiques de la grande salle ou sur les antiques bornes d'arcade virtuelles. Adolescents en rébellion contre la société ou en échec scolaire, ils travaillent ponctuellement pour certaines bandes de Yakuza impliquées dans la contrebande d'objets d'art sur les docks. Depuis l'Incident Kuro, leur activité ne cesse de décliner, les obligeant à se reporter vers le trafic d'amphétamines et de drogues légères. Très étrangement, les murs des toilettes de ce troquet vieillot sont couverts de symboles et de phrases énigmatiques, entre deux graffitis obscènes.

TSUKIJI
(Arrondissement de Chuo)

« Il y a un vrai marché noir qui a germé autour des coupons de rationnement. Nous enquêtons là-dessus, mais fallait s'attendre à ce genre d'embrouille de la part des Yakuza. Le blocus a mis à mal une bonne partie de leurs trafics, du coup ils cherchent à se rattraper sur autre chose. Et ce « autre chose », c'est le besoin en nourriture de la population la plus pauvre. »

Suganuma Hyobe
Policier de l'Arrondissement de Chûô

Démodées durant plus de trente ans, les photos autocollantes miniatures – ou *purikura*- réalisées dans des photomatons sont revenues à la mode récemment chez les jeunes collégiennes. Grâce à des cabines plus modernes, équipées d'un système de réalité virtuelle augmentée, il est désormais possible de réaliser une image quasiment parfaite de soi-même et ses amis, dans l'environnement de son choix, avec l'apparence de son choix grâce à des retouches numériques automatisées. Ainsi, les jeunes japonaises adorent se mettre en scène (on tient debout dans une cabine *Purikura*) avec leurs amies de classe et leurs stars virtuelles préférées, dans des photos ou des minifilms téléchargeables sur leur pod.
La cabine située dans une des galeries du Shinjuku NS Building, entièrement dédiée à l'image, est néanmoins en réparation depuis quelques jours. De nombreuses clientes ont découvert avec étonnement une silhouette apparaissant systématiquement sur leurs photos. Une sorte de jeune femme malingre aux longs cheveux noirs et à la robe blanche. Ce phénomène optique est pour le moment inexpliqué par les techniciens photos intervenus sur la machine.

Tsukiji est le plus grand marché de poisson du monde, une véritable plateforme de vente et de conditionnement des produits en provenance de Kaijin et du reste du Japon. Toutes les fermes aquacoles de l'Archipel (privées ou non) travaillent avec Tsukiji, afin de fournir les différents restaurants de Shin-Edo et des autres villes de la baie. Les fermes pélagiques de Kaijin sont évidemment les plus gros fournisseurs de ce marché hors norme, dépassant en volume les plus gros ports du pays. Avec quotidiennement plus de 3000 tonnes de poissons (thon, caviar, krill, saumon, fugu…) destinés à être transformés en *sushi, sashimi, maki* et autres produits nutritionnels pharmacologiques, ce quartier commerçant voit transiter en son sein plusieurs milliers de vendeurs et d'intermédiaires. Dont de nombreux représentants de l'Etat, chargés de « réguler » un marché hybride, devant anticiper une pénurie proche tout en restant économiquement viable. Les produits des différentes fermes et champs d'Etat sont concentrés dans des bâtiments volumineux, comparables à des coopératives. Seuls les habitants les moins fortunés, dont la quasi-totalité des ouvriers de Shin-Edo, ont accès aux « greniers de l'Etat » grâce à différents coupons de rationnement délivrés par leur employeur. Le reste du marché est orienté vers les restaurants et les familles plus aisées.

Ce pôle d'activité a évidemment permis à d'autres commerces de profiter de son dynamisme et désormais ce sont de nombreux marchands indépendants de légumes hydroponiques ou des spécialistes en viandes transgéniques qui ont ouvert des bancs autour des énormes bâtiments consacrés aux produits de la mer. Sans oublier les restaurants et différents bars à nouilles qui se multiplient

autour des criées et où les nombreux acheteurs font leur pause-déjeuner entre deux négociations pour un restaurant privé d'une tour génocrate d'échelon 6.

Le tumulte et la quantité d'individus arpentant Tsukiji en font évidemment l'endroit idéal pour récolter quelques ragots ou effectuer des transactions plus risquées que le simple achat de denrées comestibles. Les quelques bandes Yakuza, qui ont la main mise sur pas mal d'ouvriers maritimes, sont également présentes au sein des marchés couverts afin de « négocier » la mise à disposition de quelques marins pour une sortie en mer ou la mise en place d'une grève surprise des ports dans le but de faire monter les enchères. Du fait du blocus, leur activité tend également à sombrer lentement.

Magomei Sumitomo : conduit un des chariots électriques de Tsukiji, chargé de transporter les caisses pleines de poissons encore vivants. Il travaille dans ce lieu depuis plus de trente ans et connaît nombre de choses sur ce marché, comme les anciens hangars abandonnés suite à un incendie où les locaux interdits au public où l'on peut trouver des récipients remplis de curieuses créatures trouvées dans le fond des océans. Il peut même vous faire visiter les gigantesques frigos renfermant des milliers de carcasses de thons congelés et destinés à être sectionnés en cubes minuscules par des machineries robotisées. Et avec un peu de chance, il pourra même vous parler de ces pêcheurs du port, disparus la semaine passée avec leur bateau sur les docks, alors qu'ils s'apprêtaient à partir en mer un jour de brume.

KABUKI-CHO
(Arrondissement de Shinjuku)

« Approchez monsieur ! Ici nos hôtesses font l'amour longtemps ! Jusqu'à ce que leurs batteries soient à plat ! »
Ryûzôji Kadonomaro - Rabatteur

On dit souvent que Kabuki-chô est au sexe ce qu'Akihabara est à l'électronique. Véritable héritier du «quartier des plaisirs» d'antan, les lupanars et autres maisons closes, les bars avec hôtesses, les établissements de massages, les love-hotels et les boites de nuit constituent l'extrême majorité des commerces. De taille variable, ces établissements vont de la pitoyable boite de peep-show démontable située dans une impasse, à la maison de massage accréditée d'échelon 5, réservée à une clientèle choisie et proposant des services personnalisés.

Cette partie de la ville est due à un homme : Suzuki, un passionné de Kabuki, qui lança la reconstruction de ce quartier après guerre et le nomma en l'honneur du théâtre qu'il affectionnait tant. A l'origine, il était destiné à devenir le centre culturel de Shinjuku. Malheureusement pour lui, le quartier eut tôt fait de prendre son orientation actuelle, influencé par la multitude de restaurants proposant des passes. Le théâtre Kabuki ne fut jamais construit.

En journée, ce quartier est presque désert. Certains night-clubs proposent des “afters” qui durent jusqu’à tard dans la journée et les restaurants accueillent quelques clients le midi mais ce n’est en rien comparable à la faune (plus d’un million et demi de personnes, sans compter les androïdes) qui envahit les rues à la nuit tombée.

Salary-men venant oublier leur dure journée de labeur, ouvriers harassés, grands patrons désirant signer un accord dans un lieu festif, étudiants des campus voisins, jeunes couples souhaitant une chambre plus spacieuse que leur minuscule studio pour s’ébattre, peuplent ce quartier et alimentent une économie qui se chiffre en centaines de millions de yens. Et ce, dans une relative harmonie et le plus grand calme.

Evidemment, à cause de ce commerce extrêmement lucratif, de nombreuses factions liées au proxénétisme s’affrontent. Et les boutiques sont depuis longtemps aux mains de la pègre. Différents clans Yakuza s’affrontent pour étendre leur contrôle et des établissements changent régulièrement de mains, tandis que les propriétaires officiels, des hommes de paille au casier judiciaire vierge, n’en n’ont même pas conscience. Néanmoins tout débordement d’ivrogne ou de pervers est vite contenu si cela trouble l’ordre public. Seuls les règlements de compte, sanglants, défraient la chronique.

Le Yamaguchi-gumi est le plus puissant des clans implantés dans ce quartier et son dirigeant local, Kô Tsukinoyo est une femme au passé mystérieux. Mais les Yakuza ne sont pas les seuls à travailler dans ce quartier. Implantées depuis plusieurs décennies, les triades de Shangaï, et notamment la plus puissante d’entre elles, l’Empire Invisible, veulent elles aussi leur part du gâteau. Et même une coalition de plusieurs clans de Yakuza, soucieux de raccompagner ces rivaux de l’autre côté de la mer a échoué devant la détermination et les méthodes chinoises (il est à noter que la sauvagerie de certains règlements de compte ont été jusqu’à effrayer les Yakuza pourtant pas angéliques). Certes, l’Incident Kuro a coupé l’organisation de ses bases, mais pour l’instant, elle oppose encore une résistance farouche aux velléités nationalistes de la pègre locale, notamment grâce à la puissante communauté chinoise occupant le Chinatown de Yokohama. Et quelques clans mineurs se sont alliés avec l’étranger sans remords après avoir étudié le rapport de force.

L’Empire Invisible est dirigé par Fang Shen, qui se fait surnommer « le Tigre aux Rayures de Sang », un Chinois arrivé sur le territoire japonais sans un sou en poche. A force d’abnégation, d’actes répréhensibles et autres malversations, il a su se forger un syndicat du crime aux dimensions impressionnantes, en avalant toutes les autres triades, tel un ogre insatiable. Ce *Scarface* asiatique et moderne partage les délires mégalomaniaques de son modèle américain. Il vit dans un luxe inouï et a plusieurs suites louées à l’année dans les plus prestigieux hôtels. On raconte qu’il a ses contacts dans le milieu de la Génocratie. Une cohorte de policiers, d’enquêteurs de services spéciaux à ses basques, Fang Shen est sur le point de tomber dans le cadre d’une procédure judiciaire pour titre de séjour non valide durant ses premières années au Japon (ce qui, selon la législation japonaise de 2031 très restrictive en matière d’accueil des étrangers, invaliderait le reste de ses démarches et donc son autorisation de séjour actuel).

Qu’un parrain aussi puissant et aussi redouté que le «Tigre aux Rayures de Sang» tombe pour une bête carte de séjour n’est pas sans rappeler l’ironique chute d’Al Capone pour fraudes fiscales, un peu plus d’un siècle plus tôt. Sans attendre le verdict, la bataille pour sa succession a déjà commencé.

Déambuler dans ce quartier permet de réaliser, si besoin est, que Shin-Edo est une ville de noctambules. Enseignes holographiques géantes vantant les charmes d’hôtesses robotiques à l’apparence de stars de cinéma ou rabatteurs androïdes proposant des modèles sur mesure (aux nombres de bras, seins, bouches et autres, adaptés aux fantasmes des clients), une des composantes majeures de ces temps modernes est que l’offre des plaisirs s’est modifiée.

En effet, pour se débarrasser d’une législation laxiste mais toujours ambiguë et les soucis qu’occasionne la gestion du personnel, la plupart des proxénètes ont opté pour l’androïde sexuel (*Génoïd* ou *Lovebot*). Ce dernier n’a aucune existence légale. Donc tout le côté répréhensible autour de la prostitution et du proxénétisme est de l’histoire ancienne. L’androïde fait figure de main d’œuvre idéale. Pas besoin de le nourrir, de lui fournir sa dose quotidienne, de le cacher aux autorités ou de lui faire respecter un nombre de passes par jour, les androïdes se plient docilement aux exigences de ces trafiquants de chair. Des *Templates* personnalisés s’en assurent, tout en les rendant aptes à exécuter des prestations inédites dans le domaine du plaisir. Et les prostitué(e)s traditionnel(e)s, naturel(le)s sont reléguées dans les établissements *selects*, pour la clientèle exigeante.

Le plus grand des établissements dédiés au plaisir des clients est le **Paradise Jokô**. Immense building rose et blanc, recouvert de verre teinté, ses publicités projetées par des lasers holographiques dernier cri dessinent le logo de l’entreprise dans le ciel nocturne. Ce temple dédié à l’art du massage propose différents services, accessibles ou non suivant vos revenus, votre statut social, bref, votre rang. Les plus bas bénéficiaires, des cadres exécutifs et autres salary-men gradés, peuvent s’y faire masser, mais n’ont guère de services supplémentaires. Par contre, les étages inférieurs abritent des courtisanes qui, dit-on, feraient même se déplacer des génocrates. La piste d’atterrissage d’hélicoptère placée derrière le bâtiment accrédite cette rumeur.

La Natural Ellipse House est une maison prototype créée au début des années 2000 par l'architecte Masaki Endoh. Après plusieurs vies et la reconstruction d'une partie de sa structure résistant mal au passage du temps, cette demeure ronde comme un grain de riz (placée au centre des Love hotels de Maruyama-chô) a été rachetée par Gidoyû Hirayo. Cet industriel, dirigeant d'une compagnie de conception de processeurs photoniques, est connu des autorités locales pour ses diverses démêlés avec la pègre. Tombé amoureux du bâtiment à la forme elliptique, il n'a pas hésité à le racheter ainsi que quelques bâtiments alentours pour s'assurer un minimum de tranquillité dans une zone assez fréquentée par les proxénètes.
Sa femme et ses deux enfants ignorent que Hirayo est un *seikikai*, un androïde biologique, un clone parfait. D'ailleurs, lui-même n'en a aucune conscience. Nul ne sait dans quel but cette réplique coûteuse a été placée dans cette famille à la place du véritable propriétaire.

Hanamachi : est un établissement de luxe, qui propose un vaste choix de prostituées d'une beauté à couper le souffle, d'éphèbes sveltes mais aussi des *geisha* formées à la perfection aux arts du divertissement. Ces femmes, expertes en musique traditionnelle (surtout au *shamisen*), en chant, en cérémonie du thé (*chanoyu*), en composition florale (*ikebana*) ou en poésie, sont très demandées durant les festivités des grandes entreprises, des banquets ou lors de réunions de signature de contrat. Elles peuvent officier sur place ou se déplacer, toujours sous bonne escorte. Attention, si elles sont expertes dans l'art de détendre et de séduire, ce ne sont pas des prostituées et elles choisissent d'honorer ou non leurs clients jusque dans ces termes. Les plus célèbres d'entre elles s'arrachent à prix d'or. Hanamachi a commencé depuis l'année dernière à intégrer des *geisha* androïdes afin d'élargir son marché à une clientèle plus diversifiée. Mais ce sont les employées humaines qui, pour l'instant, gardent la préférence du public. Il est vrai qu'elles représentent une des rares traditions japonaises entièrement intactes et presque exemptes de modernité.

LoveNight : est l'inverse de l'établissement précédent. C'est un bouge situé au fond d'un square rempli de recycleurs. A l'intérieur, un Yakuza aux cheveux gominés et fluorescents fait le tôlier tandis que dans de minuscules chambres, des androïdes imitant des hommes et femmes de tout âge (y compris des enfants, vu qu'aucune loi n'empêche l'utilisation de modèles « enfants ») officient 24h/24. Seuls les plus misérables ou ceux dont les perversions exigent la discrétion fréquentent ce genre d'établissement que l'on dénombre malheureusement par centaines à proximité de la colline de Dogenzaka.

L'école de dArts Martiaux de Maître Dabô : un établissement très discret, coincé entre deux sex-shops aux enseignes criardes. Ce petit *dôjô* ne fait aucune publicité, ne fait partie d'aucune fédération nationale et ne participe jamais à aucun tournoi. Le vieux *senseï* dispense des cours plusieurs soirs par semaine à des élèves studieux. Ce sont exclusivement des disciplines martiales japonaises qui sont enseignées, même si elles sont mélangées selon les humeurs du *sensei*.

Tous les élèves ignoraient jusqu'à l'existence de cette minuscule école mais ils ont reçu un jour un prospectus dans leur boîte aux lettres. Seules quelques personnes reçoivent cette petite brochure assez artisanale. Beaucoup de ces personnes viennent s'inscrire, suivant une impulsion assez forte, qui ne s'estompe qu'au moment du remplissage du formulaire. Nul ne sait quelles sont les méthodes de persuasion de Dabô. On ignore également tout de ses buts. Néanmoins, il est dit que ce *dôjô* forme des artistes martiaux d'excellent niveau.

Kikatsu *(faim & soif)*: est un bar-restaurant itinérant, une sorte de gros véhicule autour duquel on peut déplier des petites tables rondes et des tabourets. Le propriétaire, que tout le monde surnomme Gros Kubi Achi est le spécialiste des *donburi*, ces gros bols de riz garnis (omelette, poulet frit, bœuf etc.). D'après lui, il fait les meilleurs de la ville. En tout cas, il faut reconnaître qu'ils sont copieux et de qualité. Gros Kubi Achi se gare souvent au même endroit, à côté du carrefour gigantesque de Shinjuku (presque aussi grand que celui de Shibuya), envahi par la foule durant toute la nuit.

Blue Velvet : ce club privé fait partie de tous ces établissements réservés uniquement à la gente féminine, se multipliant depuis plusieurs années dans la ville. Assumant désormais leur féminité et leurs droits aux mêmes plaisirs que les hommes, les femmes (généralement des cadres) se réunissent dans ces lieux raffinés pour suivre des spectacles, discuter avec des escort-boys, voire plus si affinités. Aucun autre homme que le personnel et les danseurs n'est accepté dans son enceinte et les androïdes sont particulièrement rares.

Buru-Sera Pink : est une boutique spécialisée dans la revente d'anciens uniformes d'écolières (jupe plissée, chaussettes bouffantes etc. Les tenues ayant changé depuis suite à l'évolution de la société, pour abandonner ce type d'uniforme). Buru-Sera vient de la contraction de *bloomers*, les shorts de gym et de *sailor*. Evidemment, la clientèle est surtout composée de vieux pervers, d'ouvriers débordés à la vie affective désertique et aux *otaku* incapables de s'adresser à une jeune fille. Les habitués de cette boutique peuvent demander à Terasawa Ippei, le geek aux cheveux gras et à l'éternel t-shirt Sailor Moon maculé de tâches qui tient la boutique, de jeter un coup d'œil sur la marchandise cachée sous le comptoir. Rien de particulièrement répréhensible, mais plutôt de pitoyable, puisque Terasawa alimente un trafic de petites culottes usagées (et non lavées). Avis aux fétichistes de tout poil.

Ce commerce propose également des films érotiques holographiques et immersifs. Ces derniers permettent d'être entourés par les acteurs, qui exécutent leur rôle juste à vos

côtés. Si, en plus, vous branchez votre Jellyfish sur le patch fourni avec le disque, vous ressentez quelques picotements sur certaines parties de votre anatomie. Evidemment, c'est sans comparaison avec les Squids qui tournent parfois sous le manteau dans la boutique et qui permettent de vivre pleinement une expérience sexuelle virtuelle.

Terasawa Ippei est un spécialiste du porno nippon, expert en bondage, fétichisme et autres spécialités. Il sera capable de reconnaître les actrices d'un film, les photographes d'un cliché ou le producteur d'une série de long-métrages coquins. Un contact utile si vous avez besoin d'enquêter dans ce milieu. Il connaît également toutes les caractéristiques en JDR des *kaijû* (Godzilla, Gamera, Rodan… etc.), des films de monstres japonais, mais nul doute que ces renseignements vous seront moins utiles…

KAMATA
(Arrondissement de Ota)

« Il y a de plus en plus de pillages ici. La bouffe manque, l'argent manque, tout manque. Mes parents sont obligés de travailler encore plus pour gagner quelques yens et des tickets de rationnement au bon vouloir de leur employeur. Alors j'essaye de les aider comme je peux… Il y a plein de gens riches en centre ville qui en ont trop. Du coup je me sers directement chez eux. »

Okamoto Kaneda - Bôzôsoku

Le quartier de Kamata a été ravagé lors des séismes de 2025. Douze ans plus tard, le second séisme achevait de détruire les principales infrastructures. Les premières reconstructions venaient juste de débuter quand l'Incident Kuro défigura une fois de plus ce quartier. Le crash de deux avions qui décollaient de l'aéroport voisin d'Haneda traça un profond sillon de destruction, de béton, d'acier et de sang. Le léger black-out magnétique de quelques heures produit par l'Incident Kuro perturba suffisamment l'électronique des avions pour les conduire à l'accident.

Par miracle, les victimes ne furent pas aussi nombreuses que l'on aurait pu s'y attendre. En effet, le quartier, après les séismes, était surtout le siège de nombreuses compagnies, spécialisées notamment dans l'armement. Le black-out ayant eu lieu le jour férié du 4 mai (*Kokumin no Kyûjitsu*, la fête de la nature), les sièges des entreprises étaient presque vidés de leur personnel. Les passagers périrent presque tous, cependant, on retrouva six survivants.

En effet, dans les deux avions, les passagers des sièges 8, 9 et 3 survécurent miraculeusement aux crashs de leurs appareils. Les autres eurent moins de chance et furent tués par le crash, qui occasionna une gigantesque boule de feu, alimentée par des hangars contenant des stocks d'armes à feu. Les deux crashs, à 44 secondes d'intervalle, ravagèrent ainsi une bonne partie du site.

Ancien haut lieu des plateaux du cinéma d'après guerre, Kamata a été investie après 2027 par de nombreuses compagnies, lui permettant de connaître un nouveau dynamisme. Cependant ce n'était plus dans le domaine du cinéma (considérablement en déclin), mais dans celui de l'armement. Les

jieitai, les forces d'autodéfense d'un pays interdit de réarmement depuis la fin de la Seconde Guerre Mondiale, avaient laissé place à une véritable armée, à la pointe de la technologie. Et cette armée avait besoin de matériel.

Les deux crashs n'ont pas arrêté la production bien longtemps. Très vite les entreprises colmatèrent les brèches et reconstruisirent les locaux. Les logements populaires du quartier n'eurent pas les mêmes budgets à leur disposition. La panique budgétaire qui succéda à la nouvelle du blocus détourna l'attention publique et politique de ces problèmes de reconstruction de logements modestes. Ainsi ce quartier présente une disparité importante entre les zones emplies de buildings sécurisés à la surface réfléchissante, les zones d'habitations reconstruites à la va-vite et les zones en ruines, oubliées de tous, ou presque.

C'est dans ce quartier ultra-sécurisé que sont regroupées les grandes *zaibatsu* du complexe militaro-industriel, comme Ikusa Inc, Raifuru Corporation ou Sakakibana & Sanô. Les hautes tours sont ceintes de périmètres d'essai et on peut entendre régulièrement les rafales d'armes expérimentales. On retrouve beaucoup d'administrateurs siégeant aux conseils d'administration dans les rangs des députés voire parfois même parmi les ministres, tel Paï Kyuubanji, un consultant spécial d'Ikusa et député du Parti Libéral-Démocrate. Cet homme sans scrupules, prêt à tout pour faire du profit, était le spécialiste pour écouler ses stocks dans les pays ravagés par les guérillas civiles ou les querelles frontalières. Le blocus autour du Japon l'a forcé à reconsidérer sa stratégie et il est actuellement en train d'étudier le potentiel commercial que représentent les jeunes des gangs. Dans ce but, sa compagnie est le fer de lance du lobbying pro-arme, *la Buki Freedom*.

Sakakibana & Sanô est une firme de pointe, dont les produits, trop modernes, ne séduisent pas encore l'armée mais qui est promise à un bel avenir. Son siège est célèbre pour sa protection assurée par des androïdes militaires expérimentaux.

Àl'origine ces androïdes étaient destinés au déminage et autres opérations suicide. Cependant, le développement technologique récent a fait entrevoir pas mal de possibilités aux ingénieurs et les premiers modèles de soldat-robots sont testés dans le cadre du maintien de la sécurité.

Après les séismes et les deux crashs, beaucoup de sans-abris sont venus s'installer dans les vestiges des habitations populaires, construisant des abris de fortune dans les ruines. Le déblaiement a donc épargné quelques zones réduites et autres coins de building effondrés, qui sont squattés par des communautés de sans-logis.

Point important : si Kamata est un exemple particulier, l'ensemble de l'arrondissement d'Ota est le plus peuplé de Shin-Edo. Une population essentiellement ouvrière, travaillant dans les usines de la périphérie et occupant de minuscules logements empilés les uns sur les autres, en forme de cubes de béton.

Le quotidien futuriste **Hi-no-tori Shinbum** a ses locaux dans le quartier. Proposant son édition en téléchargement mais aussi sur écran flexible, le quotidien bénéficie d'un lectorat assez important. Essayant autant que possible d'être neutre politiquement, il traite de l'actualité japonaise dans son ensemble et essaie d'afficher une ligne éditoriale fédératrice pour l'ensemble des Japonais, sans pour autant verser dans le sensationnalisme. Ses pages culturelles sont assez reconnues et ses sujets politiques passionnent des millions de lecteurs. Il n'est pas rare de croiser des personnes lisant leur exemplaire dans le métro ou en marchant, un café à la main.

Iga Benjirô : ce SDF est persuadé d'être un mage. Il a rassemblé autour de lui une petite communauté après avoir tout quitté pour s'adonner à la magie. Avec une longue barbe, assez éparse, des lunettes à la monture énorme, une chemise à carreaux recouverte de crasse et de multiples pendentifs, Iga arpente son squat, diffusant sa sagesse parmi ses disciples et préparant des rituels magiques. Bien évidemment, Iga Benjiro n'a jamais réussi à lancer le moindre sort, mais il a récemment mis la main sur un manuscrit ancien retrouvé dans les ruines du quartier. Il est en train d'essayer de le déchiffrer et a déjà envoyé des disciples se procurer les ouvrages nécessaires à la traduction.

Echangeur Bay Mouth Road : cette portion de la voie express a été soufflée par l'explosion du premier crash, ayant provoqué la déflagration d'un entrepôt d'armement. Abandonnée depuis l'Incident, la longue route à six voies dont le pont principal s'est effondré est devenue la piste de courses de différentes bandes de motards rivales. Pilotant des bolides trafiqués pour améliorer leur vitesse et leur dynamisme, ces *bôzôsokus* sont pour la plupart des étudiants marginalisés se battant pour quelques portions de territoire en ruines.

UENO
(Arrondissement de Taito)

« Je ne comprends pas pourquoi ces personnes m'ont cambriolé. Elles n'ont quasiment rien volé, à part l'antique talisman que m'avait donné mon arrière-grand-mère. Ils n'ont même pas pris mon drone dernière génération ou l'ordinateur Opticium de mon fils. Ce sont des collectionneurs de breloques vous croyez ? »

Yoshitane Masami Masumi - Retraitée

Ueno est un vaste quartier, célèbre entre autres pour son parc, rare îlot de verdure et de quiétude dans une mégalopole moderne et stressée. Ce quartier est célèbre pour ses différents musées prestigieux, comme le Musée National de Shin-Edo (et son exposition de trésors nationaux), le Musée National des Arts Occidentaux ou encore le Musée National des Sciences. Ces musées, entièrement automatisés et d'une discrète modernité sont en phase avec leur époque. Ainsi, vous pouvez louer les services d'un androïde encore plus incollable que le meilleur des guides sur la peinture de Brueghel l'Ancien ou de Fragonard. De nombreux murs possèdent des fresques en 3D qui s'affichent tout autour du visiteur, qui peut ainsi pénétrer avec un incroyable réalisme l'intérieur d'un atome ou vivre la bataille de Sekigahara. Mieux, si vous êtes abonné, la visite devient alors entièrement interactive. Laissez

vous porter par les peintures dont les sujets s'animent, vous indiquant la pièce suivante ou vous contant l'histoire de l'œuvre d'art que vous êtes en train d'admirer. Lors de l'Incident Kuro, le musée national des Arts Occidentaux abritait une exposition sur Andy Warhol. Avec le blocus, les œuvres du pape du pop-art sont coincées au Japon.

C'est aussi un lieu empreint de spiritualité, abritant de nombreux temples, comme par exemple celui de Betendo, situé sur une petite île, dédié à la déesse Benzaiten. Le quartier est aussi connu pour sa pagode Kan'eiji, qui date de l'époque des Tokugawa, de nos jours située en plein milieu du zoo. Ce dernier est célèbre pour abriter de nombreuses espèces différentes. C'est d'ailleurs le premier établissement de ce genre qui a accueilli les premiers spécimens clonés d'animaux en voie de disparition, dont l'inévitable panda (sans oublier le vivarium des « espèces créées entièrement par la science »).

Le personnel est intégralement composé d'androïdes. Ces robots stressent assez les animaux et les accidents ne sont pas rares. Et si le zoo a contracté une assurance qui le couvre des dégâts que cela peut occasionner, le spectacle d'un androïde écrasé par la charge d'un éléphant ou mis en pièces par des lions choque toujours autant les visiteurs.

L'ensemble de bâtiments *shintô* dédiés à Tokugawa Ieyasu (troisième unificateur du Japon et premier *shôgun* d'une longue dynastie qui décida de la fermeture du Japon) attire énormément de monde. La similitude de situations entre le Japon du XVIIIème siècle et celui post-Incident Kuro, la résurgence des croyances profondément ancrées ont eu vite fait de faire de cet endroit le lieu saint par excellence. Des pèlerins affleurent de tout le pays pour se recueillir, traverser les *torii* ou méditer le long des couloirs ombragés de ces palais à la riche décoration. La sécurité est sans faille. Des gardes nationaux spécialement formés pour la surveillance de ce trésor national arpentent cet endroit, dissuadant toute dégradation ou vol. Ces gardes ont été déployés depuis qu'un attentat a ravagé un pavillon et fait s'effondrer une pagode. Cet acte a été revendiqué par *Les Enfants d'Ôsugi Sakae*, un groupuscule anarchiste nommé ainsi en référence à un militant anarchiste du début du vingtième siècle. En activité depuis l'Incident Kuro, la formation politique extrémiste s'attaque à tous les symboles shogunaux ou impériaux du Japon.

Ancien quartier populaire de Shin-Edo malgré ses myriades de temples, le lieu abrite encore l'antique marché d'Ameyayokochô, mélangeant boutiques réglementaires et vendeurs à la sauvette. Ce marché étant le poumon économique d'une partie des habitants du quartier, les forces de l'ordre laissent faire, se contentant d'intervenir uniquement lors de débordements majeurs ou d'agitations manifestes risquant d'effrayer les riches pèlerins. En déambulant dans les petits couloirs entre les étals des négociants, il est possible de se procurer des brochettes (souvent assez grasses), du *sake* bon marché mais on peut également mettre la main sur un vendeur proposant des objets interdits, comme des patchs débridant les androïdes ou des armes.

Sur la bordure Est de ce quartier, quelques pistes accueillent des compétitions de motos et de bolides expérimentaux comme les aéroglisseurs monoplaces. Le soir, ces compétitions laissent place à des courses sauvages à bord d'engins bricolés, débridés au carburant hybride qui ont déjà provoqué la mort de nombreuses têtes brûlées (au sens propre comme au figuré).

Toda Kawanomu est une jeune génocrate un peu moins mystérieuse que le reste de sa « caste ». Mannequin à la beauté sans âge, elle s'est récemment fait connaître en ouvrant le **Shiawase Hakubutsukan**. Petit musée discrètement accolé à côté de l'imposant Musée National des Arts Occidentaux, ses différentes galeries abritent la plus grande collection de porte-bonheur *shintô* du Japon. Accessible au public tous les jours de l'année, il est quelquefois fermé durant plusieurs heures. On dit qu'à ces moments là, Toda Kawanomu arpente les couloirs, adorant ses fétiches et ses talismans avant de regagner son building. C'est la seule sortie connue de la «jeune» femme. Mais ce n'est qu'une rumeur.

Ce quartier abrite également la vaste salle de concert, le **Teshin**. Avec une capacité de 135.000 personnes, c'est la deuxième salle au monde, après le Wáng Gông de Shanghai (et sa capacité d'accueil de 150.000 spectateurs). Dans cette salle, construite en 2029, se sont succédées les stars internationales les plus en vogue. Depuis l'Incident Kuro, elle accueille à présent les célébrités de la chanson et les groupes locaux. Le groupe Ti-n'e-ja et son tube *Strawberry Pie* a enflammé la salle durant trois soirs d'affilée. Régulièrement, elle est prise d'assaut par les émissions de télévision et leurs publics prépubères pour enregistrer les prime-times de leurs concours ineptes de chanteurs adolescents. Depuis peu, la salle sert aussi aux partis politiques pour tenir des meetings. Mais bien peu arrivent à remplir les gradins. Pour l'instant, le seul parti affichant complet ou presque est le Yamatodamashii. Pour son deuxième meeting, le parti nationaliste a réussi la gageure d'attirer 120.000 personnes. Cela ne va pas sans générer des remous dans les médias, s'inquiétant de cette montée radicale.

La boutique d'antiquités de Berthold van den Woldeberg, qui répond au nom de **Hôko** (Trésors) est connue pour rassembler de superbes pièces de toute l'Asie. Sans thématique ni spécialisation particulière, Van den Woldeberg accumule les talismans, les statuettes bouddhistes, les *tanto* ou les bols de thé de grands maîtres. On raconte que Toda Kawanomu est une de ses clientes, mais le vieil antiquaire allemand n'a jamais souhaité s'exprimer sur ce sujet. Passionné par les vieux objets de tout le continent, ce sexagénaire n'a pas quitté l'Asie depuis 14 ans. Inutile de préciser qu'il fait référence dans son domaine, fort vaste, par ailleurs.

Sa boutique est située dans les arcades placées sous une des voies ferrées de l'ancienne ligne du métro JR Yamanote.

Un des androïdes de la sécurité de **Sakakibana & Sanô** a quitté son poste et a rejoint une communauté de SDF. La firme a maintenu le secret à propos de cet incident et le recherche activement, tandis que les ingénieurs en robotique planchent sur les raisons d'un tel « dysfonctionnement ».

VIE QUOTIDIENNE EN 2046

Même si quarante années d'évolutions technologiques, la nouvelle séparation en castes et enfin l'Incident Kuro ont considérablement modifié la vie des Japonais, certaines données ne changent pas. Parmi celles-ci, on peut citer l'importance de la nourriture, les règles de courtoisie, le savoir-vivre à table, les coutumes et diverses croyances.

Ce chapitre a pour but de rajouter un peu de parfum japonais dans vos scénarios, en décrivant certains plats, traditions et habitudes pour donner à ce monde futuriste un côté plus réel, et aux joueurs des petits éléments à ajouter dans la description de leurs personnages. Tout ceci ne se veut évidemment pas un guide exhaustif des habitudes japonaises en 2046, mais devrait pouvoir aider un Meneur de Jeu à apporter une teinte plus « nippone » dans ses histoires.

La nourriture

En 2046, la nourriture du Japonais lambda est de plus en plus industrialisée, provenant d'animaux clonés, de légumes modifiés issus des fermes hydroponiques d'Etat, de poissons d'élevage et autres créations artificielles en bassins immergés. Cependant la base de la nourriture est restée quasiment la même : peu de viande, beaucoup de légumes, d'algues, de poissons, de soja, peu de fruits et presque aucun produit laitier. Le riz et les nouilles restent évidemment la base des plats économiques. La plupart de ces aliments ont vu leur nature même modifiée à l'aide de principes biotechnologiques, les rendant plus goûteux, plus riches en fibres, en apports minéraux et plus pauvres en calories. Les avancées technologiques en matière agroalimentaire ont permis d'injecter des principes actifs dans les aliments, les rendant capables de déboucher des artères, de repousser le vieillissement cellulaire, de renforcer l'organisme contre certaines maladies courantes. Sans oublier les aliments excessivement artificiels, loin des traditionnels *sushi* et *maki*, comme ces nouilles aux saveurs et couleurs étranges, ces pâtes pour enfants au goût acidulé et ces fruits reconstitués en gelées multicolores.

Kanpai ! Que boire en 2046 à Shin-Edo ?

Le thé reste la boisson la plus consommée mais les sodas aux couleurs fluorescentes ont toujours la préférence des adolescents. D'autant que certains sont également dotés de principes « chimiques » ou de produits plus «ludiques», nettoyant d'éventuels nano-implants ou modifiant temporairement la couleur de la langue par exemple.

Le thé se boit vert ou noir sans adjonction de sucre ou de lait.

La bière reste en tête de la consommation d'alcool depuis son introduction au Japon durant l'ère Meiji. Elle est blonde, au goût légèrement amer, à la saveur de houblon prononcée et ne dépasse pas 6°. Bien que des industriels aient tenté de produire des bières différentes (ou bières dîtes du sixième type), aux teintes bleutées ou aux parfums plus doux, la bière traditionnelle reste indéboulonnable.

Le *sake* japonais est le résultat de la fermentation d'un riz spécial. Il est bu souvent chaud mais également très frais en été. C'est un alcool clair et incolore mais à l'odeur prononcée. Sa teneur en alcool varie de 10 à 16° et il est très différent du saké chinois.

Que puis-je manger ?

Si les Japonais aiment aussi manger chez eux, leur activité professionnelle fait que les restaurants du style *sushi-ya* ou les bars à *râmen* sont régulièrement pris d'assaut aux heures des repas. Souvent petits, composés d'un simple comptoir, de tabourets, de morceaux de poissons dans une vitrine et d'un unique cuisinier artificiel ou non, ils permettent de manger convenablement pour un prix raisonnable.

En 2046, on peut toujours consommer des nouilles synthétiques aux goûts variés et différentes brochettes de soja goût poulet, mais cela est plutôt réservé à ceux qui n'ont pas le temps de se restaurer. Ces derniers, plutôt que de se

rendre dans un *sushi-ya,* se dépannent généralement dans les distributeurs automatiques prévus à cet effet et disponibles 24H/24H, 7J/7J... Mis à disposition directement par les laboratoires et industries agroalimentaires s'affrontant pour les meilleurs emplacements, ces grandes vitrines automatisées proposent aussi bien de simples poches de nouilles auto-chauffantes que de véritables plateaux repas.

Evidemment, pour la convivialité, rien ne vaut un groupe de collègues ou amis autour d'un bon plat traditionnel arrosé de bière, de thé ou de *sake*.

Parmi les plats les plus courants, on peut citer :
Soupe de râmen : dans du bouillon de viande ou de miso
Donburi : un gros bol de riz recouvert de ragoût de viande, de tranches de poisson, d'omelette, de légumes et de tempura.
Tenpura : beignets très légers de légumes, de crustacés ou de fruits de mer.
Gyôza : raviolis de viandes et de légumes, légèrement frits.
Yakisoba : nouilles de sarrasin sautées avec de la viande et des légumes.
Nigiri sushi : boulette de riz vinaigrée recouverte d'une tranche de poisson cru, d'omelette, de crustacés, trempée dans un mélange de *shoyu* et de *wasabi* (sorte de condiment vert très fort utilisé sous forme de pâte et proche du raifort). On en distingue dix types différents et on le mange généralement avec les doigts, après avoir abondamment trempé la tranche de poisson dans de la sauce soja.
Sashimi *:* un émincé de poisson, de fruits de mer ou de coquillages crus. On pourrait le comparer à une sorte de «carpaccio».
Nabemono : plat mijoté en marmite dont le fameux *chanko-nabe,* le plat traditionnel et très riche des sumotori.
Bentô : le *bentô* ne désigne qu'une boite pour emporter son repas. Il diffère d'une région à l'autre mais on y trouve régulièrement de la prune confite, du riz à la vapeur, des petites boulettes de viande ou des lamelles de poisson, des morceaux d'omelette et des légumes vinaigrés ou non. En 2046 ce *bentô* est parfois de la taille d'un simple Pod et contient de nombreux aliments lyophilisés.

A noter qu'une des spécialités de Shin-Edo est le *Oden-nabe,* un ragoût de poulpe, de pommes de terre, de fromage de soja et d'œufs durs.

Bonnes manieres a table

La nourriture est très respectée par les Japonais et les repas sont autant un rite qu'un plaisir.

Les règles pour la consommer sont strictes mais peu nombreuses :

• On ne plante pas les baguettes dans son bol, pas plus qu'on ne se passe de la nourriture avec celles-ci. Cela fait allusion à un rituel funéraire pendant lequel les membres de la famille se passent ainsi les cendres du défunt. Le rappel de la mort est toujours tabou au Japon.

• Les baguettes que l'on porte à la bouche ne s'utilisent pas pour se servir dans un plat. On ne les pointe pas non plus vers quelqu'un.

• Les *oshibori*, les petites serviettes chaudes ne servent que pour se nettoyer les mains. Il est très grossier de se les passer sur le visage ou le cou.

• On ne remplit pas son verre soi-même. On doit d'abord remplir le verre de son voisin et ce dernier vous rendra la politesse. Ensuite on dit "*kanpai*" (A la vôtre ! Santé!). Quand on en a assez, on pose la main sur son verre pour ne pas être resservi, sinon, cela ne manque pas...

• On ne commence à manger que lorsque tous les plats sont sur la table et on mange un peu de chaque plat en alternant. Il est impoli de finir une assiette à la fois. Le riz, quant à lui, doit être consommé jusqu'au dernier grain.

• On évite d'inonder sa nourriture de sauce, et on ne mélange pas le riz avec d'autres aliments. Il convient de tremper les aliments dans la sauce soja, versée dans un petit récipient placé à part.

• Il est par contre bien vu d'aspirer bruyamment les nouilles car, dit-on, l'air aspiré les rend plus goûteuses. On peut alors approcher le bol de sa bouche.

• En début de repas, on dit *Itadakimasu* qui signifie "je reçois" et *Gochiso-sama deshita*, "c'était un festin" à la fin du repas. Voire *Oiishiii !* pour dire que vous trouvez un met délicieux.

• Il faut toujours donner l'impression qu'on désire payer la note si l'on se trouve au restaurant, et ce même si l'on est invité ou le moins fortuné.

• On ne marche pas en mangeant ou en buvant dans la rue. Sauf les jeunes grossiers et les passants ivres.

Croyances et coutumes

Comme évoqué au début de ce livre, la culture japonaise est marquée de nombreuses croyances spécifiques, liées le plus souvent à la crainte de la souillure, à des traditions anciennes et des rites *shintô* ou bouddhistes.

Nous avons déjà évoqué le chiffre 4, qui porte soit disant malheur car il se prononce « shi », comme la mort. Les Japonais évitent donc soigneusement de le prononcer et disent *yon* à la place. Le nombre 9 est également mal vu car sa prononciation *kû* signifie « souffrance ». Il est donc de coutume d'éviter les chambres 9 dans les hôpitaux.

Mais il existe quelques autres croyances de ce type, que nombre d'individus pratiquent plus par convenance ou pour ne pas froisser un interlocuteur, que par véritable superstition :

• Ainsi, on n'envoie pas de voeux à une famille en deuil et on n'offre pas de plantes en pot à un malade hospitalisé, sinon son séjour sera prolongé.

• On ne jette pas les poupées car celles-ci pourraient abriter un esprit. On préfère les emmener au temple. Certaines sectes prétendent qu'il en va de même pour les androïdes et qu'on ne devrait pas les envoyer à la casse ou en centre de recyclage.

Prononciation de base

Les voyelles se prononcent pleinement et séparément. Quand elles sont accentuées, cela signifie qu'elles sont doublées.

A, i, et o se prononce à la française.
U se prononce ou. En fin de phrase, il est souvent muet.
E se prononce é
Les consonnes b, d, k, m, n, p, s, t, z, et y, sont prononcées comme en français.
Ch se prononce Tch
F se prononce entre le f et le h
H est toujours aspiré
J se prononce dj
R se prononce entre l et r.
S se prononce ch
W toujours suivi de la voyelle a se prononce oua
G en lettre initiale se prononce Gu
Les consonnes peuvent être doublées. Dans ce cas, on marque une coupure entre les deux consonnes.

Sama, san, chan.....

En japonais on accole un suffixe au nom et il dépend du degré de référence, du rang ou de la profession. Pour une personne de la famille, on utilise le prénom avec ou sans suffixe ou sa position (père, mère,etc..). La déférence et la position sociale définissent le niveau de langage utilisé.

San s'utilise le plus couramment. C'est la formule de politesse classique.
Sama est rare et indique une grande déférence.
Kun s'utilise avec une personne proche, souvent un garçon, plus jeune ou de même âge.
Chan s'utilise avec une personne proche, souvent une fille plus jeune ou de même âge.

Les filles et les garçons ne s'expriment pas de la même façon. Le japonais utilise beaucoup le non-dit et le sous-entendu, et peu d'affirmations pour ne pas risquer de mettre mal à l'aise ou contredire son interlocuteur.

Un peu de savoir-vivre

On ne serre pas la main et on en fait pas de bise. On s'incline plus ou moins bas ou on dit "bonjour".
On ne marche pas à l'intérieur des maisons avec ses chaussures, ni sur les seuils car c'est un manque de respect pour ses occupants. On range ses chaussures soigneusement, la gauche contre la droite en les dirigeant vers la porte, quand on est invité chez une personne.
On offre un cadeau des deux mains, en faisant un commentaire en en rabaissant la valeur, cadeau qui ne sera pas ouvert devant vous.
Etre à l'heure est primordial. Le retard est une forme d'impolitesse.
Les filles rient en mettant la main devant la bouche. Mais les hommes passent devant elles et ne leur tiennent pas la porte.
On ne fume pas en public, même des cigarettes liquides Blue Light.

- Si la lanière de vos chaussures se rompt (normalement les *geta,* les chaussures japonaises traditionnelles), c'est malchance assurée.
- Le sel protège contre les mauvais esprits, les pulsions malsaines de l'au-delà et il est conseillé d'en répandre sur son seuil pour empêcher une créature maligne de pénétrer dans votre domicile.

Il existe d'autres croyances de ce genre, comme le fait de ne pas se couper les ongles le soir, de ne pas siffler la nuit pour ne pas attirer les serpents, de dire *Kuwabara Kuwabara* les jours de tonnerre pour éviter que la foudre vous frappe ou la réputation d'attirer la chance faite aux chiffres 3 et 5.

Mais d'autres superstitions plus récentes ont également fait leur apparition ou ressurgissent brutalement depuis l'Incident Kuro, dans certains quartiers de Shin-Edo.

L'Hotaru est une pratique issue de l'ancienne chasse à la luciole, durant les nuits d'été et reportée sur les lumières vertes des bornes optiques. Régulièrement apeurés par les coupures de courant nocturnes, coupant le réseau photovoltaïque et par conséquent leurs utilisateurs avec le reste des habitants, certains ont pris l'habitude, à la nuit tombée, d'allumer des bougies vertes phosphorescentes dans leur logement. Ces dernières sont censées empêcher la lumière des bornes de disparaître et repousser les monstres attendant l'obscurité pour se déplacer dans les ombres.

Enfin, depuis les séismes de 2025, la quasi-totalité des habitants du Japon est équipée de petites lanternes sphériques, remplies d'un plasma réactif bariolé (nommées familièrement *Earthballs*). Ce fluide sensitif est sensé changer de teinte lorsqu'un tremblement de terre va se produire, en réagissant aux bruits à trop haute fréquence pour que l'humain puisse les percevoir. Depuis l'Incident Kuro, certaines personnes prétendent que le fluide est devenu noir ou que ses changements de teinte annoncent des perturbations électromagnétiques.

Les noms japonais

Avant 1875, seuls les nobles japonais avaient un nom de famille. Les autres se contentaient de l'équivalent de notre prénom.

Ils ont donc dû choisir des noms et prénoms, parfois liés à leur lieu géographique d'origine, ou des noms célèbres ou bien dans le registre de 10.000 noms créés au hasard et mis à leur disposition par l'Etat.

Noms et prénoms sont en général composés de deux kanji.

Exemples de noms de famille :

Suzuki, Takahashi, Tanaka, Watanabe, Itô, Nakamura, Kobayashi, Yoshida, Yamada, Sasaki,Yamaguchi, Matsumoto, Inoue, Kimura,Hayashi, Shimizu, Yamazaki, Mori, Abe, Ikeda, Hashimoto, Fujiwara, Nakagawa, Aoki, Ogawa, Yamashita,Nakajima

Exemples de prénoms masculins :

Akira, Aki, Ren, Daiki, Taishô, Daichô, Kaito, Shô, Sôta, Tsubasa, Riku, Kenta, Hayato, Hiroki, Kazuki, Kento, Kôhei, Kôki, Kôsuke, Kôta, Masaki, Ryô, Ryôsuke, Hiroshi, Takeshi, Hideaki, Takuma, Takuya, Tatsuya, Tomoya, Yûki, Yûsuke, Yûta, Yûto, Wataru

Exemple de prénoms féminins :

Sakura, Nanami, Misaki, Aoi, Ai, Rin, Akane, Asuka, Natsuki, Saki, Shiori, Mai, Mana, Mayu, Miku, Minami, Miyu, Mieko, Mizuki, Nao, Yui, Akemi, Keiko, Kimiko, Jungo, Yoko, Usagi, Rei, Ran, Oki, Tani.

Monnaie

La monnaie officielle du Japon est toujours le Yen. Ce dernier se divise couramment en pièces de 1, 5, 10, 50, 100 et 500 yens, tandis que les billets ont des valeurs de 1000, 2000, 5000 et 10 000 yens. Ces derniers sont désormais constitués d'un papier entièrement synthétique très léger, au toucher proche d'une feuille glacée mais totalement biodégradable.

Si pendant de très nombreuses années, l'argent liquide demeura privilégié par l'ensemble de la population, la mise en place des premiers réseaux optiques et de systèmes sécurisés poussa l'intégration des cartes de crédit dans l'usage courant. Dans un souci d'économie et de transactions plus simples, les banques mirent en place diverses formes de cartes de crédit, pouvant aller de la carte à puce destinée aux petits achats chez un commerçant jusqu'aux hypra cartes donnant uniquement accès à vos comptes bancaires dans des bornes spéciales prévues à cet effet.

Même si les Japonais ont désormais pris l'habitude d'utiliser ces cartes au détriment du liquide, ce dernier n'a pas disparu pour autant et reste très apprécié par les anciennes générations ou sur les marchés de l'Archipel.

Le coût de la vie est toujours excessivement élevé au Japon, particulièrement à Shin-Edo et les conséquences de l'Incident Kuro n'ont malheureusement rien arrangé à l'affaire. Avec la clôture de la bourse et la rupture des flux monétaires internationaux, le yen a perdu énormément de valeur et les produits autrefois importés s'arrachent à prix d'or. Malgré les politiques alimentaires mises en place par l'Etat, les menaces de pénuries commencent à influencer à la hausse les prix de certains aliments, risquant de plonger une certaine partie de la population dans la misère. Dans ce contexte économiquement tendu, la société évite de justesse l'implosion grâce aux établissements financiers familiaux rachetant les banques internationales et se concentrant, à la manière des laboratoires, uniquement sur les activités locales.

De la même manière, afin de venir en aide aux familles situées en dessous d'un certain seuil de yens par heure, le gouvernement octroie aux employeurs des « coupons » que ces derniers sont chargés de distribuer à leurs ouvriers les moins qualifiés. Fonctionnant comme des bons de réduction, ces tickets permettent de se rationner dans les produits d'Etat à des prix privilégiés.

Malheureusement, depuis le 4 mai 2046, l'Etat voit peu à peu ses réserves s'épuiser et réalise son incapacité à pouvoir sustenter l'ensemble de la population en cas de poursuite du blocus au-delà d'un an.

Actuellement, après la chute de sa valeur suite au blocus, 1 euro vaut 220 yens. Et parallèlement, le prix de certains produits comme l'informatique, les fruits hydroponiques, les véhicules ou les carburants ne cesse d'augmenter.

Un système de salaire minimum a été instauré depuis 1968 mais ce dernier varie énormément d'une région à une autre, voire d'un secteur professionnel à un autre (les laboratoires ou les usines automobile fixent ainsi leur propre revenu minimum).

A Shin-Edo, ce dernier atteint 919 yens de l'heure, les salaires mensuels variant entre 162 000 (737 euros) et 748 000 yens (3400 euros) selon vos qualifications, pour 22 jours de travail (sur une base journalière de huit heures).

Quelques prix standards

Un repas rapide (automate) : de 800 à 1500 yens
Un repas moyen (sushi-ya) : de 2000 à 5000 yens
Un repas de qualité (restaurant panoramique) : de 6000 à 15 000 yens
Une chambre d'hôtel économique (capsule) : de 3500 à 5300 yens
Une chambre moyenne (ryokan ou love-hotel) : de 6700 à 15200 yens
Une chambre de luxe (complexe hôtelier) : de 22000 à 44000 yens
Un appartement niveau 1 dans Ota : 44 800 000 yens
Un appartement niveau 6 dans Chiyoda : 268 800 000 yens
Un ticket de métro : 220 yens (carte annuelle pour 7000 yens)
Un voyage en shikansen (train grande vitesse) jusqu'à Kyoto : 16 000 yens
Un trajet en taxi : 150 yens tous les 350 mètres
Un Pod premier prix : 20 000 yens
Un Pod dernière génération : 60 000 yens
Un Gaïdan : 42 000 yens
Un moniteur flexible : 500 yens
Un ordinateur photovoltaïque : 68 000 yens
Un ordinateur Opticium (Mémoire Universelle) : 1 280 000 yens
Un nanodrone sanguin : 600 000 yens
Un speeder MagnétoDynamique : 470 000 yens
Une voiture hovercraft Mitsubishi : 32 600 000 yens
Un litre de biocarburant : 330 yens
Un androïde domestique : 1 120 000 yens
Un androïde de plaisir Gynoïd : 1 600 000 yens
Un Puppetbot nounou : 250 000 yens
Un skinsuit de première catégorie : 500 000 yens
Un pistolet Gunshock : 150 000 yens

LA VOIE DES DIEUX

"*Kekare o,* Que les impuretés
Harai tamae soient lavées et
Kiyome tamae que la pureté revienne"
Norito (prière) de Yamada Hiro prêtre shintô

Origines et bases du shintô

Le *shintô*, ou *shinagarra, kami no michi*, la Voie des dieux, est la religion la plus ancienne du Japon. Il existe des myriades de dieux ou *kami (88 millions)* car ils représentent toutes les manifestations des énergies de la nature. On prétend qu'au Japon sous chaque pierre se cache un *kami*, ces derniers étant composés aussi bien d'esprits célestes (comme des dieux anciens) que terrestres (des hommes d'exception - guerriers, artistes…) ayant rejoint ce panthéon.

Ce sont plus que des dieux, mais des protecteurs qu'il convient de ne pas offenser. Il n'y a pas de dogme à suivre, à part la recherche de la pureté.

La démarche des Japonais est de participer consciemment à l'harmonie universelle, la pureté du divin, le respect de la nature, en évitant l'impureté, le meurtre, la bassesse, et la laideur. La mort est le tabou ultime, la souillure (*kegare*) ultime. Les rites de purification ou *harae* prennent alors toute leur importance. Ils peuvent consister en un nettoyage de la bouche, des mains et des yeux ou la purification sous une cascade ou dans la mer (*misogi*).

La pureté est la vertu fondamentale de l'éthique *shintô*. C'est la pureté à la fois du corps, mais aussi de l'esprit.

L'au-delà n'est guère évoqué, et n'est pas le souci des Japonais. Le *shintô* ne promet rien dans une vie future. Il est communément admis qu'on devient soi-même un esprit après la mort. Mais, l'important c'est la vie et le moment présent. L'impermanence des choses ne vaut pas qu'on se projette dans un futur insaisissable. Ce n'est pas la mort en elle-même qui pose problème mais la souillure qu'elle peut entraîner (cause du voyage dans le *Yomi*). Le *shintô* se concentre donc essentiellement sur la purification.

Textes

Dans le Japon ancien, les prêtres-chamanes étaient des femmes qui entraient en transe pour délivrer le messages des *kami* et apaiser les esprits. Cet usage demeure dans les campagnes où des femmes aveugles, vêtues de blanc (couleur du deuil et des morts), les *itako*, tiennent le même rôle et se laisse posséder par les *kami*. Néanmoins, elles ont assimilé le syncrétisme avec le bouddhisme et récitent souvent des *sûtra* pour arriver à la transe.

Les textes *shintô* ont été rédigés tardivement aux VIIème et VIIIème siècles de notre ère et très influencés par des légendes étrangères. Il s'agit du *Kojiki* et du *Nihonshoki*. (Chroniques des choses anciennes et Chroniques du Japon). Il faut rappeler que le Japon n'utilisait aucune écriture jusqu'à l'adoption des idéogrammes chinois aux alentours du Vème siècle de notre ère.

Néanmoins la pratique du *shintô* est parfaitement dissociée de ces récits mythologiques visant à offrir une légitimité divine à l'Empereur en faisant de lui le descendant d'Amaterasu-Ômikami, la déesse du soleil. Il ne s'agit pas d'une religion du livre.

Les prières *shintô* sont dites dans un japonais ancien par les prêtres, les *kannushi*, assistés des *miko* (jadis prêtresses et devineresses chamanes). La manière dont les mots sont prononcés est importante, car ils contiennent une force spirituelle (croyance du *kotodama*) et la beauté et la justesse ne peuvent qu'entraîner le bien. La compréhension par les fidèles est secondaire. D'ailleurs plus personne ne comprend le japonais ancien en 2046.

Prière type shintô

"Nos yeux peuvent voir la souillure, mais ne laisse pas notre esprit voir des choses impures. Nos oreilles peuvent entendre des choses impures, mais ne laisse pas notre esprit être atteint par la souillure."

Rituels shintô

Les rituels consistent en des offrandes et des purifications à des dates fixes. La couleur dominante des sanctuaires (*Jinja*) est le rouge et ils sont administrés par des prêtres.

Le *shintô* célèbre toutes les étapes de la vie, sauf la mort qui est prise en charge par les bouddhistes : présentation des nouveaux-nés à 7 jours, puis des enfants à 3,5 ou 7 ans, mariage. Les autres célébrations sont les festivals à la base liés aux fêtes agraires qu'on appelle simplement *matsuri*, fête. Pour avoir de bonnes récoltes, être protégé des catastrophes naturelles, on effectue des processions en transportant des *mikoshi*, des petits sanctuaires portés dans des palanquins, et en effectuant des danses rituelles. Ce sont de véritables fêtes très joyeuses qui célèbrent le bonheur et la pureté. Elles comprennent des spectacles variés : cerfs-volants, concours de tir à l'arc, représentation de théâtre Nô, danses rituelles (*kagura*), et luttes de *sumo*. Le combat de *sumo* est un affrontement rituel et sacré qui écrase le mal, et non un véritable sport. Il est d'ailleurs marqué des traditions *shintô*, comme la poignée de sel lancée en début de chaque affrontement sur le sol.

Oracles, porte-bonheurs et objets du culte

Les trois objets sacrés, symboles du *shintô* sont le miroir (*Yata no Kagami*) conservé dans le sanctuaire d'Ise, les joyaux (*Yasakani no Magatama*), demeurent au Palais Impérial et le sabre (*Kusanagi no Tsurugi*) qui reste au sanctuaire d'Atsuta. Ils sont l'émanation d'*Amaterasu Ômikami,* la déesse du soleil, et symbolisent la sagesse, la bienveillance et le courage. Ce sont également les symboles de la légitimité impériale.

- Les *ema* sont de petits morceaux de bois derrière lesquels on inscrit une prière, un voeu. Ils sont ensuite accrochés à l'intérieur du sanctuaire pour que le *kami* les exaucent.
- Les *omikuji* sont des bandelettes de papier dévoilant un oracle. Si ce présage n'est pas bon, il doit être fixé à un arbre du sanctuaire pour que les *kami* annulent le mauvais sort. En 2046, l'omikuji connaît une nouvelle forme sous l'allure de simples cartes pré-imprimées.
- Les *kamidana* sont des étagères toujours très propres et bien éclairées sur lesquelles on place une petite tablette avec le nom du mort entre deux petits vases, un peu de riz, d'eau et de sel. Il doit toujours être orienté vers le Sud ou l'Est. Il peut parfaitement côtoyer un *butsudan*, petit autel bouddhiste.
- La *shimenawa* est une corde en paille de riz tressée de gauche à droite, délimitant l'entrée d'un lieu sacré (à la manière du torii, cette grande arche ouverte indiquant l'entrée d'un sanctuaire) ou entourant un arbre ou un rocher pour désigner le territoire d'un *kami*. Le *gohei* est une feuille papier pliée qui possède un rôle similaire.
- Les *omamori*, sortes d'amulettes, sont de petites pochettes de tissu brodées et fermées par une cordelette. Elles renferment une feuille de papier (ou un petit morceau de bois) sur lequel le charme est inscrit. Il ne faut pas l'ouvrir sinon ce dernier ne marche pas et il n'est valable qu'un an. Il faut ensuite le rendre au temple.

Syncrétisme shintô-bouddhisme

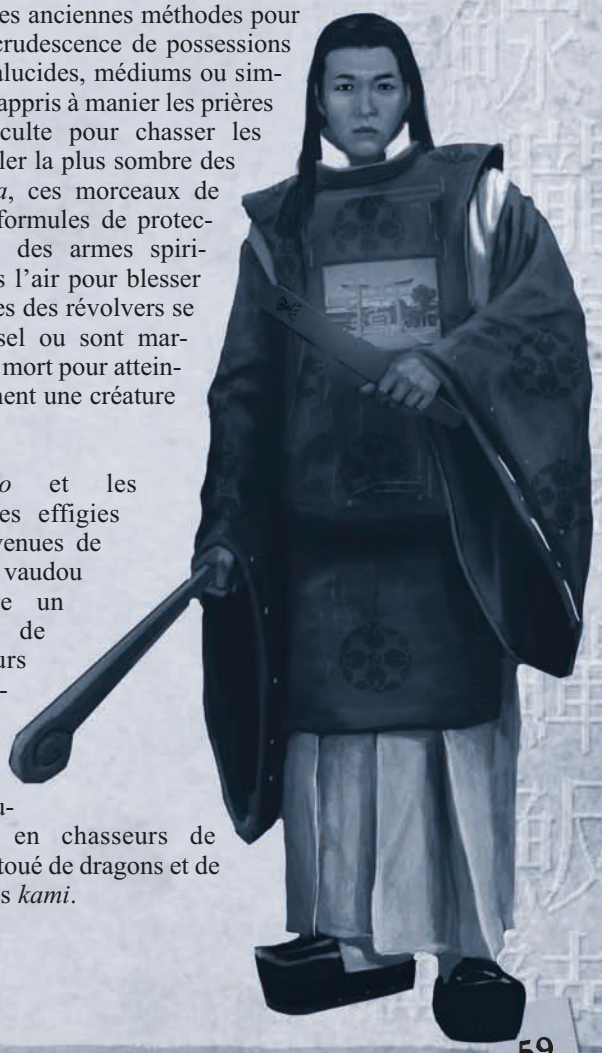
Le bouddhisme est arrivé au Japon vers le Vème siècle. Il a été bien accueilli par le *shintô* qui y a vu plus une aubaine (les bouddhistes s'occupent des morts et donc de l'impureté) qu'un problème. D'un commun accord, les japonais ont décidé que tous les dieux bouddhistes étaient des *kami* (bouddhas compris) et que les deux cultes pouvaient se compléter. Les Japonais ont même parfois du mal à faire la part des choses. Mais s'ils ne sont pas tous bouddhistes, ils sont tous *shintô*. Et toutes les cérémonies à part les enterrements, sont d'origine *shintô*.

Exorcistes

"Je m'en tape de la volonté de Dieu."
John Constantine

Si l'exorcisme est considéré comme un rituel de purification chez les prêtres *shintô*, d'autres personnes se sont emparées de ces anciennes méthodes pour les adapter à la recrudescence de possessions mystérieuses. Extralucides, médiums ou simples charlatans ont appris à manier les prières et les objets de culte pour chasser les démons ou manipuler la plus sombre des magies. Les *Ofuda*, ces morceaux de papier inscrits de formules de protection sont devenus des armes spirituelles brûlant dans l'air pour blesser un spectre, les balles des révolvers se sont remplies de sel ou sont marquées du sang d'un mort pour atteindre plus profondément une créature du Yomi.

Les *katashiro* et les *Anesama-nigyo*, ces effigies de papier sont devenues de véritables poupées vaudou capables d'abattre un adversaire ou de repousser leurs germes. La technologie s'est mêlée aux anciennes croyances pour transformer les nouveaux exorcistes en chasseurs de démons, le corps tatoué de dragons et de rituels invoquant les *kami*.



PERSONNAGE

CRÉATION DE PERSONNAGE

Le chapitre qui suit va vous permettre de donner naissance à vos propres héros. Vous pouvez vous inspirez des archétypes ou bien définir votre personnage selon un concept totalement original. Le Meneur de jeu devra toujours veiller à cette étape car il est le garant que le personnage nouvellement créé puisse s'insérer sans difficulté dans l'univers de Kuro.

La création d'un personnage suit plusieurs étapes, détaillées ci-dessous :

Concept

Imaginez votre personnage de manière globale. Qui est-il ? Est-ce un homme ou une femme ? Quel est son âge ? Comment gagne-t-il sa vie ? Son aspect physique ? Son nom ? Ses centres d'intérêts ? Son passé ?

Répartition des Points de Création

Le joueur dispose de Points de Création affectés aux différents éléments qui caractérisent son personnage. Il les répartit à sa guise afin de coller, d'un Point de vue technique, au concept qu'il a imaginé.

Points de Création et Caractéristiques

Le joueur reçoit 16 Points de Création destinées aux Caractéristiques. Il les affecte aux huit Caractéristiques de base, en sachant que le score minimum est pour chacune égal à 1, et que leur score maximum s'élève à 3.

Cette répartition des Points de Création s'effectue sur une base de 1 pour 1 (un Point de Création pour un Point de Caractéristique).

Points de Création et Compétences

Les Domaines de Compétence

Le nombre de Points à répartir ici dépend de l'âge du personnage. Plus celui-ci a vécu, plus il a acquis de l'expérience professionnelle et a augmenté sa culture personnelle. Le tableau ci-aprés indique le nombre de Points de Création attribué à chaque tranche d'âge.

Le joueur distribue ceux-ci à son gré dans les divers Domaines proposés. Cependant, notez qu'aucun score dans un de ces Domaines ne peut excéder un niveau de 6.

Cette répartition des Points de Création s'effectue sur une base de 1 pour 1(un Point de Création pour un niveau dans le Domaine de Compétence).

Les Spécialisations

Le joueur se voit également attribué, à nouveau une quantité de Points de Création en fonction de l'âge du personnage. Il les répartit à sa guise afin de doter son personnage de Spécialisations. Par contre, le score maximum de ces Spécialisations s'élève maintenant à 11. Enfin, sachez que le joueur ne peut investir ces Points de Création que pour des Spécialisations dans des Domaines dans lesquels il possède déjà un score de Base.

Tableau des Points de Création

Tranche d'âge	-20 ans	de 21 à 35 ans	de 36 à 50 ans	plus de 50 ans
Points de Compétences	20	25	30	35
Points de Spécialisation	15	20	25	30

Echelon social

0 Sans domicile fixe, étranger sans papiers...
1 Demandeur d'emploi, travailleur intermittent, étudiant…
2 Ouvrier, Employé, Cuisinier de *sushi-ya*, Privé, Exorciste…
3 Vendeur en robotique, Laborantin, Overclocker, Dealer, Flic, Militaire…
4 Cadre, Salary-man, Idolu, Chef de gang Yakuza, Informaticien, Généticien…
5 PDG, Politicien, Homme d'affaires, Inventeur renommé…
6 Génocrate

0 Moins de 50 000 yens par mois
1 100 000 yens par mois
2 200 000 yens par mois
3 400 000 yens par mois
4 700 000 yens par mois
5 Plus de 900 000 yens par mois
6 Inconnu et sans doute illimité

Cette répartition des Points de Création s'effectue sur une base de 1 pour 1 (un Point de Création pour un niveau de Spécialisation).

Calcul des Caractéristiques Secondaires

Notez sur la Feuille de Personnage les scores de Vie, de Seuil de Blessure Grave, de Seuil de Mort, de Défense, le nombre d'Actions, la capacité de Déplacement et la Réactivité du Personnage.

Echelon social

La notion d'échelon social (ou *Kaisô*) est très importante au Japon puisqu'elle permet de connaître le type d'emploi, le niveau de vie, les richesses et détermine également les « paliers » d'habitation auxquels le personnage peut prétendre.

Cet échelon va de 0 (SDF) à 6 (Génocratie) et lors de cette étape de la création, vous devrez déterminer librement ce *Kaisô* afin de connaître le train de vie et la situation sociale du personnage. Néanmoins, l'échelon 6 ne peut être choisi à la création, étant réservé à la mystérieuse Génocratie.

À titre indicatif, voici un tableau présentant les métiers couramment associés aux différents échelons décrits dans le tableau ci-dessus.

Cet échelon permet de connaître les lieux auxquels peut avoir accès un personnage (rez-de-chaussée privé, magasins huppés, restaurants chics) mais également ses revenus moyens (voir le tableau ci-dessus).

Biotechnologies et Nanotechnologies

Les technologies modernes sont principalement à visée médicale, à l'exception des militaires et autres corps d'élite. En tant que « naturel », votre personnage n'aura guère la possibilité de disposer de nombreux implants ou des derniers progrès en la matière. Car tout cela a un coût et certains ont baissé dans l'échelon social afin de rembourser un coûteux implant biotechnologique.

Néanmoins, chaque joueur est libre de s'entendre avec le Meneur de Jeu afin de rajouter ce type de personnalisation au personnage. Il pourra peut-être s'agir de nanorobots destinés à réguler une maladie du sang, d'une Brain Chip améliorant un nerf optique endommagé, d'un bras biomécanique greffé suite à un accident de la route, d'un endosquelette destiné à lui redonner l'usage de ses jambes, d'un nouveau cœur…etc.

Suivant la complexité et l'importance de cette « amélioration », le Meneur de Jeu pourra demander au joueur de baisser le *Kaisô* de son personnage d'un ou de deux niveaux au maximum. En conservant le même emploi, ses revenus baisseront notablement à cause des crédits et apports financiers nécessaires pour l'acquisition de ce type de technologie de pointe. A moins, bien entendu, que le personnage n'ait fait appel à des laboratoires ou chirurgiens illicites, pour remplacer ses yeux ou un organe défectueux… Avec tous les risques que ce type d'opération peut engendrer.

Derniers détails

Choisissez son équipement, ses contacts, inventez-lui un historique, une vie et des motivations. Vous êtes désormais prêt à rejoindre le monde de Kuro.

CARACTÉRISTIQUES (D6)

Les Caractéristiques représentent les potentiels innés du personnage. Elles mesurent ses aspects physiques et mentaux fondamentaux.

La valeur d'une caractéristique correspond au nombre de D6 lancés lors d'un Test faisant appel à celle-ci.

Leur association avec une Compétence permet de couvrir les différents champs de possibilité de l'utilisation de ce domaine.

Exemple : ***Habileté + Armes à Feu*** : pour faire feu sur une cible.
Perception + Armes à Feu : pour déterminer le type de l'arme lorsque l'on vient d'entendre une détonation.
Charisme + Armes à Feu : pour intimider un adversaire.

Les Caractéristiques se voient attribuer une valeur s'échelonnant de 1 à 6. Ces scores correspondent aux niveaux moyens suivants :

Echelle de valeur

1	**Faible**
2	**Moyen**
3	**Fort**
4	**Très Fort**
5	**Surhumain**
6	**Inhumain**

Les Caractéristiques se répartissent en deux grandes catégories : le Corps (les aspects physiques) et l'Esprit (les aspects mentaux). Chacune d'elles comprend quatre Caractéristiques.

Les Caractéristiques de Corps

Habileté (HAB) : elle regroupe à la fois la dextérité manuelle et la précision du personnage, mais aussi sa souplesse et son aisance corporelle.

Puissance (PUI) : cette caractéristique représente la force brute du personnage, ses capacités musculaires.

Vigueur (VIG) : elle représente la constitution et la résistance physique du personnage, aux blessures comme à la fatigue ou aux maladies et poisons.

Vivacité (VIV) : elle correspond aux réflexes et à la rapidité de mouvement du personnage. Elle permet également de calculer sa vitesse de déplacement.

Les Caractéristiques d'Esprit

Astuce (AST) : les capacités d'analyse et de réflexion du personnage.

Perception (PER) : l'acuité et la maîtrise de ses cinq sens par le personnage.

Présence (PRE) : l'aura et les aptitudes à communiquer du personnage.

Ténacité (TEN) : la détermination et la force mentale du personnage, ainsi que son degré de résistance aux agressions psychiques.

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Elles découlent directement des Caractéristiques exposées ci-dessus. Les Caractéristiques Secondaires permettent de quantifier en termes de règles cinq aspects importants du personnage : ses Points de Vie, son niveau de Défense, son potentiel de Réactivité, son nombre d'actions par tour et sa capacité de déplacement.

La Vie (VIE)

Cette Caractéristique Secondaire dénombre les Points de Vie du personnage. Plus ce score est élevé, plus le PJ est endurant aux blessures.

VIE = ((Vigueur x2)+Ténacité)x5

Seuil de Blessure Grave (BG) : il est égal au tiers du score de Vie du personnage.
Si celui-ci subit à la suite d'une seule attaque un nombre de Points de dégâts supérieur ou égal à ce seuil, il est victime d'une Blessure Grave. Dès lors, il subit un malus de -1D pour toutes les actions qu'il désire entreprendre. Cet effet perdure jusqu'à ce qu'il reçoive des soins appropriés. Notez que si un Personnage subit ainsi plusieurs Blessures Graves, leurs malus se cumulent.

BG = VIE/3 (résultat arrondi au supérieur)

Seuil de Mort (SM) : Ce seuil correspond au nombre de Point de Vie en dessous de zéro qu'un personnage peut supporter avant de mourir. Ainsi, entre zéro et ce seuil fatidique, le PJ se trouve plongé dans le coma, inconscient et nécessite des soins immédiats afin de ne pas plonger plus loin vers une issue inéluctable.
Le Seuil de Mort est égal au score de Blessure Grave, mais en négatif. Ainsi, un personnage possédant un BG de 9, ne mourra effectivement qu'une fois atteint un total de -10 Points de Vie.

SM = -(BG)

La Défense (DEF)

Cette Caractéristique Secondaire définit les aptitudes de défense naturelle du personnage. Elle correspond aux esquives, mouvements de corps et autres feintes inconscientes qu'un combattant enchaîne lors d'un affrontement. Le score de Défense indique le Seuil de Réussite à atteindre pour toucher cette personne prise pour cible d'une attaque.

DEF = (Habileté + Vivacité + Perception)x2

La Réactivité (REA)

Cette Caractéristique Secondaire correspond aux capacités à analyser une situation, à anticiper les actions de ses adversaires et à réagir en conséquence. Elle intervient dans le calcul du de l'Initiative du personnage.

REA = (Vivacité + Ténacité + Astuce)/2
(résultat arrondi au supérieur)

Le Nombre d'Actions (ACT)

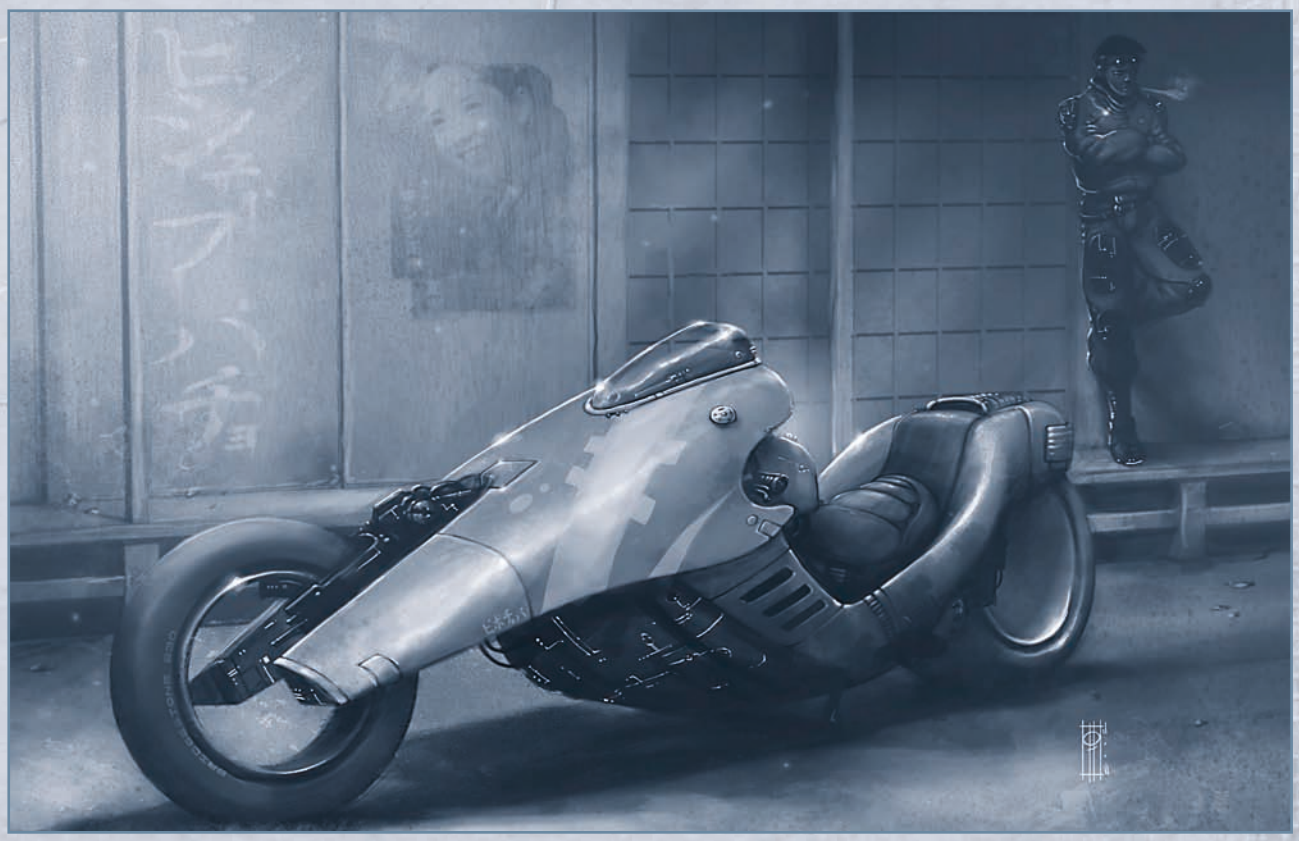
Cette Caractéristique Secondaire détermine le nombre de fois qu'un personnage peut agir lors d'un tour. Celui-ci possède autant d'actions que le score de sa caractéristique Vivacité divisé par 2 (arrondissez ce résultat à l'entier supérieur).

ACT = VIV /2 (arrondi au supérieur)

Le Déplacement (DEP)

Cette Caractéristique Secondaire indique la vitesse du personnage. Pour chaque action consacrée à un tel mouvement, il se déplace tout simplement d'une distance en mètres égale à la valeur de sa caractéristique Habileté.

DEP = HAB mètres par action de mouvement



Compétences de Combat

Armes à Feu
- Armes anciennes
- Armes de précision
- Armes de poing
- Armes magnétiques
- Fusils d'assaut
- Shotgun

Armes de Jet
- Bolas
- Grenades
- Hachettes
- Javelots
- Lames de lancer
- Shuriken

Armes de Trait
- Arcs
- Arbalètes
- Arbalètes de poing
- Sarbacane

Armes lourdes
- Canon shockwave
- Lance-roquettes
- Mitrailleuses

Corps à Corps
- Arts martiaux
- Bagarre
- Poing armé

Mêlée
- Armes d'hasts
- Armes flexibles
- Bâtons
- Boucliers
- Epées
- Haches
- Poignards

Compétences Académiques

Sciences Humaines
- Archéologie
- Arts
- Géographie
- Histoire
- Langues étrangères
- Linguistique
- Littératures
- Philosophie
- Psychologie

Sciences Sociales
- Bureaucratie
- Comptabilité
- Droit
- Économie
- Ethnologie
- Politique
- Sociologie

Sciences de la Nature
- Biologie
- Biotechnologie
- Génie Génétique
- Géologie
- Météorologie
- Océanographie
- Zoologie

Sciences Physiques
- Astronomie
- Chimie
- Mathématiques
- Physique
- Thermodynamique

Compétences Générales

Aptitudes Physiques
- Acrobatie
- Course
- Esquive
- Sauts
- Sport

Dissimulation
- Contrefaçon
- Crochetage
- Discrétion
- Jeu
- Passe-passe
- Pickpocket

Communication
- Baratiner
- Chant
- Comédie
- Convaincre
- Empathie
- Intimider
- Séduire

Conduite d'Engins Volants
- Avions de tourisme
- Hélicoptères
- Jets

Conduite Engins Roulants
- Automobiles
- Camions
- Engins

MagnétoDynamique
- Hovercrafts
- Motos
- Moto-speeders
- Trains
- Véhicules industriels

Conduite Engins Flottants
- Scooters des mers
- Vedettes
- Voiliers
- Yachts

Culture Générale
- Faits Divers
- Jeu
- Médias
- People
- Politique
- Sports

Investigation
- Fouille
- Interrogation
- Pistage
- Recherche d'indices
- Recueil de données

Spirituel
- Légendes
- Mythologie
- Occultech
- Occultisme
- *Shintô*
- Théologie

Réseaux et relations
- Banques et affaires
- Contrebandiers
- Cultes
- Justice
- La Rue
- Maritime
- Milieux Politiques
- Milieu de la drogue
- Police
- Presse

Survie
- Forêts
- Montagnes
- Premiers soins
- Océans
- Orientation
- Zones urbaines

Compétences Techniques

Mécanique
- Mécanique aérienne
- Mécanique auto
- Propulsion

MagnétoDynamique
- Systèmes hydrauliques

Médecine
- Chirurgie
- Médecine légale
- Médecine vétérinaire
- Pédiatrie
- Pharmacologie
- Prothétique
- Psychiatrie
- Soins d'urgence

Microphotonique
- Cryptage
- Hardware
- Holographie
- Laser
- Piratage de données
- Programmation
- Réseau optique
- Software
- Squids

Systèmes
- Domotique
- Électricité
- Électronique

Explosifs
- Démolition
- Expertise légale
- Mines
- Systèmes de mise à feu

Compétences Spécialisées

Biomécanique
- Conception de prothèses
- Exosquelettes
- Prothétique
- Réparation
- Skinsuits

Biotechnologie
- Bioport
- Cuves
- Greffe biotech
- Médecine biotechnologique
- Réplication

Nanotechnologie
- Biomatériaux
- Imagerie moléculaire
- Nanodomotique
- Nanodrones
- Nanomédecine
- Nanoprocesseurs
- Nanorobotique
- Nanosenseurs

Robotique
- Artificiels
- Biodroïds
- Cyborgs
- Électronique de pointe
- Overclocking
- Programmation d'I.A
- Puppetbots
- Robots industriels
- Templates

Système de Surveillance
- Alarmes
- Analyse rétinienne
- Intrusion
- Vidéosurveillance

Energies
- Carburants hybrides
- Energie cinétique
- Energie magnétique
- Energie nucléaire
- Energie thermique
- Fusion froide
- Nanobatteries

Photovoltaïques
- Système économisant

ARCHETYPES

Les archétypes suivants doivent permettre aux joueurs de se faire une idée du type de personnage qu'ils vont pouvoir incarner dans Kuro. Chacun est conçu afin de correspondre à un concept fort de cet univers.

Cependant, les archétypes peuvent également vous aider à commencer rapidement une partie. Chaque joueur doit simplement en choisir un et recopier sur sa Feuille de Personnage les données pré-établies ci-dessous. Il ne vous reste plus qu'à vous lancer immédiatement dans l'aventure.

Cette approche peut grandement faciliter votre premier contact avec Kuro. Dans un deuxième temps, ou avec des joueurs plus aguerris, consultez les règles de création de personnage telles qu'elles sont décrites plus loin et donnez vie à des héros totalement issus de votre propre imagination.

Le Pourvoyeur

AGE : 26
KAISO : 3

	HAB 2	**AST 3**
	PUI 1	**PER 2**
	VIG 2	**PRE 3**
	VIV 1	**TEN 2**

VIE 30 BG 10 SM -10
DEF 10 ACT 1 DEP 2 REA 3

Historique

Le monde moderne et son rythme fou, la ville tentaculaire et impersonnelle, la vie était dure et elle l'est plus encore maintenant. Beaucoup de gens sont prêts à de nombreux sacrifices pour obtenir quelques minutes d'un bonheur qui leur échappe, même si celui-ci doit en fin de compte relever d'un paradis artificiel. Et vous êtes celui qui peut leur permettre d'obtenir cette satisfaction éphémère.

Vous savez aussi fournir tout ce que le marché noir peut offrir : armes, articles de biotechnologie, Pod bidouillés, Squids.....

Vous savez juger d'un seul coup d'œil les besoins de vos clients, et comment les amener à dépendre de vous. Vous êtes un requin adapté à la nage en eaux troubles. Un vendeur de rêves en relation avec certains hommes dangereux et d'autres désespérés. Vous savez où approvisionner toutes ces denrées illégales ou désormais trop rares. Le boulot est devenu plus difficile depuis le blocus, les conditions plus dures, mais les profits plus importants également.

En marge du système, vous êtes le pourvoyeur dont beaucoup de gens dépendent et beaucoup d'autres voudraient prendre votre place. On vous méprise pour votre goût de l'argent, du luxe et votre côté frimeur. Mais tous ceux-là ne comprennent pas quel véritable rôle vous jouez dans ce nouveau monde. Vous êtes le ciment, le dernier symbole de la libre entreprise, dans cette société qui menace de s'effondrer du jour au lendemain. Qui est mieux placé que vous pour se rendre compte que tout se qui fissure et menace de désagréger ce monde ancien auquel ses habitants se raccrochent? Personne. Et vous ne voulez pas renoncer à votre part de gâteau dans ce qui se prépare à éclore de ces ruines futures.

Compétences

Compétences de Combat
- Armes à Feu 3
  - Armes de poing 4

Compétences Académiques
- Sciences Physiques 3

Compétences Générales
- Dissimulation 3
  - Contrefaçons 4
  - Discrétion 4
- Communication 4
  - Baratiner 6 (Coup de pouce)
  - Convaincre 7 (Maîtrise)
  - Empathie 4
- Conduite Engins Roulants 2
  - Automobiles 4
- Culture Générale 2
  - People 4
  - Politique 4
- Réseaux 4
  - Milieux Politiques 5 (Expertise)
  - Contrebandiers 5 (Expertise)
  - La Rue 6 (Précision)
- Survie 4
  - Ville 6 (Expertise)

L'ETUDIANTE

AGE : 19
KAISO : 1

Historique

Vos professeurs disaient de vous que vous étiez plutôt bonne élève. Ils espéraient même vous voir intégrer une grande école ou décrocher un poste d'avenir dans une zaibatsu. Et puis, il y a eu ce jour terrible et funeste. Vous regardiez dehors, par la fenêtre de la salle de cours. Le ciel a subitement changé de couleur et vous avez compris très vite que plus rien ne serait jamais comme avant.

Pendant quatre jours d'affilée, vous êtes restée devant votre poste de télévision et l'écran de votre ordinateur, connectée au reste du monde. Pour le voir se ruer vers le cataclysme. Et donner l'impression de s'arrêter juste au bord du gouffre.

Le monde a changé depuis ce jour-là, personne ne peut le nier. Pourtant, vos parents, vos amis et tous les inconnus dans la rue continuent de faire semblant de vivre comme autrefois. Alors vous faites comme eux. Vous vous levez le matin pour aller en cours, mais le corps est lourd et l'esprit détaché. Vous jouez votre rôle à la perfection, mais à quoi bon ? Vous avez appris tant de choses qui vous semblent aujourd'hui n'avoir aucun sens. Vous avez l'impression que désormais vous passez dans ce monde sans vous y arrêter, sans qu'il n'y ait de place pour vous.

A moins qu'un jour, au détour d'une rencontre improbable, une petite étincelle, un infime détail vienne rallumer votre intérêt pour tout ce qui vous entoure.

	HAB 2		**AST 3**
	PUI 1		**PER 2**
	VIG 1		**PRE 2**
	VIV 2		**TEN 3**
VIE 25	**BG 9**	**SM -9**	
DEF 12	**ACT 1**	**DEP 2**	**REA 4**

Compétences

Compétences Académiques
- Sciences Humaines 2
- Sciences de la Nature 4
  - Biologie 5 (Précision)

Compétences Générales
- Communication 3
  - Empathie 4
- Conduite Engins Roulants 2
  - Motos 4
- Culture Générale 3
  - Média 5 (Coup de pouce)
  - People 4
- Spirituel 2
  - Mythologie 3
- Réseaux 2
  - La Rue 3
  - Etudiant 5 (Maîtrise)

Compétences Techniques
- Médecine 2
  - Chirurgie 5 (Expertise)

LE FLIC

AGE : 28
KAISO : 3

Historique

Le jour où les bombes se sont envolées vers le Japon, tout le monde s'attendait à voir la mort et le chaos s'abattre sur votre pays bien-aimé. Et puis, rien de tout cela ne s'est produit. Aucun cataclysme n'est venu abattre la société japonaise.

Attention, vous ne dîtes pas que cet événement n'a pas engendré de grands changements, mais ceux-ci ont été plus subtils. Pas de grande catastrophe, ni d'apocalypse. Plutôt une lente descente aux enfers.

Votre monde est devenu plus dur, plus violent. Et la loi a suivi. Votre métier exige aujourd'hui de plus grandes Compétences dans de nombreux domaines, évolution des technologies oblige. Ainsi que celle de la criminalité. Le blocus n'arrange rien, les nouveaux trafics se multiplient plus vite que vous ne pouvez les endiguer. Vous observez la société de votre pays subir un clivage de plus en plus intense. Les nantis vous fixent du haut de leurs tours-résidences, les démunis s'enfoncent dans la fange et la misère. Et les criminels que vous avez juré de traquer se cachent aussi dans l'un de ces mondes que dans l'autre.

Bien sûr, les moyens dont vous disposez évoluent également. Meilleurs matériels, prérogatives étendues, lois plus strictes. Mais le crime évolue plus vite encore. Et vous commencez même, pour la première fois depuis que vous avez prêté serment de protéger vos compatriotes, à avoir peur.

Peur ne plus être à la hauteur, peur de ne pas être assez dure. Chaque jour, vous constatez de nouvelles horreurs qui vous font douter de la normalité de ce monde. Vous devez gérer des affaires de plus en plus étranges et dérangeantes. Vous vous sentez parfois désarmée. Vous vous levez parfois le matin et votre miroir vous renvoie l'image terrible d'une femme épuisée et fébrile.
Mais vous n'abandonnerez pas. Vous avez prêté serment.

HAB 2	**AST 2**
PUI 2	**PER 2**
VIG 2	**PRE 1**
VIV 3	**TEN 2**

VIE 30 BG 10 SM -10
DEF 14 ACT 2 DEP 2 REA 4

Compétences

Compétences de Combat
- Armes à Feu 3
  - Armes de poing 6 (Expertise)
  - Armes magnétiques 4
- Corps à Corps 3
  - Arts martiaux (Ju Jitsu) 4
- Mêlée 3
  - Bâtons (Matraque) 4
  - Boucliers 4

Compétences Académiques
- Sciences Humaines 1
  - Psychologie 2
- Sciences Sociales 2
  - Droit 4

Compétences Générales
- Aptitudes Physiques 2
  - Esquive 3
  - Course 3
- Communication 2
  - Convaincre 3
  - Empathie 3
- Conduite Engins Roulants 3
  - Automobiles 4

Culture Générale
- Investigation 3
  - Fouille 4
  - Recherche d'indices 5 (Précision)
- Réseaux 2
  - Police 3
- Survie 1
  - Soins d'urgence 2

L'IDOLU

AGE : 23
KAISO : 4

Historique

Le public a peur. Peur du lendemain, de perdre son job, de ce monde de plus en plus artificiel, qui évolue à toute vitesse et qui laisse trop de gens sur le bord du chemin. Alors ils ont besoin de rêves. Et vous êtes là pour ça.

Vous avez du talent bien sûr, mais surtout du charisme et ce petit plus qui fait la différence. Votre premier album s'est vendu à plus de trois millions d'exemplaires. La maison de disques a su gérer la publicité, mais vous savez tout le travail que vous avez accompli pour obtenir ce résultat.

Vous connaissez bien les nouveaux médias de communication et savez vous en servir à merveille. Votre look est étudié dans les moindres détails, votre gestuelle, vos choix de textes, rien n'est laissé au hasard.

Enfant, vous rêviez devant vos stars préférées et aujourd'hui vous êtes l'une d'elles. Les médias s'arrachent vos interviews et des vidéos de vos dernières frasques. Des milliers de fans hurlent de joie ou s'évanouissent à chacun de vos concerts. L'argent afflue avec la célébrité. Dans la grisaille du quotidien de vos compatriotes, vous êtes une lumière, une étoile qui illumine leurs esprits apathiques.

Et ils n'ont encore rien vu!

	HAB 3		**AST 2**
	PUI 2		**PER 1**
	VIG 2		**PRE 3**
	VIV 2		**TEN 1**
VIE 25	**BG 9**	**SM -9**	
DEF 12	**ACT 1**	**DEP 3**	**REA 3**

Compétences

Compétences Académiques
- Sciences Humaines 2
  - Psychologie 4
  - Langues étrangères 3

Compétences Générales
- Aptitudes Physiques 3
  - Sauts 4
  - Sports (Gym) 4
- Dissimulation 3
  - Jeu 4
- Communication 5
  - Chant 7 (Maîtrise)
  - Baratiner 6 (Coup de pouce)
  - Séduire 6 (Expertise)
  - Comédie 6 (Expertise)
  - Empathie 6 (Précision)
- Conduite Engins Roulants 3
  - Automobiles 4
- Culture Générale 3
  - Média 6 (Coup de pouce)
  - People 6 (Coup de pouce)
- Spirituel 3
  - Légende 4
- Réseaux 3
  - Milieux de la Drogue 4

黒

LE PRIVE

AGE : 32
KAISO : 2

Historique

Le 4 mai 2046 toute la population du Japon avait les yeux rivés vers le ciel. Tous sauf vous. Vous étiez trop occupé à cuver la cuite que vous aviez pris la veille. Une affaire juteuse menée à bien et qui vous avait rapporté un max. La première depuis longtemps.

Adolescent, vous étiez un fan des films noirs américains des années 1950. Au point de devenir comme vos héros. Vous avez suivi l'école de police, mais la discipline, ce n'était pas pour vous. Par contre, vous étiez très fier le jour où vous avez apposé la plaque à côté de la porte vitrée de votre bureau. D'accord, c'était un local minuscule et dans un quartier minable. Mais vous étiez comme eux. Un privé.

Vous avez dû très vite déchanter. Les factures s'accumulaient, le téléphone restait muet trop longtemps entre deux propositions. Les filatures de femmes volages ou d'employés indélicats vous ont vite lassé. Et alors vous êtes vraiment devenu comme vos héros. Mais vous préférez le *sake* et la bière au whisky.

Et puis vous avez accepté une enquête pour une compagnie d'assurances. C'était bien payé. Vous avez superbement joué votre rôle. La veuve s'est retrouvée confondue devant le tribunal grâce aux éléments que vous aviez recueillis. La compagnie a évité de débourser une grosse somme d'argent. Vous en avez touché 10%. De quoi noyer le dégoût de vous-même dans une cuite phénoménale. Et puis , il y a eu le 4 mai.

Ce jour a tout changé pour vous. Incroyable de constater combien de gens ont perdu de vue un être cher dans les quelques semaines qui ont suivi cette date. Les propositions ont affluées sur votre bureau. Vous avez même dû embaucher une secrétaire. Et enfin vivre la vie dont vous rêviez. Ou presque.

Trop souvent, vos enquêtes débouchent sur des impasses. Ou des éléments trop étranges pour en conclure quoi que ce soit. A moins, comme vous commencez à le pressentir, que tout cela ait bien un sens caché. Un complot d'une ampleur que vous avez du mal à imaginer. Et ce n'est pas la peine de rire, vous n'avez encore rien bu aujourd'hui.

HAB 2	**AST 2**
PUI 2	**PER 3**
VIG 2	**PRE 1**
VIV 2	**TEN 2**

VIE 30 BG 10 SM -10
DEF 14 ACT 1 DEP 2 REA 3

Compétences

Compétences de Combat
- Armes à Feu 4
  - Armes de poing 6 (Coup de pouce)
- Corps à Corps 3
  - Bagarre 4

Compétences Académiques
- Sciences Sociales 2
  - Droit 3

Compétences Générales
- Aptitudes Physiques 2
  - Esquive 4
- Dissimulation 3
  - Crochetage 5 (Coup de pouce)
  - Discrétion 6 (Maîtrise)
- Communication 3
  - Baratiner 4
  - Intimider 4
  - Empathie 4
- Conduite Engins Roulants 2
  - Automobiles 3
- Culture Générale 1
- Investigations 2
  - Fouille 3
  - Pistage 4
- Réseaux 2
  - Police 3
- Survie 1
  - Ville 2

L'OCCULTISTE

AGE : 29
KAISO : 2

	HAB 1	**AST 2**
	PUI 1	**PER 2**
	VIG 2	**PRE 3**
	VIV 2	**TEN 3**

VIE 35 BG 12 SM -12
DEF 10 ACT 1 DEP 1 REA 4

Historique

Votre mère avait le don. Votre grand-mère également. Et d'autres encore avant elle à ce que l'on dit dans votre famille. Votre sœur jumelle aussi possédait ce regard étrange. Mais elle est morte trop jeune, trop tôt. Vous avez du mal à vous souvenir des circonstances exactes, ou du moins vous ne voulez pas. Mais peu après, vous avez commencé à faire ces rêves étranges. A entendre sa voix. Et votre regard a changé.

Votre mère était une femme tenace et elle ne voulait pas que l'héritage disparaisse. Ses aînés ont tenté de l'en dissuader, mais elle n'a pas écouté. Elle a commencé votre apprentissage. Et vous avez écouté, appris, compris et finalement vu.

Beaucoup de gens se moquent de vous aujourd'hui. Ils ne jurent que par la science, la technologie, le progrès. Pourtant ces mêmes personnes accrochent souvent une protection occulte sur la porte de leur maison.

Les vieilles traditions n'ont pas disparu, les anciennes croyances demeurent au fond de chaque cœur japonais. Elles font partie d'eux car elles font partie du Japon.

Derrière ses façades de verre et de béton, le monde moderne conserve en lui l'héritage des ancêtres. Le retour en force de la religion et l'engouement renouvelé pour le *shintô* depuis ce fameux jour n'en sont-ils pas la preuve ?

En tout cas, c'est ce qui vous motive vous, et vous fait avancer. Vous savez que la science n'explique pas tout. L'esprit des hommes a besoin de comprendre, mais toutes les réponses ne se trouvent pas dans des laboratoires. Mais dans de vieux ouvrages, dans les rêves et les visions.

Votre mère vous a dit que vous aviez le don. Que votre sœur vous l'avait transmis à sa mort. Enfant, vous avez vu. Une fois. Plus jamais depuis. Jusqu'à ce jour. Le 4 mai 2046. Une forme, une aura, une impression.

Le monde a changé ce jour-là. Vous en avez la certitude, mais vous devez encore comprendre comment. Et voir à nouveau. Car toute la technologie, toute la science ne protègera pas les japonais de la menace que vous sentez gronder sous vos pieds.

Compétences

Compétences Académiques
- Sciences Humaines 5
  - Psychologie 7 (Maîtrise)

Compétences Générales
- Dissimulation 4
  - Passe-passe 7 (Expertise)
- Communication 4
  - Baratiner 5 (Expertise)
  - Convaincre 6 (Coup de pouce)
  - Intimider 5 (Coup de pouce)
  - Comédie 6 (Expertise)
  - Empathie 6 (Expertise)
- Conduite Engins Roulants 3
  - Camions 4
- Culture Générale 2
  - People 3
- Réseaux 2
  - People 4
- Spirituel 5
  - Légende 6 (Précision)
  - Mythologie 6 (Précision)
  - Occultisme 6 (Coup de pouce)
  - Occultech 6 (Maîtrise)

L'OVERCLOKER

AGE : 37
KAISO : 3

Historique

Vous êtes un génie. Vous l'avez toujours été. Même si les autres gamins se moquaient de vous à l'école, de vos lunettes et de votre esprit trop bizarre pour eux, ils vous enviaient également.

Vous avez brillamment réussi vos études et rejoint les rangs prestigieux d'un laboratoire universitaire de renom. A la pointe de la technologie, à inventer toujours de nouveaux concepts et de nouvelles solutions, c'est là qu'est votre place.

Mais ils ont jugé vos travaux dangereux pour la sécurité de l'Etat. les hommes en noir sont venus un jour et ont emporté toutes vos notes et même votre nouveau prototype. Cet androïde artificiel dont vous étiez si fier et qui allait révolutionner ce domaine. Et vos propres pairs vous ont porté le coup de grâce. Ce professeur qui vous avez accueilli à bras ouvert dans son laboratoire, celui que vous admiriez tant, s'est approprié la paternité d'une de vos créations. et lorsque vous avez voulu faire valoir vos droits, on vous a rappelé vos démêlés avec la sécurité gouvernementale. Pour mieux étouffer toutes vos velléités de rébellion.

Dégoûté, vous avez quitté le giron autrefois rassurant de l'université. Mais vous n'avez pas abandonné vos projets de création. Cependant, vos anciens "amis" ont fait en sorte de vous griller dans le milieu et aucune *zaibatsu* n'a voulu de vos services. Depuis, pour échapper au regard inquisiteur de ceux qui vous ont spolié, vous vivez dans les bas quartiers de Shin-Edo. Vos talents de réparateur et de bricoleur génial assurent votre réputation et votre gagne-pain quotidien.

S'ils savaient. Aucun *template*, aucune I.A. n'a de secret pour vous. Vos concepts ont cinq ans d'avance sur la recherche actuelle. Et personne ne veut vous laisser faire ? Aucun problème, vous bidouillez dans votre coin. Des choses dont ils n'ont même pas idée. Bien sûr, tout cela relève de la plus grande illégalité, la loi interdit de modifier les programmations des robots. Et alors ? Un jour ou l'autre, de gré ou de force, ils seront bien obligés de reconnaître votre génie. Tous, tous ceux qui ont voulu vous voir rentrer dans le rang.

HAB 3	**AST 3**
PUI 1	**PER 2**
VIG 1	**PRE 2**
VIV 2	**TEN 2**

VIE 20	**BG 7**	**SM -7**	
DEF 14	**ACT 1**	**DEP 3**	**REA 4**

Compétences

Compétences Académiques
- Sciences Physiques 4

Compétences Générales
- Conduite Engins Roulants 2
  - Camions 4
- Culture Générale 3
  - Sport 4
- Réseaux 5
  - Contrebandiers 5 (Expertise)
  - La Rue 4
- Survie 2
  - Ville 4

Compétences Techniques
- Microphotonique 5
  - Hardware 7 (Expertise)
- Mécanique 4
  - Mécanique auto 7 (Maîtrise)
  - Propulsion MagnétoDynamique 5 (Maitrise)
- Systèmes 3
  - Électronique 5 (Précision)

Compétences Spécialisées
- Robotique 3
  - Overclocking 7 (Coup de pouce)
  - Templates 6 (Expertise)
- Système de Surveillance 2

風

COMPETENCES

Les Compétences

Elles représentent les potentiels acquis du personnage et sont organisés en Domaines de Compétence. Ces Domaines regroupent des aptitudes fonctionnant selon une base commune. Par exemple, le Domaine de Compétence “Armes à Feu “ englobe l’usage de l’ensemble des armes de ce type.

Le score d’une Compétence correspond à un bonus ajouté au résultat du lancer de dés.

Spécialisations

Lors de sa création, puis ensuite par l’intermédiaire de l’apprentissage et de l’expérience, un personnage peut obtenir une ou plusieurs spécialisations au sein des Domaines de Compétence.

Une Spécialisation représente des connaissances étendues dans l’un des aspects les plus spécifiques de ce domaine général. Le score de base d’une Spécialisation est égal à celui du domaine auquel elle appartient. L’attribution de Points de Création permet d’augmenter le niveau de maîtrise de celle-ci. Par la suite, le score d’une spécialisation évolue indépendamment de celui de son domaine d’origine.

Exemple : Willy possède un niveau égal à 4 dans le Domaine de Compétences «Armes à Feu». Il décide de se spécialiser en «Armes de Poing» et dépense un Point de Création supplémentaire afin de porter le score de cette spécialisation à 5.
Emmagasinant de l’expérience à travers ses aventures, il décide ensuite d’augmenter ce score. Le niveau de sa spécialisation «Armes de Poing» passe donc à 6, alors que celui du Domaine «Armes à Feu» reste égal à 4.

Gimikku

Un Gimikku correspond à une capacité spéciale, un entraînement particulier ou une aptitude extraordinaire acquise par un personnage dès que son niveau de maîtrise dans une Compétence spécialisée est élevée.

Dès que le niveau d’une spécialisation atteint le score de 5, le joueur choisit aussitôt un Gimikku associé à celle-ci. Puis, à chaque fois que le score de cette Compétence spécialisée atteindra un nouveau palier (voir le tableau ci-dessous), il pourra obtenir un nouveau Gimikku.

Il est parfois possible de prendre plusieurs fois le même Gimikku. Dans ce cas, leurs effets se cumulent. De la même manière, les effets de Gimikku différents se cumulent lors du lancer de dés si le joueur le souhaite. L’utilisation d’un Gimikku n’est jamais obligatoire.

Un Gimikku est toujours associé à une spécialisation, jamais à un Domaine de Compétences. Le joueur peut bien sûr choisir des Gimikku différents, ou les mêmes pour diverses spécialisations.

Palier d’acquisition des Gimikku

Niveaux	**5**	**11**	**17**	**23**	**29**
Nombre	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

Gimikku

• **Expertise** : le joueur peut relancer le dé le plus faible de la série et doit garder le second résultat, même si celui-ci est plus faible que le chiffre qu’il remplace. Dans le cas où, lors de cette relance du D6, il obtient un résultat de 4, ce chiffre s’ajoute à la somme totale et sans prendre en compte la « Règle du 4 / shi ». Le D6 relancé suit par contre la règle du dé ouvert.
• **Précision** : en cas de succès au Test, la Marge de réussite est augmentée de 4 Points.

• **Spécialiste** : le personnage bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 à son lancer de dés.
• **Maîtrise** : lorsqu'un résultat de 5 apparaît dans le lancer, le joueur peut relancer ce dé comme s'il s'agissait d'un 6. Cet effet ne permet de relancer qu'un seul 5 obtenu, mais la règle du D6 ouvert s'applique normalement.
• **Coup de pouce** : le personnage lance un dé supplémentaire. Celui-ci s'additionne aux autres D6 issus de la Caractéristique impliquée dans le Test. Ce D6 en bonus suit les mêmes règles des jets de D6 : du D6 ouvert et règle du «4 / shi».

Les Domaines de Compétence

Compétences de Combat

Dans ce groupe de Compétences se trouvent tous les savoirs nécessaires pour utiliser les différents types d'armement, des armes les plus sophistiquées aux katanas traditionnels et autres engins de destruction à grande échelle. Il s'agit bien entendu des connaissances indispensables à leur utilisation pratique, mais aussi à leur entretien ou les lois en régissant l'usage. Les spécialisations présentées sont évidemment non exhaustives et le Meneur de Jeu reste libre d'en concevoir de nouvelles pour les adapter aux besoins de son groupe.

Armes à Feu

Ce domaine englobe la totalité des armes à feu modernes, mais également des dérivés plus récents à base de propulsion ou projection électromagnétique. A l'aide de ces connaissances, un personnage sera apte à utiliser une arme à feu, à la recharger, l'entretenir, voire la trafiquer pour améliorer ses effets.

Spécialisations :

Armes de poing : maniement des armes à feu utilisables d'une seule main, comme les pistolets et les revolvers (pistolet automatique, Glock, Colt, Desert Eagle, Beretta….)
Shotgun : maniement de tous les fusils semi-automatiques ou non, comme les fusils de chasse, à pompe et autres canons sciés.
Fusils d'assaut : utilisation de tous les fusils automatiques, armes d'assaut, pistolets mitrailleurs, Uzi…
Armes anciennes : utilisation des pistolets à poudre noire, arquebuses et autres vieux flingues à barillets.
Armes de précision : utilisation des armes de pointe, fusil de sniper, à lunette de visée ou à guidage laser.
Armes magnétiques : maniement des deux catégories d'armes faisant appel à l'énergie magnétique, comme les pistolets à onde de choc (Shockgun) projetant une violente vibration, et les revolvers à projection magnétique (Magnet) utilisant un rail en polymère pour propulser des billes de métal.

Armes de Jet

Ce domaine regroupe toutes les armes de lancer dont la puissance d'impact repose essentiellement sur la force musculaire de leur utilisateur.

Spécialisations :

Lames de lancer : utilisation de toutes les lames et couteaux calibrés pour être lancés
Shuriken : maniement du Shuriken, arme de lancer traditionnelle japonaise (Bo shuriken, Hira shuriken en forme d'étoile…etc.)
Hachettes : manipulation de toutes les haches de petites tailles conçues pour être projetées à distance
Grenades : utilisation de tous les types de grenades (défensives, offensives, phosphores, magnétiques…)
Bolas : maniement d'une corde ou d'une chaîne lestée de poids afin d'assommer ou de faire trébucher un adversaire
Javelots : utilisation de toutes les lances et piques pouvant être lancées

Armes de Trait

Ce domaine correspond aux armes de tirs archaïques, envoyant des projectiles et de moins en moins utilisées en 2046. On y trouve aussi bien des armes reposant sur la puissance physique de leur porteur que des instruments disposant d'un système de projection mécanique.

Spécialisations :

Arcs : utilisation des arcs de toutes tailles et toutes formes (bambou, compétition, polymère…)
Arbalètes : manipulation des arbalètes à deux mains et de leurs dérivés (arbalète lance-grappin, harpon…)
Arbalètes de poing : utilisation des arbalètes de petite taille, manipulables d'une seule main ou pouvant se placer sur un poignet
Sarbacane : manipulation des tubes permettant d'envoyer des projectiles, fléchettes et autres dards (empoisonnés ou non)

Armes lourdes

Ce domaine regroupe l'ensemble des armes de forte puissance et nécessitant le plus souvent un montage sur affût, trépied ou intégrées à des engins de transport ou des exosquelettes.

Spécialisations :

Mitrailleuses : maniement de toutes les mitrailleuses lourdes sur trépied ou embarquées
Lance-roquettes : utilisation de tous les bazookas, lance-grenades et autres lance-missiles portatifs
Canon shockwave : maniement des canons à projection magnétique et onde magnétique

Corps à Corps

Ce domaine correspond de manière générale aux aptitudes du personnage pour se bagarrer à mains nues (ou quasiment). Toutes les techniques de corps à corps font partie de cette catégorie.

Spécialisations :

Arts martiaux : utilisation d'une pratique martiale précise, ou de plusieurs dans le cadre d'un combat au corps à corps (karaté, kung-fu, aikido, judo…)
Bagarre : boxe, savate, catch ou lutte au corps à corps pure et dure
Poing armé : utilisation d'un coup de poing américain, gant renforcé, bagues de combat…

Mêlée

Ce domaine correspond à la capacité du personnage à se battre à l'aide d'une arme au corps à corps.

Spécialisations :

Epées : maniement des lames longues (*katana*, *wakizachi*…)
Haches : utilisation des haches non conçues pour le lancer (*ono*, hache de pompier)
Armes d'hasts : utilisation des armes composées d'une lame fixée au bout d'un long manche (*naginata, tetsubo, yari*)
Bâtons : manipulation des bâtons de combat (bo, tambo, matraques)
Poignards : maniement des lames courtes (tanto, couteaux, baïonnette…)
Boucliers : utilisation des boucliers (métal, plexi, bois) pour l'attaque ou la défense
Armes flexibles : maniement des armes à corps souple (fouets, chaînes, nunchaku)

Compétences Académiques

Ce groupe de Compétences regroupe la plupart des connaissances universitaires et culturelles acquises par le personnage, allant des sciences humaines aux sciences physiques. Elles désignent aussi bien l'étude de ces sciences, les principes et règles les régissant, que leur application purement pratique. Les spécialisations présentées ne sont pas limitatives.

Sciences Humaines

Ce domaine comprend l'ensemble des connaissances ayant trait aux civilisations humaines.

Spécialisations :

Arts : connaissances liées aux différentes formes artistiques et à leur histoire (peinture, sculpture, arts primitifs, musique…)
Littératures : connaissance des œuvres et mouvements littéraires
Histoire : connaissance des événements et faits historiques mondiaux
Géographie : connaissance de la surface terrestre, de ses formes et pays
Psychologie : connaissance du comportement et de l'esprit humain
Langues étrangères : connaissance d'une ou plusieurs langues étrangères (autres que le japonais) vivantes ou mortes
Linguistique : connaissance, analyse et étude de la structure des langues humaines
Philosophie : connaissances liées à la philosophie, à ses auteurs et concepts
Archéologie : connaissances liées à l'étude des civilisations et à leur reconstitution

Sciences Sociales

Ce domaine correspond aux connaissances des sociétés, à leur organisation et leur mode de fonctionnement.

Spécialisations :

Sociologie : étude des interactions sociales humaines et de leur produit (croyances, cultures, communautés, sociétés…)
Ethnologie : connaissance du fonctionnement des groupes humains, sociétés et tribus
Droit : connaissance des lois, règles et principes régissant une société
Économie : connaissance des thèses économiques, fonctionnement des marchés, flux, principes financiers et politique économique d'un pays
Politique : connaissance du fonctionnement et de l'organisation d'un Etat, d'une société
Comptabilité : connaissance des principes et outils comptables
Bureaucratie : connaissances liées à l'administration, à son fonctionnement et à ses règles

Sciences de la Nature

Ce domaine regroupe les connaissances générales touchant au monde du vivant, à son fonctionnement, ainsi qu'à l'écosystème.

Spécialisations :

Biologie : connaissance des sciences et histoires liées au vivant (hommes, végétaux, animaux…)
Biotechnologie : connaissance des principes, lois éthiques et techniques visant à manipuler les espèces vivantes à l'aide de technologies nouvelles
Zoologie : connaissances liées aux animaux, à leur fonctionnement, nature, évolution et origine
Géologie : connaissances liées à la composition, forme, structure et histoire de la couche terrestre et des minéraux
Météorologie : connaissances liées à l'étude du temps et des phénomènes atmosphériques
Océanographie : connaissance des océans, mers, courants et écosystèmes marins
Génie Génétique : connaissances et techniques liées à la manipulation des gènes humains, à leur modification et amélioration

Sciences Physiques

Ce domaine englobe les connaissances et les recherches concernant les lois régissant le monde physique.

Spécialisations :

Physique : connaissance des règles physiques de l'univers, forces, flux, énergies, gravité…
Chimie : connaissance des compositions et réactions des matières
Astronomie : connaissance des astres, du système solaire, de son évolution et de ses théories
Mathématiques : connaissances des théories et études liées aux maths
Thermodynamique : connaissance des principes thermiques et de propulsion des machines

Compétences Générales

Ce groupe rassemble tous les savoirs généraux du personnage, sa culture générale, ses capacités physiques, sa faculté à communiquer, à piloter un véhicule ou à trouver les informations qui lui sont nécessaires.

Aptitudes Physiques

Ce domaine correspond à l'ensemble des activités physiques que peut entreprendre un personnage. Plus élevé est le score qu'il y possède, meilleure est sa condition physique générale.

Spécialisations :

Esquive : capacité à éviter un coup ou un projectile
Sauts : bondir au-dessus d'un précipice ou par-dessus une barrière
Course : capacité à courir sur de longues distances ou rapidement afin d'échapper à un poursuivant
Acrobatie : habileté à utiliser son corps pour effectuer des voltiges, pirouettes et autres prouesses d'équilibriste
Sport : pratique d'une discipline sportive (natation, escalade, équitation, base-ball, football, handball…)

Dissimulation

Ce domaine regroupe les Compétences plus ou moins illégales qui permettent d'obtenir par des moyens détournés l'objet de ses désirs.

Spécialisations :

Contrefaçon : capacité à répliquer des papiers administratifs, cartes de crédit et autres pièces justificatives légales
Crochetage : faculté à forcer et ouvrir les portes, autant celles disposant de serrures classiques que de passes électroniques
Pickpocket : habileté pour dérober un objet dans la poche d'autrui
Passe-passe : capacité à faire disparaître de petits objets dans ses mains ou à effectuer de petits tours de magie
Discrétion : aptitude à se déplacer sans le moindre bruit
Jeu : manipulation des différents jeux, notamment les jeux d'argent et les paris

Communication

Ce domaine correspond aux aptitudes sociales, à la facilité de communication du personnage, à sa manière d'intimider ou de séduire.

Spécialisations :

Baratiner : aptitude à noyer autrui sous un flot de paroles et des histoires fallacieuses
Convaincre : capacité à faire entendre raison à une personne donnée ou à captiver un auditoire
Séduire : aptitude à charmer un(e) partenaire
Intimider : faculté à effrayer ou troubler un individu
Comédie : capacité à se faire passer pour quelqu'un d'autre
Empathie : capacité à comprendre et percevoir les émotions d'une autre personne

Conduite d'Engins Volants

Ce domaine permet d'une manière générale de piloter tous les véhicules aériens.

Spécialisations :

Hélicoptères : pilotage de tous les appareils dotés de rotors, aussi bien les hélicoptères de petite taille que les gros porteurs
Avions de tourisme : pilotage des avions de grande ligne ou de plus petit gabarit
Jets : pilotage des avions à réaction

Conduite Engins Roulants

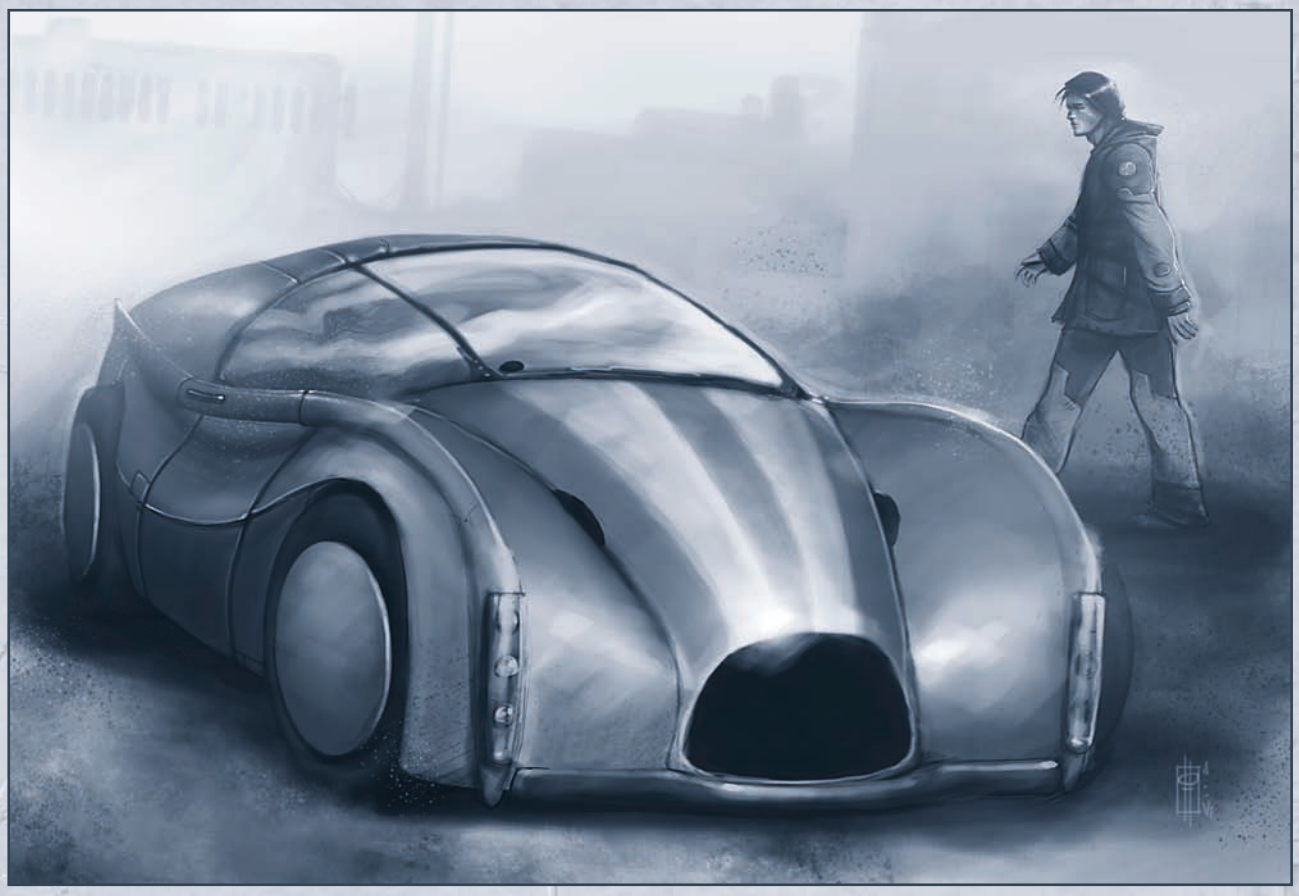
Ce domaine permet d'une manière générale de conduire tous les véhicules terrestres.

Spécialisations :

Automobiles : conduite de toutes les voitures à moteur hybride, à explosion, combustion ou hydrogène.
Camions : manœuvre de tous les poids lourd et semi-remorques
Motos : conduite de tous les engins à deux roues à propulsion classique
Hovercrafts : pilotage des véhicules, voitures ou camions, sur coussin d'air
Trains : conduite des véhicules sur rail, classique ou à sustentation magnétique (métro, train, train à grande vitesse)
Véhicules industriels : manœuvre de tous les hyper camions, trucks gigantesques et super porteurs
Moto-speeders : pilotage des motos à propulsion Magnéto-Dynamique (pouvant rouler jusqu'à six mètres au-dessus du sol)
Engins à propulsion MagnétoDynamique : conduite de tous les véhicules, autres que les motos, disposant d'un moteur MagnétoDynamique.

Conduite Engins Flottants

Ce domaine permet d'une manière générale de naviguer avec tous les véhicules maritimes.



Spécialisations :

Voiliers : manœuvre des bateaux à voiles.
Yachts : manœuvre des bateaux à moteur.
Scooters des mers : pilotage des motos aquatiques
Vedettes : pilotage des bateaux d'interception ou à grande vitesse

Culture Générale

Ce vaste domaine regroupe l'ensemble des connaissances rattachées à la vie quotidienne des habitants de Shin-Edo. Il inclut donc de nombreuses informations sur les programmes et les personnalités de la télévision, du sport, des loisirs, les stars du show-business, les faits de société... etc. Les spécialisations sont données à titre indicatif et ne sont pas exhaustives.

Spécialisations :

Médias : connaissance des médias, de leurs noms, supports virtuels et contenus
People : connaissance du monde des stars de 2046 et de ses personnalités marquantes
Sports : connaissance des sports populaires et de leurs principaux représentants
Politique : connaissance des partis, factions et hommes politiques
Jeu : connaissance des jeux télévisés, concours et autres jeux virtuels populaires
Faits Divers : connaissance des événements rapportés par les médias, touchant plus particulièrement le Japon et Shin-Edo

Investigation

Ce domaine regroupe l'ensemble des Compétences d'enquête et de recherche d'indices.

Spécialisations :

Fouille : capacité à passer une pièce ou un individu au peigne fin afin de trouver un objet ou des indices
Pistage : faculté à suivre une personne sans se faire repérer
Recherche d'indices : faculté à repérer un élément «anormal» dans un lieu précis (odeur de poudre, empreinte, traces de lutte, silence étrange…)
Interrogation : habileté à interroger un suspect
Recueil de données : capacité à croiser différents témoignages du voisinage et à effectuer des recherches dans le cadre d'une enquête (anciens dossiers, casiers judiciaires…etc.)

Spirituel

Ce domaine correspond aux connaissances ésotériques et mystiques du personnage.

Spécialisations :
Légendes : connaissance des superstitions, histoires et croyances populaires

Théologie : connaissance des religions, croyances et faits religieux mondiaux.
Mythologie : connaissance des mythes et panthéons liés à une civilisation
Occultisme : connaissance des livres interdits, de la magie noire, des rites interdits et de la sorcellerie
Shintô : connaissance de la religion *shintô*, de ses traditions et rituels
Occultech : connaissance et conception d'artefacts mélangeant rituels traditionnels et technologie moderne

Réseaux et relations

Ce domaine simule l'implication du personnage au sein des divers réseaux relationnels du Japon. Il sait où et auprès de qui trouver des informations d'ordre général au sujet de lieux, d'individus, de marchandises, de lois et coutumes, d'événements, relevant de ces réseaux. Le personnage peut également posséder des contacts particuliers dans certains de ces milieux afin de l'aider dans ses investigations. Ceux-ci seront alors à même de lui fournir une aide plus précise et de permettre d'éventuelles intrigues secondaires. A la création, le personnage obtient autant de Contacts qu'il possède de Gimikku par spécialisation.
(ex : un personnage qui possède un niveau de 6 en Réseaux Drogues, aura 1 Contact privilégie dans ce domaine).

Spécialisations :

Police : le personnage connaît des personnes liées aux forces de l'ordre. Inspecteurs, lieutenants ou sous-officiers de police.
Justice : le personnage dispose de contacts dans le milieu de la justice, qu'ils soient juges, avocats ou simples greffiers de tribunaux.
Milieux Politiques : il dispose de connaissances et appuis dans les milieux politiques locaux (arrondissement, quartier) ou nationaux (parti politique, gouvernement).
Milieux de la Drogue : le personnage connaît des dealers, des trafiquants ou des Yakuza impliqués dans le milieu de la drogue
Contrebandiers : le personnage dispose de relations dans des groupes de contrebandiers, effectuant des transactions avec d'autres pays malgré le blocus ou effectuant des reventes de produits rares
Banques et monde des affaires : contacts au sein d'établissements financiers, banques locales et d'affaires
Cultes : le personnage connaît des prêtres, de fervents croyants ou des érudits
Presse : il dispose de contacts et connaissances dans les médias japonais
La Rue : le personnage connaît bien le milieu de la rue et y dispose de différentes connaissances (prostituée, SDF, vendeur itinérant…)
Maritime : le personnage dispose de contacts dans le milieu des docks, du port, de la pêche et de Kaijin

Survie

Ce domaine détermine le degré de connaissance que possède un personnage au sujet de certains environnements plus ou moins hostiles. Son niveau de Compétence lui permet d'anticiper les dangers qui le menacent, de s'orienter, de trouver de la nourriture, de l'eau… etc.

Spécialisations :

Premiers soins : capacité à effectuer les premiers gestes de secours sur une personne blessée, malade, asphyxiée ou empoisonnée.
Forêts : faculté à se repérer en milieu forestier et à y récupérer de quoi subvenir à ses besoins principaux
Montagnes : faculté à se repérer en milieu montagneux et à y récupérer de quoi subvenir à ses besoins principaux
Océans : faculté à se repérer en milieu aquatique ou maritime et à y récupérer de quoi subvenir à ses besoins principaux
Zones urbaines : faculté à se repérer en milieu urbain et à y récupérer de quoi subvenir à ses besoins principaux
Orientation : capacité à se repérer sur un plan ou à l'aide des astres, dans n'importe quel environnement et n'importe quelle condition

Compétences Techniques

Ce groupe de Compétences rassemble toutes les connaissances de pointe, dans le cadre de leur utilisation ou application concrète.

Note : ces différents domaines nécessitent que le personnage possède déjà une base dans un Domaine des Sciences (Physiques ou de la Nature). Ce score minimum pré-requis pour l'acquisition de Compétences techniques est égal à 3.

Microphotonique (Pré-requis : Sciences Physiques)

Ce domaine englobe toutes les connaissances nécessaires à l'utilisation des ordinateurs et les connaissances des codes et des réseaux informatiques.

Spécialisations :

Programmation : faculté à réaliser des programmes informatiques ou à les modifier
Piratage de données : habileté à « hacker » des serveurs ou des réseaux pour récupérer des informations ou les modifier
Hardware : capacité à utiliser, concevoir et réparer les différents ordinateurs et leurs accessoires (*Gantai,* Pod, Jellyfish)
Software : capacité à utiliser et dépanner des logiciels de pointe
Cryptage : connaissance des clefs de cryptage, logiciels de décryptage et capacité à décoder des informations cryptées
Holographie : conception et réparation des hologrammes ou images virtuelles
Réseau optique : conception, dépannage et entretien des bornes et réseaux photoniques.
Laser : conception, dépannage et entretien des bornes de communication laser et des appareils à projection laser
Squids : capacité à utiliser, concevoir, pirater et utiliser un Squid

Mécanique
(Pré-requis : Sciences Physiques)

Ce domaine correspond à la connaissance des moteurs et des mécanismes automatiques.

Spécialisations :

Mécanique auto : conception, dépannage et réparation des voitures, camions et motos
Mécanique aérienne : conception, dépannage et réparation des véhicules aériens
Systèmes hydrauliques : conception, dépannage et réparation des machines industrielles
Propulsion MagnétoDynamique : conception, dépannage et réparation des véhicules à moteur MagnétoDynamique

Médecine
(Pré-requis : Sciences de la Nature)

Ce domaine regroupe toutes les Compétences médicales et les connaissances du fonctionnement du corps humain.

Spécialisations :

Soins d'urgence : capacité à effectuer des soins d'urgence de nature médicale, comme poser des points, arrêter une hémorragie importante, extraire une balle…
Chirurgie : capacité à intervenir directement sur les tissus et organes humains pour réaliser une opération
Psychiatrie : capacité à diagnostiquer et soigner une personne atteinte de troubles mentaux
Pharmacologie : analyse et fabrication de médicaments et produits destinés à la médecine
Médecine vétérinaire : capacité à soigner les animaux sauvages ou domestiques
Médecine légale : capacité à pratiquer une autopsie et déterminer la cause de la mort.
Pédiatrie : capacité à diagnostiquer et soigner un enfant
Prothétique : capacité à intervenir sur la greffe d'un implant artificiel pour améliorer la mobilité d'une personne (amputée ou paralysée)

Systèmes
(Pré-requis : Sciences Physiques)

Ce domaine regroupe l'ensemble des systèmes mécaniques et électriques d'usage courant ou industriels.

Spécialisations :

Électricité : capacité à installer ou réparer des installations électriques ou des appareils utilisant l'électricité
Électronique : capacité à installer ou réparer des appareils domestiques
Domotique : capacité à installer ou réparer des installations de contrôle du domicile par la voix, l'informatique ou les mouvements

Explosifs
(Pré-requis : Sciences Physiques)

Ce domaine englobe les connaissances et l'entraînement nécessaires à l'utilisation, la manipulation et la fabrication d'explosifs.

Spécialisations :

Mines : faculté à manipuler, poser ou désamorcer des mines anti-personnelles ou anti-chars
Démolition : manipulation et utilisation des explosifs (C4, dynamite…)
Systèmes de mise à feu : manipulation, conception, utilisation et désamorçage des détonateurs et systèmes de déclenchement d'explosifs complexes
Expertise légale : capacité à analyser les traces, souffles et produits d'une explosion

Compétences Spécialisées

Ce groupe de Compétences rassemble les savoirs tout particulièrement liés aux nouvelles technologies, présentes en 2046. Ainsi la biotechnologie ou la nanotechnologie se retrouvent au sein des Compétences Spécialisées.

Note : ces Compétences nécessitent elles aussi un certain nombre de pré-requis avant que le joueur ne puisse y consacrer une partie de ses Points de création. Il doit également posséder un score de 3 dans chacun de ces Domaines.

Robotique
(Pré-requis : Microphotonique, Systèmes, Mécanique)

Ce domaine recouvre toutes les Compétences ayant trait aux robots, des plus basiques aux plus perfectionnés.

Spécialisations :

Électronique de pointe : conception et réparation de processeurs destinés à la robotique
Programmation d'I.A : conception du fonctionnement d'un androïde ou d'une intelligence artificielle
Robots industriels : conception et réparation des robots destinés aux chaînes de montage et aux transports de charges lourdes
Cyborgs : conception et réparation d'humains améliorés par des implants artificiels
Puppetbots : conception et réparation de petits robots domestiques
Artificiels : conception et réparation d'androïdes standards
Overclocking : capacité à pirater le programme d'une I.A et à en modifier le fonctionnement
Templates : programmation et modification de programmes comportementaux destinés aux robots
Biodroïds : conception et réparation des clones à cerveau robotisé

Système de Surveillance
(Pré-requis : Microphotonique, Systèmes)

Ce domaine regroupe les connaissances techniques permettant d'installer et de contrôler des systèmes de surveillance plus ou moins sophistiqués, mais également de les détourner et de les éviter.

Spécialisations :

Vidéosurveillance : installation, modification et réparation des systèmes de caméras
Analyse rétinienne : installation, modification et réparation des contrôleurs rétiniens
Intrusion : installation, modification et réparation des détecteurs de mouvements et capteurs de présence
Alarmes : installation, modification et réparation des alarmes

Nanotechnologie
(Pré-requis : Microphotonique, Domaine appliqué (ex : Nanomédecine, il faut en plus Médecine))

Ce domaine correspond à la connaissance des dernières nouveautés et applications dans ce domaine de recherches, mais aussi à l'utilisation pratique des nanocréatures.

Spécialisations :

Nanomédecine : utilisation des nanotechnologies dans le cadre de l'analyse médicale et de la nanochirurgie
Nanorobotique : utilisation des nanotechnologies dans le cadre de la robotique et des intelligences artificielles
Nanodomotique : utilisation des nanotechnologies dans le cadre des systèmes automatisés des habitations
Nanodrones : utilisation des nanotechnologies dans le cadre des nanocréatures
Nanosenseurs : utilisation des nanotechnologies dans le cadre des détecteurs chimiques et physiques
Imagerie moléculaire : scanner, IRM et utilisation des appareils capables de voir à l'échelle d'un nanomètre.
Biomatériaux : conception de matériaux à l'aide de la nanotechnologie
Nanoprocesseurs : utilisation des nanotechnologies dans le cadre de l'informatique

Biotechnologie
(Pré-requis : Médecine)

Ce domaine regroupe les connaissances techniques permettant de réparer et manipuler les appareils à la base de la biotechnologie.

Spécialisations :

Médecine biotechnologique : conception et utilisation d'implants, organes et outils biotechnologiques à usage médical
Réplication : connaissance et conception de clones
Cuves : conception, entretien et réparations de cuves de clonage et bulles physiologiques
Bioport : conception et greffe de bioport
Greffe biotech : greffe d'implants organiques ou hybrides

Biomécanique
(Pré-requis : Médecine, Robotique)

Ce domaine correspond aux connaissances des prothèses, à leur installation et réparation.

Spécialisations :

Prothétique : capacité à greffer un implant biomécanique ou à l'améliorer
Conception de prothèses : faculté à fabriquer un implant biomécanique
Réparation : capacité à réparer un implant artificiel de type biomécanique
Exosquelettes : conception, réparation et fabrication d'exosquelettes
Skinsuits : conception, réparation et fabrication de combinaisons biomécaniques

Energies
(Pré-requis : Microphotonique, Système)

Ce domaine regroupe les connaissances techniques permettant d'installer des systèmes de récupération d'énergie, de les réparer ou les améliorer.

Spécialisations :

Nanobatteries Photovoltaïques : conception, réparation et fabrication de panneaux et batteries solaires de dernière génération
Energie cinétique : conception, réparation et fabrication de capteurs destinés à récupérer l'énergie produite par les mouvements humains ou mécaniques
Energie thermique : conception, réparation et fabrication de capteurs destinés à récupérer l'énergie produite par la chaleur (humaine, naturelle, mécanique)
Energie magnétique : conception, réparation et fabrication de bobines destinées à utiliser le magnétisme pour perturber l'électricité ou obtenir des effets précis (armes, boucliers)
Energie nucléaire : connaissance et exploitation de l'énergie nucléaire
Fusion froide : connaissance et exploitation de la fusion froide (fusion nucléaire à basse énergie)
Carburants hybrides : connaissance de la biomasse et conception de carburants non polluants
Système économisant : étude et perfectionnement des habitations, villes ou véhicules afin de réduire leur consommation énergétique

REGLES

LIRE LES DÉS

Kuro ne fait appel qu'aux traditionnels dés à six faces (appelés D6).

Les joueurs devront souvent lancer ces dés, au cours de la partie. Lisez directement le résultat des dés et faîtes la somme de ceux-ci.

Attention cependant, les dieux de la chance peuvent se retourner contre vous.

Shi : En effet, le chiffre " 4 " (Shi, la mort) implique un résultat particulier. Les 4 ne comptent pas dans la somme finale. Chaque fois qu'un dé indique ce chiffre maudit, considérez qu'il est en fait égal à zéro.

Dé sans limite : Ces mêmes dieux de la chance ne sont pas toujours vos ennemis. Sachez que chaque « 6 » obtenu peut être immédiatement relancé.
Donc, pour un « 6 » naturel, comptez 6 Points et relancez le dé. Ajoutez le second résultat du dé et relancez le encore s'il s'agit d'un nouveau « 6 ». Et ainsi de suite. Bien évidemment, obtenir ici un 4, ne vous apporte rien de plus à additionner au décompte final.

Exemple : Willy jette 3 dés (abrégés en 3D6). Il obtient 2, 5 et 5. Soit un résultat final de 12.
Exemple : Willy jette 4D6. Il obtient 1, 1, 4 et 5 pour un résultat final de 7 (le 4 compte pour zéro).
Exemple : Willy jette 4D6 et obtient 2, 4, 6 et 6. Le 4 ne compte pas, mais il relance aussitôt les deux 6. Il obtient respectivement 4 et 5. Le second 4 apporte zéro à la somme finale. En fin de compte, Willy obtient un résultat de (2 + 6 + 6 + 5) soit 17.

Règle Optionnelle

Si les 4 sont en majorité absolue, on peut considérer qu'il s'agit d'un échec critique.

TEST

Lorsque le Meneur de Jeu demande aux joueurs d'effectuer un Test de Compétence cela implique le prendre en compte les éléments suivants :

- Une Caractéristique. Définie par le MJ, elle correspond au nombre de D6 à lancer pour ce Test.
- Une Compétence. Indiquée également par le MJ, ce score s'ajoute en bonus au résultat du lancer de dés.
- Un Seuil de Réussite (SR) déterminé par le Meneur de Jeu et qui correspond au score minimum à atteindre pour réussir l'action entreprise.

Donc en résumé, un Test de Compétence correspond à :

Caractéristique (somme des D6) + Score de Compétence ≥ au SR ou Score en opposition

Test de Caractéristique

Il est parfois possible qu'aucune Compétence ne s'applique à une situation. Le Meneur de Jeu peut dans ce cas demander au joueur d'effectuer un Test de Caractéristique.

Dans ce cas, celui-ci lance normalement le nombre de dés correspondant au score de cette Caractéristique, mais il

y ajoute en bonus le niveau de celle-ci.
Exemple : Willy se retrouve en présence d'un virus. Le MJ lui demande d'effectuer une Test de Vigueur contre la Virulence de cet agent pathogène. Le personnage de Willy possède un score de 3 dans cette caractéristique. Il lance donc 3D6 au résultat desquels il ajoute un bonus de +3.

Test Simple

Lorsque le Meneur de Jeu se réfère à un Seuil de Réussite établi par ses soins ou par les circonstances, on parle alors de Test Simple.

Exemple : le personnage de Willy tente d'escalader la façade d'un immeuble. Le MJ décrète que cette action requiert un SR de 12.

Seuil de Réussite

Le tableau suivant présente les Seuils de Réussite moyens en fonction de la difficulté de l'action entreprise par le personnage.

Difficulté	SR
Très facile	4
Facile	8
Moyenne	12
Ardue	16
Difficile	20
Très difficile	24
Improbable	28
Impossible	32

Test en Opposition

Si le SR dépend des actions d'autres protagonistes, on parle alors de Test en Opposition. Chaque personne impliquée effectue alors un Test selon les modalités définies par le MJ (Caractéristique et Compétences, modificateurs de circonstances).

Les résultats finaux sont comparés et le plus haut remporte cette confrontation.

Exemple : le personnage de Willy parvient au sommet de la tour de verre et entre dans un bureau laissé ouvert. Mais un vigile effectue sa ronde à cet instant. Le héros se cache aussi bien qu'il le peut derrière le lourd rideau. Le MJ demande un Test de Discrétion à Willy et effectue un Test de Perception pour le vigile. Après avoir lancé les dés, Willy obtient finalement un score de 12, le Meneur de Jeu seulement 7. Le gardien continue sa ronde sans rien remarquer.

Marge de Réussite (MR)

Dans certaines situations, il peut être nécessaire d'apprécier le degré de réussite, ou d'échec, d'une action.

La Marge correspond à la différence entre le résultat du Test et le Seuil de Réussite (ou le score d'Opposition) à atteindre.

En cas de marge positive, on parle de Marge de Réussite.

En cas de marge négative, on parle de Marge d'Echec.

Cette marge, positive ou négative, permet de définir l'ampleur du résultat obtenu. Plus elle est élevée (en valeur absolue), plus l'action sera brillamment réussie ou lamentablement ratée.

MR = Score du Test - SR
(ou Score d'Opposition)

COMBAT

L'univers de Kuro est un monde dangereux. Les personnages se retrouveront bien souvent, parfois malgré eux, dans des situations de conflits qui risquent de dégénérer jusqu'à éclater en combat ouvert.

Les quelques règles qui suivent doivent vous permettre de gérer ces scènes d'actions très cinématiques.

Durée d'un tour de jeu

Un tour de jeu correspond au temps nécessaire pour résoudre quelques actions simples. Il dure en général environ trois secondes.

Phases de combat

Le tour de Jeu se découpe en Phases de combat. Il y a autant de Phases de combat dans un tour que le nombre d'actions le plus élevé dont dispose l'un des protagonistes.

Lors de la première Phase, chaque adversaire accomplit sa première action, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus personne pouvant agir, car ne disposant plus d'actions disponibles.

Nombre d'actions par tour

Chaque personnage dispose d'un nombre d'actions par tour égal à son score de Vivacité divisé par 2.

Initiative

Au début du tour de jeu, chaque protagoniste doit déterminer son rang d'Initiative. Les joueurs et le Meneur de Jeu lancent un nombre de dés égal au score de Réactivité des personnages impliqués. Ils y ajoutent ce même score en bonus. Le résultat le plus haut remporte l'Initiative pour ce tour.

Initiative : (REA D6) + REA

Le personnage qui possède le meilleur rang d'Initiative agit en premier. Il accomplit sa première action. La main passe aux autres protagonistes dans l'ordre décroissant de leurs rangs d'Initiative.

En cas d'égalité, toutes les personnes possédant le même rang d'action agissent en même temps (actions simultanées).

Chacun agit une fois, puis tous ceux qui disposent d'une seconde action agissent à nouveau, toujours selon le même ordre d'Initiative. Et ainsi de suite jusqu'à ce que plus aucun des personnages impliqués ne possède encore d'actions disponibles. On procède alors à un nouveau tour de jeu et on détermine à nouveau les rangs d'Initiative de chacun.

Au corps a corps

Les protagonistes d'un combat au corps à corps, qu'ils soient à mains nues ou armés, effectuent leurs Tests selon le principe des Tests Simples pour attaquer, et des Tests en Opposition pour se défendre.

Attaquer

Au corps à corps ou lors d'un affrontement à l'aide d'armes de mêlée, le joueur dispose ici de trois options de combat : Attaque en Force, Attaque normale, Attaque Rapide.

Attaque normale

Le personnage tente de toucher son adversaire en faisant appel à sa technique et à son expertise martiale. Le joueur doit réussir un Test (Habilité + Compétence adéquate) dont le SR est égal au score de Défense de son adversaire direct.

SR +0 / Dégâts +0

Attaque en Force

Ici, le personnage assène un coup brutal à son adversaire afin de lui faire le plus mal possible. Il fait alors appel à sa puissance musculaire plus qu'à sa technique. Le joueur doit réussir un Test (Puissance + Compétence adéquate) dont le SR est égal au score de Défense de son adversaire direct +la Puissance investie par l'attaquant. Par contre, s'il parvient à toucher sa cible, les dégâts occasionnés sont également augmentés d'un bonus égal au double de ce chiffre.

Ainsi, un joueur peut moduler la force de son attaque. Il choisit de s'accorder un malus d'attaque compris entre 1 et la valeur de sa caractéristique de Puissance.

Par exemple, un personnage possédant une PUI égale à 3, décide de porter son attaque avec une force de 2. Dans ce cas-là, le SR sera augmenté de +2, et s'il blesse sa victime, les dégâts seront augmentés de 4 Points.

SR : +PUI / Dégâts : +(PUI x2)

Attaque Rapide

Cette fois, le personnage essaie de traverser la défense de son adversaire. Il cherche à assurer son attaque et s'appuie pour cela sur sa précision et sa vitesse d'exécution. Le joueur doit réussir un Test (Vivacité + Compétence adéquate) dont le SR est égal au score de Défense de son adversaire direct moins la Vivacité investie par son adversaire, cependant s'il l'atteint les dégâts, qu'il lui inflige sont également réduits de deux fois ce chiffre.

De la même manière, un joueur peut moduler son attaque Rapide. Par exemple une personnage ayant une VIV de 3, décide porter son attaque Rapide avec une intensité de 2. Dans ce cas-là, le SR sera diminué de 2, et s'il blesse sa victime, les dégâts seront diminués de 4.

En aucun cas, une "modulation" d'attaque Rapide n'est égale à 0, elle sera d'au moins 1.

SR : -VIV / Dégâts : -(VIV x2)

Dans tous les cas, si une attaque atteint sa cible, celle-ci peut encore tenter de l'Esquiver ou de la Parer.

Attaque = Habileté ou Puissance ou Vivacité + Compétence ≥ Défense

Eviter une attaque

Si l'attaque porte ses fruits, le défenseur dispose encore de l'option de sacrifier immédiatement l'une de ses actions restantes. Il peut alors effectuer soit une esquive, soit une parade afin d'annuler les effets de cette attaque.

Une Esquive correspond à un pas de côté, un bond ou tout autre mouvement visant à se dégager de l'axe de l'attaque.

Une Parade permet de bloquer, de dévier ou de repousser le coup adverse. Il est très dangereux de parer à mains nues une attaque armée. Dans ce cas, la personne entreprenant une telle action voit son niveau de Compétence divisé par deux (à moins de posséder une spécialisation adéquate).

Dans les deux cas, Esquive et Parade, le joueur effectue un Test en Opposition dont le SR est égal au résultat du Test d'attaque de son adversaire.

Parade ou Esquive = Habilité + Compétence ≥ Score de l'attaquant

Modificateurs de Combat au Corps à Corps

Ces bonus et malus au Seuil de Réussite sont cumulatifs.

L'attaquant :

Se trouve dans une position plus haute que son adversaire	-1
Manie une arme plus longue que celle de son adversaire	-1
Dans le dos d'un adversaire non surpris	-2
Dans le dos d'un adversaire surpris	-6
Sur un sol traître	+2
Utilise sa main non directrice	+4
Aveuglé	+6
Au sol ou voit ses mouvements restreints	+3
Combat plusieurs adversaires	-3 / adversaire

Le défenseur :

Est aveuglé	-6
Au sol ou voit ses mouvements restreints	-3
Manie une arme plus longue que celle de l'attaquant	+1
Immobile	-8

Assommer

Chaque attaque ne vise pas forcément à tuer son adversaire. Un coup puissant et bien placé peut le plonger dans l'inconscience. Assommer sa victime suffit souvent largement pour s'en débarrasser.

Le personnage qui souhaite rendre inconscient son adversaire doit le préciser au Meneur de Jeu avant de porter son attaque. La situation doit bien entendu autoriser une telle option.

Le personnage effectue son Test d'attaque normalement. En cas de réussite, il détermine comme d'habitude le nombre de Points de dégâts occasionnés.

Sa victime réalise alors un Test simple avec sa Ténacité contre un Seuil de Réussite égal au total des Points de dégâts de l'attaque.

En cas de réussite, elle reste consciente. Sinon, elle est assommée pour un nombre de minutes égal à la Marge d'échec de ce Test.

Dans les deux cas, elle subit également une perte de Points de Vie égale au quart des Points de dégâts de l'attaque, arrondi au supérieur.

A la fin du délai déterminé plus haut, la victime émerge lentement de son inconscience.

A Distance

Attaquer

Comme dans le cadre du combat rapproché, le personnage dispose de trois options pour utiliser les Armes à feu, les Armes de Jet, les Armes de Trait et les Armes lourdes. Dans un combat à distance, il peut choisir entre une Attaque Précise, une Attaque normale et une Attaque rapide.

Attaque normale

Le joueur doit réussir un Test (Habileté + Compétence) supérieur ou égale au SR de Tir (voir tableau des Tirs). Chaque arme de tir possède son propre tableau de portées. Le Seuil de Réussite dépend de celles-ci et peut être altéré par des modificateurs de circonstances.

SR +0 / Dégâts +0

Attaque Précise

Dans le cas présent, le personnage vise l'endroit le plus vulnérable de sa cible afin de lui occasionner la blessure la

plus importante possible. Il fait alors appel à ses capacités de perception et de précision afin de déterminer ce Point faible. Le joueur doit réussir un Test (Perception + Compétence adéquate) dont le SR de Tir est augmenté par le niveau de précision investi par l'attaquant. Par contre, s'il parvient à toucher sa cible, les dégâts occasionnés se voient également augmentés d'un bonus égal au double de ce chiffre.

Donc, un joueur peut ainsi moduler la précision de son attaque. Il choisit alors de s'accorder un malus de tir compris entre 1 et la valeur de sa caractéristique de Perception.

Par exemple une personnage possédant une PER égale à 3, décide porter son attaque avec une précision de 2. Dans ce cas-là, le SR de Tir sera augmenté de +2, et s'il blesse sa victime, les dégâts seront augmentés de 4 Points.

En aucun cas, une "modulation" d'attaque Précise n'est égale à 0, elle sera d'au moins 1.

SR : +PER / Dégâts : +(PER x2)

Attaque Rapide

Ici, le personnage tente de prendre son adversaire par surprise. Il cherche également à assurer l'efficacité de son attaque, à toucher à tout prix, et s'appuie pour cela sur sa vitesse d'exécution. Le joueur doit réussir un Test (Vivacité + Compétence adéquate) dont le SR de Tir est égal au score de Défense de son adversaire direct moins la Vivacité qu'il investit dans son attaque. Cependant, s'il atteint sa cible, les dégâts qu'il lui inflige sont généralement plus superficiels. Ils se voient donc également réduits de deux fois ce chiffre.

Comme au-dessus, un joueur peut moduler son attaque Rapide. Par exemple une personnage ayant une VIV de 3, décide porter son attaque Rapide avec une intensité de 2. Dans ce cas-là, le SR sera diminué de 2, et s'il blesse sa victime, les dégâts seront diminués de 4.

En aucun cas, une "modulation" d'attaque Rapide n'est égale à 0, elle sera d'au moins 1.

SR : -VIV / Dégâts : -(VIV x2)

Un Test simple permet de résoudre tous les tirs de projectiles.

Le joueur doit réussir un Test supérieur ou égale au SR de Tir (voir tableau ci-dessous). Plusieurs portées sont associées à chaque arme de tir. Le Seuil de Réussite dépend de ces portées et peut être altéré par des modificateurs de circonstances.

Tir = Habileté ou Perception ou Vivacité + Compétence ≥ SR de Tir

SR de Tirs

Portée	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
SR	8	12	20	32

Modificateurs de tir

Ils sont cumulatifs et s'appliquent sur le Seuil de Réussite du tireur.

La cible est :

Immobile	-3
En mouvement lent	+1
En mouvement rapide	+3
En mouvement très rapide	+6
Derrière un obstacle	+1 à +4 selon le degré de couverture
Taille de la cible (Camion (-10), Homme (0), Centre d'une cible (+10))	-10 à +10
Les conditions de visibilité sont mauvaises (pluie, nuit, etc.)	0 à +6

Tir en rafales

Le personnage annonce avant le tir son intention d'utiliser cette option d'armement.

Le Seuil de Réussite de l'attaque subit un modificateur de +3 par cible qu'il vise au-delà de la première. Si celle-ci est réussie, chaque cible subit les dégâts normaux de l'arme, sans prendre en compte la Marge de Réussite.

S'il décharge son arme sur une cible unique, il subit tout de même une pénalité de trois points. Si l'attaque est une réussite, doublez les dégâts occasionnés.

Munitions spéciales

Perce-blindage : réduisez de trois points la valeur de la protection de la cible.

BigBang : la victime doit réaliser un Test de Vigueur contre le nombre de dégâts subi. En cas d'échec, il est projeté au sol.

Tête creuse : si la cible ne porte aucune protection, ajoutez +3 aux dégâts.

Dégats

Une fois que l'attaque a atteint sa cible, il faut maintenant déterminer les dégâts qui lui sont infligés.

Ceux-ci sont égaux à la somme de la Marge de Réussite de l'attaque plus le potentiel de dégâts de l'arme.

Le défenseur peut soustraire à ce nombre la valeur de la protection dont il dispose.

La règle du 4/shi et du D6 ouvert ne s'appliquent pas aux dégâts.

Dégâts = MR de l'attaque + Dégâts de l'arme - Protection de la cible

Armes

Vous trouverez dans ce chapitre les caractéristiques des armes et accessoires de combat accessibles aux personnages. La plupart sont illégales et risquent au mieux d'attirer l'attention des gens, au pire d'engager une action de police ou de justice contre leur porteur.

Armes de mêlée

• **Couteaux** : cette catégorie regroupe toutes les armes blanches à lame courte. On y trouve donc les dagues, les poignards de combat, les tantô, hachettes…
Dégâts : 1D6+1 REA +1

• **Haches** : plus un outil qu'une arme, la hache n'en est pas moins dévastateur par sa puissance d'impact.
Dégâts : 2D6+3 REA -2

• **Matraques** : s'il s'agit pour certaines d'armes spécifiques, beaucoup d'armes improvisées rentrent dans cette catégorie : battes de base-ball, barre à mine, tonfa, matraques électriques, bâtons d'escrime.
Dégâts : 1D6 (+2 pour la matraque électrique et les bâtons d'escrime) REA +0

• **Epées** : à lame droite ou courbe, les épées japonaises sont réputées pour l'excellence de leur fabrication issue d'une tradition centenaire et toujours vivace.
Dégâts : Katana (le sabre des samurai) 2D6+2 / REA +1 ; Wakizachi (petite épée accompagnant souvent le katana) 1D6+2 / REA +1; Nodachi (lourd sabre manié à deux mains) 3D6 / REA -2.

• **Yari** : la lance droite.
Dégâts : 2D6+2 REA -1

• **Tetsubo** : il s'agit d'un lourd bâton ferré à partir du centre jusqu'à l'une de ses extrémités. Il se manie à une (Puissance 4 minimum) ou deux mains selon sa taille et la force de celui qui le brandit.
Dégâts : 3D6 REA -2

• **Naginata** : sorte de hallebarde, elle est essentiellement l'apanage des femmes.
Dégâts : 2D6+3 REA -1

• **Armes flexibles** : cette catégorie regroupe les chaînes et les fléaux, les cordes lestées et les fouets. Le nunchaku, dans des mains expertes, devient une arme meurtrière.
Dégâts : 1D6+2 REA +1
mais nunchaku : Dégâts : 2D6 REA +1

Armes de trait

Cette catégorie regroupe toutes les armes à propulsion mécanique. Référez-vous au tableau des armes pour connaître la portée et les dégâts.

Armes de Jet

Cette catégorie regroupe toutes les armes que l'on peut lancer, jeter,... Référez-vous au tableau des armes pour connaître la portée et les dégâts.

Armes à feu

Elles sont également regroupées par catégories génériques. Les caractéristiques fournies comportent le type de l'arme, ses dégâts, la capacité du chargeur et la possibilité ou non d'un tir en rafale (de trois ou de dix).

Protection

Un gilet pare-balles, une veste en kevlar ou même un simple blouson de cuir peuvent amoindrir l'impact d'une attaque. Ces accessoires possèdent une valeur de protection qui réduit les dégâts occasionnés.

Gilets pare-balles

• en kevlar renforcé Protection 6
• en polymère flexible Protection 8
• garni de métaux liquides se durcissants sous l'impact grâce au champ magnétique que produit le projectile lors de sa trajectoire Protection 10

Skinsuit de combat des unités d'intervention de la police de Shin-Edo

• Version légère Protection 6
• Version intervention Protection 8
• Version conflit (avec casque) Protection 10
• Skinsuit MagLine : ces protections génèrent un champ magnétique capable de minimiser les effets des projectiles tirés par les armes à feu et les armes gauss. Elles annulent également les effets shockwave.
Protection 12 (armes à feu)
Protection 10 (Magnet)

Portée des armes à feu, de trait, et de jet

Armes de trait

Type	C	M	L	E	Dégâts
Arcs longs, arcs composites, arbalètes	2-30	31-60	61-100	101-150	2D6+3
Arcs de chasse, arbalète de poing	2-20	21-40	41-60	61-80	2D6

Armes de Jet

Type	C	M	L	E	Dégâts
Lames de lancer, tantô, kunai	2-5	6-10	11-15	16-20	1D6+1
Haches de jet	2-5	6-10	11-15	16-20	2D6
Javelots	2-5	6-15	16-25	26-40	2D6
Shuriken	1-2	3-5	6-8	9-12	1D6
Frondes	2-5	6-10	11-15	16-20	1D6+3
Grenades Offensives	0-10	11-20	21-30	31-40	2D6+2 (rayon de 5 mètres)
Grenades Défensives	0-10	11-20	21-30	31-40	6D6 (rayons de 4 mètres) 3D6 (rayon de 8 mètres)

Note : les dégâts des grenades sont réduits de moitié si la cible se trouve derrière un obstacle solide.

Projectiles improvisés	PUI	PUIx2	PUIx3	PUIx4	1D6

Armes à feu

Type	C	M	L	E	Dégâts	Chargeur	Rafales
Armes de poing							
Pistolets (petit calibre)	0-5	6-20	21-35	36-50	2D6+2	12	non
Pistolets (gros calibre)	0-5	6-20	21-40	41-60	3D6+2	12	non
Revolvers (petit calibre)	0-5	6-20	21-35	36-50	2D6+1	6	non
Revolvers (gros calibre)	0-5	6-20	21-40	41-60	3D6+1	6	non
Tazer	0-5	6-10	11-15	16-20	4D6*	6	non
Pistolets mitrailleurs	0-10	11-30	31-60	61-100	2D6+2	20 / 30	3 / 10
Armes d'épaule							
Type	**C**	**M**	**L**	**E**	**Dégâts**	**Chargeur**	**Rafales**
Fusils de chasse	2-10	11-20	21-40	41-60	3D6	2 / 3	non
Fusils à pompe (shotgun)	2-10	11-20	21-40	41-60	3D6+2	2 / 8	non
Carabines	2-20	21-50	51-100	101-150	2D6+4	6	non
Fusils d'assaut	2-20	21-50	51-100	101-250	3D6+4	15 / 30	3 / 10
Fusil de précision	2-200	201-500	501-1000	1001-2000	3D6	1	non
Armes magnétiques							
Type	**C**	**M**	**L**	**E**	**Dégâts**	**Chargeur**	**Rafales**
Pistolets shockwave	0-5	6-20	21-30	31-40	4D6*	-	-
Pistolets "Magnet"	0-5	6-20	21-40	41-60	4D6	12	-
Fusils "Magnet"	2-20	21-50	51-100	101-250	6D6	12	-
Armes anciennes							
Il s'agit d'armes à feu antérieures à la seconde Guerre Mondiale							
Type	**C**	**M**	**L**	**E**	**Dégâts**	**Chargeur**	**Rafales**
Pistolets	0-5	6-15	16-25	26-40	2D6	8	non
Fusils	2-10	11-20	21-30	31-50	3D6	4	non
Mitraillettes	0-5	6-15	16-25	26-40	3D6	20	10
Armes lourdes							
Type	**C**	**M**	**L**	**E**	**Dégâts**	**Chargeur**	**Rafales**
Mitrailleuses	2-50	51-200	201-500	501-1000	7D6	100	10
Canon shockwave	2-20	21-40	41-60	61-100	8D6+4* (rayon de 3 mètres)	1	non

* Fonctionne comme “Assomer”, cf p 94.

BLESSURES

Depuis plusieurs décennies, le monde change encore et toujours. Il devient plus dur, plus violent, plus inégalitaire. Shin-Edo et le Japon n'échappent pas à cette règle. L'incident Kuro n'y est pas étranger.

Les personnages vivent dans cet univers dangereux. De plus, pour une raison ou une autre, poursuivant des motivations qui parfois les dépassent, ils se retrouvent également au centre d'intrigues périlleuses. Les occasions de voir leurs vies mises en danger ne manqueront pas.

La perte de Points de Vie

La Vie correspond à l'intégrité physique du personnage, elle donne à chaque instant le statut actuel de son état de santé. Plus cette réserve diminue, plus ses capacités déclinent. Une perte massive de Points de Vie peut entraîner des conséquences graves, voire la mort du personnage. Heureusement pour lui, la médecine en 2046 accomplit chaque jour de véritables miracles.

Voici quelques-uns des dangers qui menacent les personnages et peuvent occasionner de sérieuses blessures.

Les combats

Qu'il s'agisse d'une simple rixe dans un bar miteux ou d'une fusillade à l'arme lourde au fond d'une ruelle sordide, les combats sont toujours des situations risquées. Les règles concernant les dégâts des armes et autres affrontements se trouvent dans le chapitre consacré aux combats.

Chute

Un risque de blessure important existe dès qu'un personnage tombe d'une hauteur conséquente.

De manière simple, il subit un nombre de Points de dégâts égaux à la hauteur de la chute en mètres, moins un. Ainsi, une chute de quatre mètres impliquera la perte de 3D6 Points de Vie.

Jusqu'à une hauteur de trois mètres, le personnage peut effectuer un Test d'Habileté contre un Seuil de Réussite égal à 12 plus cette hauteur. En cas de réussite, il annule la perte de Points de Vie due à la chute.

Jusqu'à une hauteur de six mètres, le personnage peut effectuer ce même Test d'Habileté contre un Seuil de Réussite également de 12 plus cette hauteur. En cas de réussite, la perte de Points de Vie due à la chute est réduite de moitié (arrondie à l'inférieur).

Suffocation

Au cœur d'un nuage de gaz lacrymogène, de vapeurs toxiques ou de pollution, le personnage risque la mort lorsque l'oxygène vient à manquer.

Une personne est capable de retenir sa respiration pendant un nombre de minutes égal à son score de Vigueur.

Par la suite, il subit automatiquement 2 Points de dégâts par tour au-delà de ce délai initial.

Il est donc évident que, sans secours ou un moyen de se soustraire à cette situation, le personnage est condamné à plus ou moins court terme.

Étranglement

Un personnage étranglé par un agresseur perd automatiquement 1D6 Points de Vie par tour. A ce chiffre vient s'ajouter le score de Puissance de l'attaquant, correspondant à la pression qu'il exerce sur le cou de sa victime. Un Test en opposition de Puissance au début de chaque nouveau tour permet de déterminer si l'étranglement se poursuit ou si la victime parvient à se dégager de cette étreinte mortelle.

Noyade

Le risque de se noyer dans une eau calme est minime, même s'ils n'ont pas pied. Un Test de Natation raté peut cependant avoir des conséquences fâcheuses.

Dans ce cas, le personnage effectue immédiatement un second Test contre le même Seul de Réussite. En cas de succès, il parvient à se maintenir à la surface, il flotte mais sans plus. Dans le cas contraire, il commence à se noyer. Les règles de suffocation exposées ci-dessus commencent alors à s'appliquer.

Les conditions extérieures déterminent la difficulté de ce Test de Natation et le délai entre deux Tests.

Conditions	SRpériode
Eau calme (piscine)	8un seul Test
Zone de courant (rivière)	12/ 1 minute
Eau agitée (torrent, mer forte)	16/ 5 tours
Tempête, mer froide	20/ 2 tours
Ouragan, mer glaciale	24/ tour

Brûlures

Selon l'intensité de la source de chaleur, la perte de Points de Vie sera plus ou moins importante. Le personnage subit ces dégâts à chaque Tour, tant qu'il reste en contact avec la source de chaleur qui les provoque. Les brûlures causent des blessures très douloureuses et handicapantes qui nécessitent des soins importants.

Le tableau ci-dessous vous donne quelques indications et une échelle afin de gérer cette source de danger potentiel.

Source	Dégâts
Feu de cheminée	1D6
Lampe à souder	2D6
Incendie	3D6
Feu chimique	5D6

Agents pathogènes

Virus et maladies, toxines et poisons représentent un véritable danger pour l'organisme. Qu'ils soient d'origine naturelle ou issus de manipulations de biotechniciens, ces agents pathogènes sont tous décrits de la même manière.

Nom : il s'agit tout simplement du nom de la maladie ou de la toxine.
Virulence : ce chiffre correspond au Seuil de Réussite du Test de Vigueur que doit réaliser le personnage pour résister à l'infection ou au poison.

Pour une maladie, il est également précisé le mode de transmission et une période de temps qui correspond, en cas d'échec au Test de Vigueur, à la durée de l'infection. Une fois ce délai écoulé, le personnage doit réaliser un nouveau Test contre le même SR, augmenté d'un Point par nouvelle tentative. En cas de succès, il récupère normalement (voir guérison naturelle). Sinon, il continue à subir les effets de cette maladie et devra effectuer un nouveau Test à la fin de la même période.

Dans le cas d'une toxine, vous trouverez également le descriptif de son mode d'administration (ingestion, inhalation, injection ou contact). Notez que deux échecs successifs lors de Tests de résistance impliquent une accoutumance à la substance concernée.
Effets : ce paragraphe décrit les symptômes et les pertes de Points de Vie, de Caractéristiques ou les malus que subit le personnage tant qu'il se trouve sous l'emprise de l'agent pathogène.

Drogues et Toxines

Voici quelques-unes des substances disponibles sur le marché japonais. En raison du blocus, le trafic de drogues importées d'Amérique du Sud ou des Etats-Unis s'est quasiment tari (il existe cependant toujours une contrebande anecdotique mais efficace).

Androspleen (drogue)

Virulence : 16 (injection)
Effets : tonifiant musculaire bloquant également les récepteurs de la douleur, l'Androspleen fut d'abord développé dans le cadre de la recherche de produits dopants pour le milieu du sport. Ses effets durent environ 6 heures. Pendant cette période, le personnage bénéficie d'un bonus de 2D6 à tous ses Tests de Puissance. Il ignore également toute sensation de fatigue musculaire, ainsi que le premier malus de Blessure Grave qu'il pourrait subir.
Malheureusement, l'Androspleen présente un effet secondaire pour le moins gênant. Une fois qu'il en est dépendant, les muscles du personnage subissent une lente dégénérescence. Chaque mois, il doit effectuer un Test de Vigueur (non modifié) contre la Virulence de ce produit. En cas d'échec, son score de Vie est définitivement réduit de un Point.

Hakuchûmu (drogue)

Virulence : 12 (inhalation, ingestion)
Effets : hallucinations, sensation de bien-être, euphorie ou cauchemar. L'esprit du drogué voyage à travers des contrées oniriques personnelles ou induites par un décor approprié. Il ressent physiquement les éléments de son trip au point de ressentir un orgasme ou de subir un infarctus en cas de mauvais rêve. Cet effet dure environ une à deux heure.
Chaque prise de Hakuchûmu, au-delà de la première, augmente la Virulence de celui-ci de +1 jusqu'à l'accoutumance. Une fois dépendant, cette Virulence reste inchangée et le personnage doit s'octroyer au moins une prise hebdomadaire de sa drogue. Dans le cas contraire, il devient nauséeux, fatigué et déprimé.
A chaque prise, il doit également réussir un Test de Vigueur contre cette Virulence actuelle. Un échec indique une réaction anormale de l'organisme et implique un second Test identique. Une réussite et il lui faudra juste deux heures pour reprendre le dessus (malus de 2D6 à toutes ses actions durant cette période). En cas de nouvel échec, il meurt d'un infarctus.

Eyefrag (drogue)

Virulence : 8 (inhalation, ingestion, contact avec les yeux)
Effets : substance la plus communément consommée dans Shin-Edo, cette drogue se décline sous de nombreux aspects. Au-delà du simple sentiment de bien-être qu'il procure, l'Eyefrag perturbe grandement l'équilibre rétinien du drogué. Il rend ainsi impossible toute identification automatique. Autre avantage, découvert après coup, il magnifie la perception visuelle. Durant l'heure qui suit son absorption, le personnage sous l'effet de l'Eyefrag bénéficie d'un bonus de1D6 à tous ses Tests de perception visuelle. Cependant, l'indolence provoquée par cette substance implique également une pénalité équivalente pour sa Vivacité et sa Réactivité. En cas de manque, une consommation journalière est requise. Cet effet négatif persiste jusqu'à la prise d'une nouvelle dose de drogue.

Blue Light (drogue)

Virulence : 12 (injection)
Effets : elle se présente sous la forme d'ampoules sous-cutanées. Très comparable à du tabac liquide surdosé, cette drogue chasse toute sensation de fatigue.

Plus puissante que des amphétamines, elle permet de supporter une privation de sommeil de plus de 36 heures d'affilées, sans aucun malus. Par contre, au-delà de cette période, toutes les actions du personnage subissent une pénalité de -3D6 jusqu'à ce qu'il bénéficie d'une nuit de sommeil complète. Dépendant, il lui faut absorber une dose toutes les semaines afin de réguler son organisme drogué.

Heroseed (drogue)

Virulence : 16 (inhalation)
Effets : l'Heroseed induit un sentiment de clarté et de détachement dans l'esprit de celui qui en absorbe. Il bénéficie alors d'un bonus de +2D6 à toutes ses actions nécessitant logique et précision mentale. Par contre, il subit un malus de même nature dans toutes ses interactions sociales, le personnage voyant ses émotions et ses capacités relationnelles inhibées par la drogue. Très prisée dans les milieux scientifiques et techniques, l'Heroseed s'emploie également en conjonction avec le Blue Light. Une fois accoutumé, le drogué doit prendre une dose quotidiennement sous peine de souffrir de tremblements et de spasmes nerveux réduisant d'1 Point ses scores de Vivacité et d'Habileté. Notez ensuite chaque échec lors d'un Test de résistance. Lorsque ce nombre dépasse la somme de sa Vigueur plus sa Ténacité, il sombre irrémédiablement dans la folie paranoïaque.

Foudre (poison)

Virulence : 16 (ingestion)
Effets : paralysie musculaire complète en 2D6 tours, entraînant la mort par arrêt cardiaque.

Kappa (poison)

Virulence : 20 (contact)
Effets : douleurs cutanées, saignements et hémorragies cutanés. Pertes de 1D6 Points de Vie par heure jusqu'à l'administration d'un antidote approprié.

Striker (poison)

Virulence : 16 (injection)
Effets : douleurs et migraines, perte progressive de la vue puis des autres sens, pertes d'équilibre et du sens proprioceptif. Coma au bout de 24 heures.

Gaz lacrymogène (poison)

Virulence : 20 (inhalation)
Effets : irritation des yeux et des muqueuses, toux, suffocation.
Cet effet peut persister plus d'une heure. Un rinçage à l'eau claire ou à l'aide d'un produit antagoniste favorise la récupération.

Maladies

La médecine et la biotechnologie de 2046 permettent de soigner la plupart des maladies connues au début du XXIème siècle. Cependant, d'autres sont apparues, plus spécifiques à cette époque. Le blocus subi par le Japon depuis l'incident Kuro a obligé les laboratoires de chercheurs japonais à travailler isolément du reste de la communauté scientifique mondiale.

Syndrome de Kubota

Virulence : 12 (une semaine)
Effets : Apparu peu après l'incident Kuro, ce syndrome semble lié aux conditions de vie modernes car il est bien plus fréquent chez les personnes ayant accès aux technologies de pointe. Il se traduit par des crises de délire pouvant déboucher à leur paroxysme sur des actes violents, des spasmes musculaires irréguliers et une dégénérescence du système nerveux. Une fois la maladie contractée, le personnage doit réaliser chaque semaine un Test de résistance. En cas d'échec, une crise survient. Elle dure entre une minute et une heure. A la fin de cette période, il effectue un nouveau Test de résistance. Un nouvel échec implique que le malade perd 1 Point dans l'une de ses Caractéristiques, tirée au hasard. Il sombre dans un état végétatif si l'une d'entre elles tombe à zéro. On ne connaît actuellement aucun remède à cette maladie dont on ignore également l'origine. Des foyers infectieux se fixent dans certains organes sans logique apparente (foie, cœur, poumons, reins, etc…). Seul un implant organique en remplacement des organes infectés permet de bloquer la progression de la maladie.

Virus SpR7*

Virulence : 12 / 24 (voie aérienne, tous les trois jours / chaque jour)
Effets : ce rétrovirus existe sous sa forme dite « souche » et sous une autre dite « adaptée ». Créé génétiquement, il devait à l'origine intervenir dans le cadre de la thérapigénie. Dans sa forme de base (Virulence 10), il provoque des nausées et des hémorragies internes de l'intestin (perte de 1D6 PV par jour). Sa forme « adaptée » (Virulence 22) provient d'une modification génétique spécifique pour correspondre à un génome, et donc un individu, donné. Les symptômes en sont les mêmes, mais plus intenses (pertes de 3D6 Points de Vie par jour). Les traitements se révèlent également bien moins efficaces contre cette deuxième forme.

Dermatose Eruptive Contaminante (DEC)

Virulence : 16 (transmission sexuelle / un mois ou une semaine)
Effets : aucun symptôme n'est visible jusqu'à parfois plusieurs mois après la contamination. En fait, dès que le personnage rate un Test de résistance (hormis le premier pour savoir s'il contracte ou pas la maladie), celle-ci se déclare. Entre temps, il a pu contaminer d'autres personnes.

A partir de l'apparition des premiers symptômes, le délai des Tests passe à chaque semaine. Un échec entraîne une diminution définitive du score de Vie de 1D6 Points. Le malade voit son corps rongé en permanence par des éruptions cutanées rougeâtres, douloureuses et disgracieuses. Les sensations de brûlures sont telles que seul un bain froid peut le soulager. Le personnage malade subit également une pénalité de -1D6 à toutes ses actions. Physiques ou mentales puisqu'il est constamment gêné par cette souffrance, sociales car une véritable opprobre accompagne les porteurs de ce virus.

GUÉRISON ET SOINS

Les nouvelles technologies, en particuliers les nanopuces, les progrès de la génétique et de la science d'une manière plus générale, ont évidemment profité au domaine médical. Les médecins de Shin-Edo en 2046 réalisent chaque jour de véritables prouesses, des miracles n'hésitent pas à dire certains. Si le patient à toutefois les moyens de payer, bien entendu.

Guérison naturelle

Le corps humain est une merveilleuse machine. Ses capacités d'autoréparation et de régénération naturelles demeurent stupéfiantes, malgré les possibilités d'interventions extérieures existantes.

Dans des conditions de repos optimales, un personnage blessé récupèrent un Point de Vie par nuit complète de sommeil équivalent à sa Vigueur divisée par 2 arrondi au supérieur (VIG/2 par jour). Chaque Blessure Grave subie doit être totalement soignée avant de pouvoir passer à la suivante.

Exemple : le personnage de Willy s'est vu infliger deux BG lors de la dernière aventure et possède une Vigueur de 2 (1 Points de récupération). Il souffre donc actuellement d'un malus de –2D à toutes ses actions. Les neuf premiers Points de Vie qu'il récupère suffisent à soigner l'une des deux Blessures Graves. Son malus passe donc à –1D. il doit encore se reposer neuf jours complets pour effacer cette seconde BG.

Si le personnage se livre à une activité modérée (études, marche) durant sa convalescence, il ne récupère plus en Point de Vie que sa Vigueur divisée par 2 arrondie au supérieur tous les deux jours (VIG/2 tous les 2 jours). Dans tout autre cas, cette guérison naturelle passe à 1 PV par semaine.

Certaines brainchips qui améliorent la gestion des hormones et la régulation des fonctions vitales permettent de doubler ce gain.

Soins d'urgence

Les services d'intervention d'urgence ont également beaucoup progressé, que cela soit au niveau du diagnostic ou de la prise en charge des blessés.

Un personnage ayant atteint un total de Vie compris entre zéro et son Seuil de Mort nécessite des soins immédiats et importants afin de stabiliser son état et de le sauver d'une mort presque certaine.

Un médecin, ou un secouriste compétent, doit alors tenter un Test adéquat. Le Seuil de Réussite est fixé à 12 plus le nombre de Points de Vie négatifs du blessé.

Exemple : le personnage vient de subir un tir à bout portant. Il se retrouve avec un total de Vie égal à –7. Toute personne souhaitant stabiliser son état doit réussir un Test contre un SR de 19 (12 + 7).

En cas de succès, il se retrouve immédiatement à 1 Point de Vie, et son état est stabilisé.

Note : miracles urgentistes

Les techniques professionnelles de réanimation et d'interventions d'urgence permettent de sauver des vies dans des situations extrêmes.

Pris en charge par une équipe d'urgence, un personnage en état de mort apparente bénéficie peut-être d'une chance réelle de revenir dans le monde des vivants.

Les urgentistes réalisent alors un Test contre un Seuil de Réussite égal à 24 moins le Seuil de Mort du personnage, plus le nombre de minutes entre le décès constaté et leur intervention. En cas de succès, ils parviennent à réanimer et stabiliser le personnage. Son score de Vie est désormais égal à son SM moins 1.

Exemple : la balle perce-blindage a traversé le gilet de protection de part en part. Le personnage s'est écroulé sur le pavé humide. L'agresseur s'étant enfui, les secours appelés par les passants arrivent rapidement sur les lieux.

Le SM du personnage est de 8. Les urgentistes sont à pied d'œuvre au bout de 7 minutes après la mort clinique constatée. Le Seuil du Réussite de la Compétence "Médecine d'Urgence" du docteur est donc de 23 (24 - 8 + 7). S'il réussit son Test, il parvient à ranimer la victime. Celle-ci se retrouve donc dans le coma, mais son état de santé est stabilisé. Son score actuel de Vie est égal à -7 (Un Point sous le Seuil de Mort).

Médecine et blessures

Hospitalisé ou confié aux bons soins d'un docteur, un personnage voit ses chances de guérisons augmenter sensiblement.

Le médecin effectue un Test contre un SR égal à la moitié des Points de Vie (arrondi au supérieur) perdus par son patient. En cas de succès, la Marge de Réussite obtenue s'ajoute aux Points de Vie récupérés naturellement, et selon la même période.

Médecine et toxiques

Cette fois, le médecin réalise son Test contre un SR égal à la Virulence de l'agent pathogène en jeu. Comme ci-dessus, en cas de succès, sa Marge de Réussite permet une récupération plus rapide. De plus, les effets et symptômes ressentis par son patient disparaîtront en (6 – Vigueur) jours.

Médecine et Points de Vie

En aucun cas, les soins d'urgence ou la médecine ne permettent de ramener le score de Vie à son niveau maximum. Il restera toujours au moins 1 Point de Vie à récupérer autrement, uniquement grâce à la guérison naturelle.

Médecine et nouvelles technologies

La science moderne et les nouvelles technologies mettent au service de la médecine des techniques avancées afin de soigner les patients.

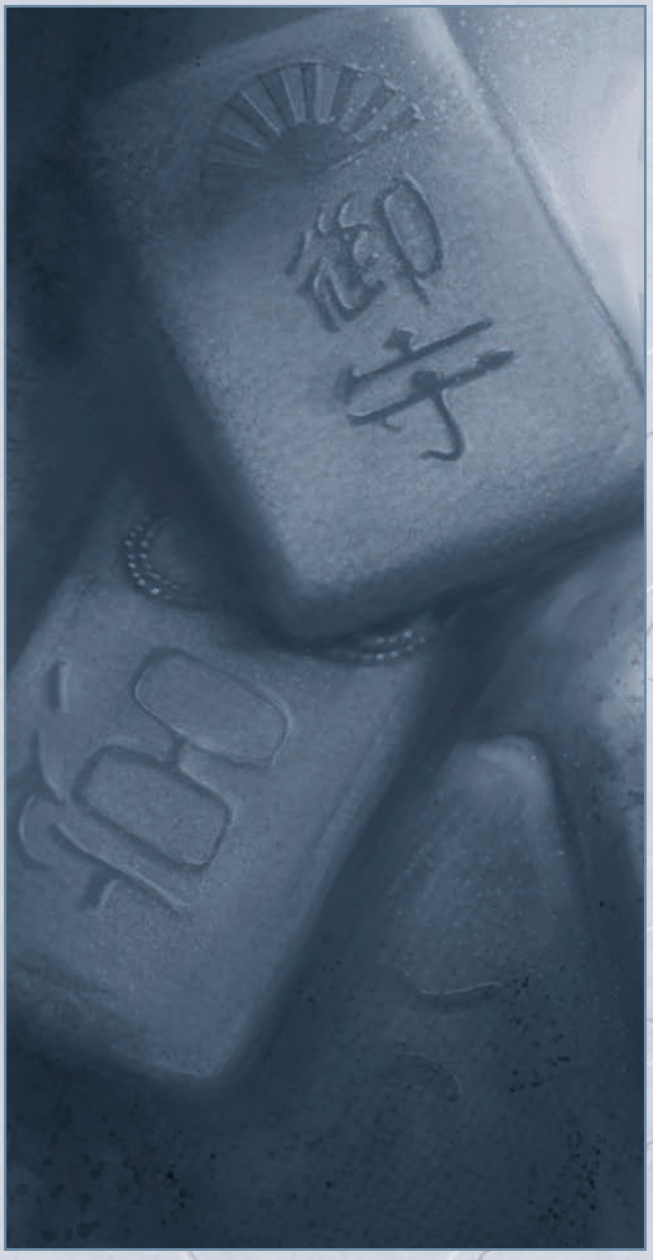
Des moyens de diagnostic très performants, s'appuyant le plus souvent sur les nanotechnologies, accompagnent le médecin dans sa démarche. Ceux-ci peuvent lui faire bénéficier d'un bonus conséquent lors de son Test, et donc augmenter sa Marge de Réussite et le niveau de récupération du blessé.

La prothétique permet de palier à des amputations ou à la destruction d'organes. Ce procédé demeure cependant assez traumatisant. Même en cas de repos total, le rythme de guérison naturelle du patient ne pourra être inférieur à 1 Point (plus la Marge de Réussite éventuelle du médecin) tous les deux jours.

Les implants organiques nécessitent une préparation et une anticipation plus importantes. Mais il bénéficie d'une bien meilleure acceptation par le corps du patient et d'un accompagnement personnalisé. Le niveau de guérison naturelle selon cette méthode passe à 3 Points toutes les 48 heures (plus, bien entendu, la MR éventuelle du médecin).

Les *brainchips* favorisant ou régulant l'activité chimique du corps altèrent également ses capacités de défense contre les agents pathogènes. Un tel implant spécialement dédié à cet usage permet de doubler le score de Vigueur du personnage lors d'un Test de résistance.

De même, il existe des *brainchips* agissant sur la sécrétion d'endorphines par le corps. Elles permettent d'ignorer le premier malus de –1 dû à une Blessure Grave subie par un personnage équipé.



EVOLUTION

Les personnages de Kuro seront amenés à apprendre et évoluer au fil de leurs aventures, en acquérant de l'expérience et de nouvelles connaissances. A la fin de chaque scénario, le Meneur de Jeu est libre d'attribuer **de 4 à 8 Points d'Evolution à chaque joueur**, selon l'intensité de l'aventure et les difficultés rencontrées. Ainsi, résoudre une enquête mineure, sans grand impact sur la suite des événements ou sur les autres habitants de Shin-Edo rapportera 4 Points d'Evolution. A contrario,

mettre à mal un complot national ou détruire des créatures démoniaques ayant pour ambition de parasiter la ville ou d'envoyer une ligne de métro dans les enfers, rapportera 8 Points d'Evolution.

Améliorations

Les points acquis ou cumulés peuvent être utilisés par chaque joueur afin d'améliorer les Caractéristiques, Domaines de compétences et Spécialisations de leur personnage de la manière suivante :

Une Caractéristique peut être augmentée en dépensant autant de Points d'Evolution que 4 fois le niveau supérieur. Ainsi, si je désire faire passer l'Habileté de mon personnage de 2 à 3, je dois dépenser 12 Points d'Evolution (3x4).

Il est évidemment impossible de passer directement, par exemple, d'une valeur de 1 à 3 dans une Caractéristique par ce procédé. Le personnage devra d'abord passer à une valeur de 2 (pour 8 Points d'Evolution) avant de pouvoir envisager d'aller au-delà et ce, jusqu'au maximum possible pour un être humain.

Attention à ne pas oublier de recalculer vos Caractéristiques Secondaires lorsque la valeur d'une Caractéristique est modifiée.

Un Domaine de Compétence peut être augmenté en dépensant autant de Points d'Evolution que 2 fois le niveau supérieur. Ainsi, si je souhaite passer mon Domaine de Compétence «Armes à feu» de 6 à 7, je devrais dépenser 14 points d'Evolution (2x7). A l'instar des Caractéristiques, il est impossible de passer directement à plus d'un niveau supérieur à chaque fois par ce procédé (ainsi, je ne peux pas passer directement d'un niveau 6 en «Armes à Feu» à une valeur de 8. Je devrais d'abord acquérir un niveau de 7).

Une Spécialisation peut être augmentée en dépensant autant de Points d'Evolution que le niveau supérieur. Ainsi, si je désire passer ma Spécialisation en «Armes de Poing» de 6 à 7, je devrais simplement dépenser 7 Points d'Evolution. Là encore je ne peux sauter plusieurs niveaux à la fois, mais progresser niveau par niveau.
Certains paliers dans les Spécialisations permettent d'obtenir automatiquement des Gimikku (cf. Gimikku).

L'évolution des Domaines de Compétence et des Spécialisations reste indépendante. Les Spécialisations ne font pas augmenter la base du Domaine de Compétences et à l'inverse, l'augmentation d'un Domaine de Compétence ne fait pas augmenter d'autant une Spécialisation.

Il existe cependant une exception : lorsque la valeur d'un Domaine de Compétence devient supérieure à une ou plusieurs Spécialisations qui en dépendent, ces dernières progressent d'autant. Ainsi, si je passe mon Domaine de Compétences en « Armes à feu » à 7, mais que ma Spécialisation en « Armes de Poing » est seulement à 6, cette dernière passe automatiquement à 7 également.

Nouveaux savoirs

Les points acquis ou cumulés peuvent également être utilisés pour développer de nouveaux Domaines de Compétence ou Spécialisations :

Un nouveau Domaine de Compétence peut-être acquis contre 15 Points d'Evolution, à un niveau de 1. Il convient évidemment de respecter d'éventuels pré-requis. En général, l'acquisition d'un nouveau Domaine devra être justifié par le joueur, par exemple par l'apprentissage de son personnage sous la conduite d'un mentor ou par une phase précise durant un scénario.

Une nouvelle Spécialisation peut être développée en dépensant autant de Points d'Evolution que 2 fois le niveau supérieur du Domaine de Compétences dont elle dépend. Ainsi, si je souhaite développer une nouvelle Spécialisation « Armes lourdes » alors que mon Domaine de Compétence en Armes à Feu possède une valeur de 4, je devrais dépenser 10 points (2x5) et j'obtiendrais cette Spécialisation à une valeur de 5.

CONTACTS

Le personnage peut également posséder des contacts particuliers dans certains de ces milieux afin de l'aider dans ses investigations. Ceux-ci seront alors à même de lui fournir une aide plus précise et de permettre d'éventuelles intrigues secondaires. A la création, le personnage obtient autant de Contacts qu'il possède de Gimikku par spécialisation (ex : un personnage qui possède un niveau de 6 en Réseaux Drogues, aura 1 Contact privilégié dans ce domaine). Ci-après, vous trouverez une liste non-exhaustive de Contacts.

Kurushima Tsuneo

47 ans - *Tosatsunin*

J'ai une odeur bizarre ? Oui, je n'y fais plus vraiment attention et j'ai toutes les peines du monde à faire disparaître ce relent de viande grillée de mes vêtements. Et vu le prix des textiles désolfactifs, qui n'absorbent pas les odeurs ambiantes, je préfère continuer à m'asperger de parfum. Je travaille depuis plus de vingt ans comme *Tosatsunin*, dans l'abattoir Miito Hojo au Sud de Shin-Edo. Je suis chargé de contrôler les bassines embryonnaires et de préparer la viande de boeuf à destination de différents restaurants de la ville. Mon métier a énormément changé depuis mon arrivée dans l'entreprise, passant de simple équarisseur à contrôleur des chaînes d'élevage. Ici tout est automatisé, les animaux étant clonés puis développés à l'intérieur de cuves biologiques, avant d'être directement préparés pour la consommation. On nous a toujours expliqué que ce bétail artificiel, dupliqué à l'infini, n'a jamais réellement conscience de sa propre existence avant d'être découpé en lamelles ou passé dans nos fours. Je sais que c'est faux. Certains nous regardent, implorant, ou hurlent alors qu'ils sont dépourvus de cordes vocales. Mais j'entends leurs cris de souffrance lorsque les couteaux mécaniques les entaillent ou leur chair brûle. J'ai longtemps cru que c'était seulement le produit de mon imagination, ou les effets de l'alcool ingurgité à trop forte dose pour oublier mon statut de *burakumin*, paria. Comme tous ceux qui manipulent la mort, je suis bizarrement perçu par mes concitoyens.

Aujourd'hui je pense que je ne suis pas le seul. En l'espace de six mois, deux de mes collègues se sont donnés la mort sur leur lieu de travail : l'un en s'allongeant sur une plaque de cuisson, l'autre en s'injectant des toxines de croissance destinées aux bovins, faisant éclater son corps comme un œuf sous un grill. Les cris deviennent plus fréquents, leurs yeux aveugles plus oppressants derrière les vitres des cuves. Des bruits étranges ne cessent de résonner dans les allées froides de l'abattoir. Bien que stressé je tente de tenir bon, et j'essaye de comprendre ce qui se passe, aidé de mes nombreux contacts dans les différentes entreprises du bassin industriel du Sud.

Wakizaki Hiroshi

22 ans - Escort-boy

Je suis un prostitué, bien que je préfère le terme «d'escort-boy». Je travaille depuis deux ans environ dans Shinjuku ni-chôme, le quartier homosexuel de la capitale. J'avoue ne pas avoir de préférence particulière sur le sexe de mes partenaires, l'important pour moi étant le nombre de yens payés à l'arrivée. En réalité, avec le temps, je suis de plus en plus sollicité par des femmes célibataires ou désirant rajouter un peu de piment dans leur vie sexuelle. L'époque où ces dernières restaient sagement au foyer, comme des épouses fidèles, est désormais révolu. Leur place a changé dans la société, leurs mœurs aussi et il est normal qu'elles profitent également de la vie. Et contrairement aux hommes, elles ne peuvent pas se contenter d'androïdes froids, stéréotypés et serviles. Elles ont besoin de tendresse, de chaleur, et d'un véritable amour humain pour se sentir bien.

Je suis né à Yokohama, dans une modeste famille de commerçants et j'ai essayé pas mal de petits boulots avant d'utiliser mon propre corps pour rembourser mes nombreux crédits. J'aime l'argent, le luxe, la mode, le chic et dépenser sans compter. Mon franc-parler m'a valu pas mal d'emmerdes sur les trottoirs de Shinjuku, et mes joues gardent encore le souvenir douloureux d'un Yakuza shooté à *l'Androspleen*, une drogue chimique en vogue dans

l'arrondissement de Bunkyô. Mais on me dit que ces cicatrices me vont bien, me donnant une belle gueule de baroudeur. Si j'évite de croiser la route de certains chefs de gangs à qui je dois quelques services, je suis relativement apprécié par les prostitué(e)s naturels ou synthétiques du quartier. Sans oublier certaines personnes haut placées avec qui j'entretiens des relations régulières…

John Hamilton

36 ans - Dilettante

Maudits Panasiatiques ! Franchement, si j'avais imaginé me retrouver coincé à Tôkyô pendant six mois, j'aurais choisi un autre pays pour disparaître ! Je suis un *gaijin* comme vous nous appelez ici, un vrai américain né dans le Montana, du côté d'Helena. Il paraît même que j'ai du sang Sioux dans les veines. Malheureusement un casse foireux m'a obligé à prendre la tangente… Et comme si cela ne suffisait pas, j'ai désormais les hommes de main de Monsieur Blackmann aux fesses. Il faut dire que tenter de rouler dans la farine un des plus riches propriétaires de casinos de Lost Vegas n'était pas une très bonne idée, mes complices enterrés dans le désert peuvent d'ailleurs en témoigner.

J'ai rien trouvé de mieux que le Japon pour me faire oublier, mais je ne pensais pas me faire carrément dissoudre. Désormais je suis comme tout le monde : prisonnier de ce pays. Mais je suis un étranger en terre étrangère et j'imagine mal faire appel à mon ambassade pour me sortir de ce merdier. Blackmann a le bras long et un sens de l'humour très moyen.

Alors je passe mon temps dans les complexes de Roppongi, à jouer les derniers billets verts qui me restent, à boire du whisky frelaté jusqu'au lever du soleil. Vous devez me prendre pour un ivrogne désespéré, incapable d'articuler plus de deux mots compréhensibles en japonais, mais j'ai appris à connaître la faune nocturne et j'ai désormais pas mal de connaissances chez les expatriés américains de « Shin-Edo »… Puisque c'est comme ça qu'on doit appeler cette ville désormais.

Tsugaru Nozomi

24 ans - *Shizenjini*

Je suis née dans la ville de Chiba, située au nord-est de Shin-Edo dans la préfecture du même nom. Mes parents sont ouvriers dans une riziculture à plate-forme, sur la pointe de la péninsule de Boso. Une gigantesque usine hydroponique divisée en autant d'étages que de rizières artificielles, occupée par des techniciens et des robots récolteurs. Mes parents ont toujours été absents, me laissant des journées entières avec une simple nounou robot dans notre petite maison louée par l'entreprise. Evidemment, je sais maintenant qu'ils ne le faisaient pas exprès, mais devaient simplement travailler de nombreuses heures pour pouvoir subvenir à nos besoins. Cependant à l'époque je n'avais pas compris cela et je détes-

tais ma condition de «naturelle», de personne ordinaire. Je voulais devenir quelqu'un de connu, de riche, une actrice ou une nouvelle aristocrate de la génocratie, ces personnes fascinantes qu'on ne croise jamais. Alors j'ai tout tenté pour me faire remarquer, passant d'une mode à une autre, chantant maladroitement dans quelques bars et cédant aux déguisements du *Cosplay-zoku* pour déambuler dans le quartier d'Harajuku. Tout cela dans le simple espoir d'être photographiée par des journalistes, remarquée par des agents, sortir de l'anonymat. Jusqu'à l'Incident Kuro…

Une nuit, alors que je traversais le parc d'Ueno en direction du temple Bentendo, j'ai vu un cerisier parler à un sans-abri. Enfin, plus exactement un esprit au corps d'écorce et de racines. Cela n'a duré que quelques secondes et je reste persuadée que le SDF ne doit plus trop se souvenir de cette conversation nocturne, mais cela m'a changé radicalement. J'ai compris que les esprits existaient et que notre société moderne, dépourvue de morale et de remords, les détruisait peu à peu. J'ai donc rejoint la communauté des *Shizenjini*, cette mouvance de gens refusant la technologie et les méfaits du progrès. Guettant à longueur de journée les murmures des *kami* dans les parcs de Shin-Edo, j'ai de grandes connaissances sur le sujet et différentes relations chez les mystiques du quartier d'Asakusa.

Sanada Ryobe

37 ans – Policier

J'ai toujours détesté ce travail. Toujours. Contrairement à beaucoup de mes collègues qui accomplissent leur devoir avec discipline et honneur, je n'ai jamais vu ce boulot que comme un simple gagne-pain. Et très rapidement, le pain est devenu beaucoup trop petit pour me remplir convenablement l'estomac. Du coup, certaines pièces à conviction : drogues, contrefaçons, œuvres d'art et gadgets technos, ne sont jamais arrivées jusqu'au commissariat. J'ai utilisé mon uniforme pour m'ouvrir pas mal de portes, contrebandiers russes, proxénètes, magistrats véreux, et ainsi améliorer mon ordinaire. L'ordinaire d'un flic célibataire et frustré, un peu trop impulsif par moment et peu délicat avec la gent féminine. C'est d'ailleurs une embrouille avec une strip-teaseuse d'Ikebukuro qui m'a valu un contrôle en règle de la police des polices. Et le peu qu'ils ont trouvé chez moi a suffi à provoquer une mise à pied d'un mois et une réaffectation dans un minuscule *kôban* (poste de police) dans ce putain de quartier de Kamata. Vous savez, cette portion de l'Arrondissement d'Ôta où se sont crashés les deux avions suite au black-out électronique produit par l'Incident Kuro.

Depuis, ce coin n'est plus qu'un nouveau "Ground-zero", un lieu sinistré en cours de reconstruction, particulièrement lente du fait du manque de crédits généré par le blocus. Il n'y a plus aucune animation dans ses rues, désertées par les habitants et remplacés par quelques pillards et voyous de bas étage. Surveillant de chantiers et de ruines, voilà ce que je suis devenu. Et durant certaines patrouilles de nuit, j'avoue avoir déjà vu des choses vraiment bizarres… Comme cette espèce de punk au corps couvert de pustules, qui a littéralement bouffé cru le foie de son compagnon de squat. Une dizaine de rafales de Gunshock n'a même pas suffi à le calmer avant que je lui passe dessus avec ma voiture de service.

Heureusement que j'ai conservé des contacts avec des flics des autres commissariats, car l'idée de rester dans cet enfer de silence me fait vomir.

Kuze Jun

42 ans – Bainin

Si je vous raconte que mon vrai nom est Noh Jin Hyun et que je suis d'origine coréenne, je suis certain que vous ne me croirez pas. J'ai dû payer très cher pour faire disparaître mon ancienne vie, modifier mon visage, faire disparaître mon accent et changer mes yeux pour pouvoir échapper à l'identification rétinienne. Désormais je possède ceux d'un pêcheur, décédé un peu prématurément dans une ruelle près des docks. Evidemment je n'ai pas fait tout cela uniquement pour m'intégrer, mais surtout pour commencer une nouvelle vie au Japon, en laissant tout mon passé en Corée du Nord… Dont il ne reste plus désormais que des cauchemars et quelques cendres.

Désormais je me suis reconverti dans la revente de matériaux « rares », comprenez par là « parfois illicites ». Il faut dire qu'en ces temps troublés, de nombreuses choses viennent régulièrement à manquer, quand bien même les Japonais ont l'habitude de récupérer et de recycler. Alcool, pièces mécaniques, drogues, composants photovoltaïques, combinaisons fractales, armes, vous avez l'embarras du choix. Par contre je ne travaille qu'avec les personnes en qui j'ai une confiance absolue et en toute discrétion. Il reste en moi de nombreuses traces de mon origine et je n'ai pas la moindre envie d'être considéré comme un traître.

Des objets rituels ? C'est amusant que vous me demandiez ça, car il y a de plus en plus de personnes à la recherche d'amulettes et de présents *shintô*. Au point que les sanctuaires sont perçus de plus en plus par notre profession comme des coffres-forts en puissance.

Personnellement je me refuse à piller des lieux saints ou à trafiquer avec des revendeurs de reliques bouddhistes ou *shintô*.

Mais tout ce manège ne me rassure guère, surtout lorsqu'on entend certaines rumeurs au sujet de « choses » arpentant des quartiers du centre.

Kudo Yoshisa

20 ans – Overclocker

Cela fait pratiquement cinq ans que je ne suis pas sorti du quartier d'Akihabara. Sans doute parce que… Comment dire… Je n'aime pas trop le contact avec les gens. Toute cette foule, tout ce monde qui s'agglutine sur les trottoirs de Ginza ou Shibuya me répugne.

La seule chose qui me plaît vraiment dans cette ville, c'est le son de la pluie sur les fenêtres de mon atelier, et les

parapluies en plastique transparent. Si je le pouvais, je ne sortirais jamais dans la rue. Malheureusement, il faut bien vivre. Alors je travaille comme assembleur dans une petite boutique de microphotonique, située à quelques mètres de mon domicile. Le patron est sympa, il n'y connaît pas grand-chose en matos mais s'occupe assez bien de la clientèle.

De mon côté, je reste à l'arrière du magasin pour démonter les derniers ordinateurs *Opticium* ou résoudre les soucis de matrice plasma.

Mais ma grande spécialité, c'est l'overclocking robotique. J'adore monter et démonter les androïdes, rajouter des plugs, de nouveaux *templates* psychologiques ou modifier ceux existants. Les gens ne s'imaginent pas à quel point les robots sont bridés par leurs concepteurs afin d'effectuer des taches simples et inintéressantes. Alors qu'il suffit de quelques tours de tournevis, d'un petit logiciel pirate et de fibres optiques supplémentaires pour transformer un androïde Hatarakiari 0.500, travaillant sur les chantiers du métro aérien, en un individu quasiment autonome.

Evidemment, ce genre de manipulation est complètement interdit par la loi et je risque gros en triturant ainsi des machines normalement conçues pour des travaux domestiques. Mais pour peu qu'on accepte de me payer grassement, je suis prêt à transformer une Génoïd en un peu plus qu'une simple poupée gonflable articulée et démultiplier les performances de votre exosquelette.

L'argent ? Je m'en sers uniquement pour concevoir « mon grand projet » : la première réplication de femme parfaite.

Ozeki Suzuko

33 ans – Game Designer

Mes collègues disent de moi que je suis un peu folle. Cela doit venir de ma propension à avoir des idées débiles et à m'habiller avec des fringues démodées. Il faut dire que j'ai toujours eu en horreur ces fripes design et ces combinaisons autonettoyantes. Rien ne vaut le bon textile traditionnel, si possible avec une coupe bien rétro. J'adore le velours rouge et les sacs à main jaunes ! Je travaille depuis un an dans un studio de création graphique dans Akihabara, notamment sur l'environnement du jeu virtuel Fantasy Saga. J'étais une vraie fan de cet univers avant même de bosser dessus, suivant ses différentes versions et développements depuis 2031. Quinze ans d'existence déjà, waouh, ça ne me rajeunit pas ! Un jour, j'aimerai avoir accès à un bioport, le système dernière génération uniquement réservé aux forces militaires. Dans ce genre de business, il vaut mieux être à la pointe du progrès pour demeurer compétitif et la vitesse d'un bioport demeure sans pareille par rapport à un Jellyfish ou un Squid.

J'en sais quelque chose, j'ai été repéré par la société mère du studio lorsque j'étais une simple pirate informatique bossant pour spammer un maximum de boîtes et faire de la publicité illicite. Le genre de nana qui s'amuse à transformer les messages des publicités murales réactives pour vous vanter les mérites de pilules du plaisir ou qui parasite la réalité augmentée.

Aujourd'hui mon travail est beaucoup plus confortable et j'adore enrichir ce monde virtuel utilisé par plus de 200 000 joueurs réguliers. Si j'utilise encore mes connaissances informatiques pour rendre service aux amis, j'essaye de rester dans le cadre de la légalité et je suis moi-même une très grande utilisatrice de Fantasy Saga. Il faut dire que je possède sans doute plus d'amis virtuels que dans le monde réel, l'Incident n'ayant pas accentué la sympathie des habitants de Shin-Edo.

J'ai même bien cru que cette bombe allait mettre fin à notre activité, lorsque toute une partie de l'univers de Fantasy Saga a été complètement effacée de nos serveurs, ainsi que tous les utilisateurs qui s'y trouvaient. Des collègues racontent partout que les gens qui étaient connectés à ce moment précis ont été retrouvés congelés sur place dans leur appartement, le Jellyfish encore relié à leur ordinateur.
Mais je suis certaine que c'est pour nous faire peur.

Kono Motonobu

58 ans – Kansatsui

Un petit souci musculaire ? Une balle à extraire ? Une greffe oculaire pour échapper à la police ? De l'urine ou du sang sains pour passer quelques contrôles ? Des nano-robots à prix modique ? Je peux vous proposer toute une palette d'opérations et de remèdes pour vos soucis médicaux. Non, je n'ai plus ma licence de médecin légiste. Oui, légiste. Oh, une histoire idiote de trafics de cadavre, vous savez comment les autorités sont procédurières.

Je ne nie pas avoir fait disparaître quelques organes utiles par-ci par-là, histoire de me payer mes doses d'*Hakuchûmu*, mais je nie formellement avoir revendu des corps entiers. Comment voulez-vous que je fasse sortir trois macchabées de la morgue sans me faire repérer ? Je ne suis pas magicien !

En attendant, je tente de me refaire une santé financière en procédant à quelques opérations dans un minuscule studio de Roppongi. Le matériel est sommaire mais un professionnel de ma trempe n'a pas besoin d'un bloc opératoire sophistiqué. J'ai une assistante androïde qu'un Overclocker a accepté de reconditionner selon mes souhaits. Elle a encore tendance à confondre le scalpel et le pulsateur cardiaque, mais elle est roulée comme cette star de films pornos, là… Yoriko Yuzuki ! Quel canon !

Pavel Sergueievitch Tabyschev

41 ans – Travailleur social

Oui, je suis un *gaijin* dans ce pays à présent fermé. Et je bosse dans le social, près des exclus d'une société encore très hiérarchisée. C'est la honte d'être pauvre dans ce pays. Ca l'est encore plus d'être sans-abri. Je suis arrivé de Russie en passant par les îles Kouriles, quatre ans avant l'Incident Kuro. Ancien météorologue, j'ai tout lâché pour m'occuper de ces milliers d'individus formant la « société d'en-bas », qui meurent dans les rues dans l'indifférence la plus totale. L'Incident Kuro n'a pas renforcé la solidarité, bien au contraire, il a mis à la rue encore plus de personnes, disparaissant littéralement de la société, pour permettre à leurs femmes et leurs enfants de conserver leurs biens. Au Japon, on ne peut saisir les biens d'un absent. De quoi expliquer les disparitions se multipliant au sein de cette fragile communauté.

Les *makegumi*, les « perdants », doivent vraiment compter sur eux mêmes. Nous, avec l'association que j'ai créé, *Esupowa-ru*, nous essayons de les soulager de notre mieux, suivant nos maigres budgets. Je fais souvent des maraudes durant la nuit, traînant dans un vieux van Hovercraft Nissan dans les quartiers de Kabuki-chô. Je peux vous rencarder avec un SDF ou un marginal du coin. Vu que j'ai filé des sandwichs et des couvertures à pas mal d'entre eux en tapant la causette, je devrais pouvoir vous obtenir un rendez-vous avec ce monde à part, discret, fermé et méfiant.

Mizuno Hiro

33 ans - Exorciste

Ne soyez pas étonné de mon regard perdu et de ma façon de m'adresser au vide. J'oublie souvent que vous ne pouvez pas voir le monde dans sa totalité. Depuis l'enfance, j'ai toujours vu l'univers qui m'entoure dans son intégralité, ses deux parties ne formant qu'un tout : le monde visible et le monde invisible. Un ensemble complexe et fabuleux, que mes parents m'ont appris à comprendre et apprécier, comme tout véritable esprit *shintô*. Il faut avouer que ma famille est pour le moins spéciale. Mon père fut exorcisé durant les années 60 par des prêtres du sanctuaire de Taikyuji. Il se disait possédé par un esprit renard, un Kitsune, et commettait de nombreux méfaits dans sa ville. Ma mère, quant à elle, était une *Itako* : une guérisseuse aveugle de la préfecture d'Aomori.

Si j'ai malheureusement hérité des rétines endommagées de ma mère, j'ai également reçu le don de voir la réalité. Même lorsqu'on m'a proposé de corriger ce défaut, de me greffer des yeux neufs, j'ai refusé. J'ai eu peur de perdre mes visions, ma capacité d'apercevoir l'invisible et la porte étroite vers l'au-delà. D'épaisses lunettes bardées de loupes et de capteurs me suffisent pour lire ou me déplacer, et je les retire dès que je compte sur mon regard pour percer le monde évident. Cela ne marche pas à tous les coups, bien évidemment, mais tous mes sens savent percevoir le son ou l'odeur des défunts.

Après avoir longuement hésité, j'ai préféré mettre mes dons au service des plus démunis, plutôt que de devenir prêtre ou simple guérisseur dans une boutique de Shibuya. Certains habitants luttent depuis longtemps contre des êtres qu'ils ne comprennent pas, développent de redoutables maladies issues d'un contact avec des forces invisibles. Et depuis l'Incident Kuro, cela ne fait qu'empirer. Les deux mondes ont fusionné au-delà de mes espérances et l'univers invisible commence à devenir réel. Ce que j'imaginais comme une bénédiction commence à mal tourner, certains esprits maléfiques ayant suivi le Vent des Dieux. Ils tentent de pénétrer massivement dans notre monde, de polluer notre esprit, de s'emparer de nos corps. J'essaye de faire en sorte de les empêcher de commettre des outrages, de posséder des âmes et de corrompre le monde. Notre univers est un tout, l'au-delà où se trouvent nos ancêtres est un lieu de sérénité et les êtres malfaisants du *Yomi* ne doivent pas venir détruire l'ère lumineuse qui s'annonce.

Je suis rarement chez moi, dans mon petit studio d'Asakusa, me déplaçant régulièrement chez des particuliers pour mettre fin aux agissements de forces que personne ne voit ou ignore. Les poches de ma veste chargées de sel, de lucioles détectrices et d'*Ofuda*, des papiers inscrits de formules de protection, je dispose de grandes connaissances sur les créatures de l'au-delà et sur les rituels *shintô*. Malheureusement, j'ai également tendance à perdre la tête, confondant réel et irréel régulièrement, et partant dans des élucubrations incompréhensibles.

Fujita Kazuma

37 ans - Yakuza

J'ai toujours voulu devenir quelqu'un d'important, un vrai *samurai* respecté et craint. La vie ne m'a jamais fait de cadeau, on peut même dire que je m'en suis pris plein la gueule. D'abord par mon père, un sale alcoolique qui a tabassé ma mère à mort un soir de beuverie. Ensuite par le système. Que ce soit l'école où je me sentais à l'étroit, en centre de « rééducation » d'où j'ai fugué à plusieurs reprises, ou dans les familles d'adoption où je ne me suis jamais senti aimé, j'ai toujours su que ma place était ailleurs. Et que j'étais différent.

J'ai tué ma première victime dans le centre de rééducation. Je devais avoir 14 ans et je lui ai brisé la nuque sous une armoire en métal. Personne n'a jamais su que c'était moi, tant j'avais minutieusement préparé mon coup pour éliminer ce gars de 17 ans qui avait tenté de me violer. C'est comme si j'avais fait cela depuis toujours, comme si je savais instinctivement comment effacer mes empreintes, me débarrasser des preuves, frapper là où ça fait mal. Mais le soir même de ce meurtre, j'ai eu l'impression de voir les yeux de ma victime dans mon propre regard et j'ai ressenti une violente douleur dans mon dos. Là, sous mes yeux injectés de sang, venait d'apparaître une marque sur ma peau… Comme un tatouage. Le début d'une fresque représentant en partie le visage de celui que j'avais éliminé.

J'ai longtemps gardé ce secret, jusqu'à ce que mes pas croisent ceux des Yakuza. Finalement, quand j'y pense, cela paraît si logique. La pègre m'offrait tout ce que je souhaitais et mes «talents » ne pouvaient que les intéresser. Al Capone disait lui-même qu'on obtient toujours plus grâce à la politesse et une arme à la main, qu'avec la politesse seule.

J'ai rapidement gravi les échelons du syndicat *Sumiyochi-Gumi*, devenant un assassin froid et déterminé, ma réputation finissant par effrayer les mafieux les plus aguerris. Et plus je tuais, plus j'assassinais de personnes pour le compte de mes maîtres, plus le tatouage dans mon dos grandissait. Un tableau de sang et de souffrances écrit sur mon corps, mélange de visages horrifiés et de lieux de l'au-delà. Parfois, j'avais l'impression que toutes mes victimes sommeillaient en moi, la couleur de mes yeux changeait, ma langue vociférait des injures à mon encontre, ma main tentait de me trancher la gorge… Des cauchemars ont fini par m'assaillir, jusqu'à m'empêcher de dormir et rendre mes gestes imprécis. Mes cheveux ont blanchi jusqu'à adopter la couleur de la neige.

J'ai fini par prendre une retraite anticipée, pour ne plus souiller mes mains de sang. Aujourd'hui je m'occupe des différentes salles de jeux de Shinjuku d'un point de vue plus « administratif ». Mais les morts continuent à me hanter, à me rappeler des fautes que mon esprit ne parvient pas à expier.

Je dispose de nombreuses connaissances dans la pègre japonaise mais également d'un effroyable nombre d'ennemis. Si je vous rends service, ce sera en échange d'un autre… Comme m'aider à comprendre qui je suis en réalité et terrasser les âmes torturées qui me hantent.

Aoki Sanjiro

16 ans - Bôsôzoku

Oh, lâche-moi la grappe avec tes leçons de morale ! Je ne pense pas que tu m'as fait venir pour me convaincre de reprendre mes études et de rouler moins vite ? Moi et mon gang, c'est la seule chose qui t'intéresse et tu le sais très bien. Je fais partie des motards de Shin-Edo, ceux qui savent transformer de simples motos poussives en engins capables de voler à plus d'un mètre cinquante du sol grâce à des moteurs *MagnétoDynamiques* trafiqués. On nous repère facilement : nos bécanes sont les plus belles et celles qui font le plus de bruit. Mon gang est celui des Requins Bulldogs, qui a pour habitude de circuler au Nord, sur la voie express vers Joban. Mais on apprécie également venir piétiner le territoire des autres bandes, histoire de s'affronter à coup de vitesse et de chaînes.

J'avoue que je suis bien connu des services de police, surtout depuis qu'on a fait tomber deux mecs du pont de la baie. Comme je suis mineur et plutôt futé, j'ai juste écopé de peines légères. Et ça ne m'empêchera pas de recommencer.

En tous cas, si tu as besoin d'informations sur les gangs, sur les petits trafics de dope de la capitale ou si ta bagnole tombe en panne, tu sais à qui t'adresser. Je ne fais jamais payer les amis mais ils ont intérêt à tenir leur langue s'ils ne veulent pas se faire traîner derrière mon speeder sur cent bornes.

Tokuko Sakura

26 ans - Marin

Je fais partie des rares femmes à travailler comme ouvrière sur les plateformes de Kaijin. En vérité, je pilote l'un des tankers chargés de convoyer les poissons des fermes aquacoles d'Etat jusqu'au marché de Tsukiji. Ce type de navire est immense et composé quasi exclusivement de robots pour tout équipage. Même si la traversée est relativement rapide, il faut surveiller également toutes les espèces qui doivent être conservées vivantes. Cela m'oblige à être régulièrement plus vigilante sur ma précieuse cargaison que sur la navigation, gérée par contrôle satellite. Malheureusement, depuis l'Incident les choses se compliquent. Le réseau de satellites maritimes est parfois indisponible sans oublier le brouillage magnétique, provoqué sans aucun doute possible par les bateaux étrangers bloquant le pays.

Et puis il y a les « pirates ». Oh, c'est certainement un bien grand mot mais certains marins parlent de plus en plus de bateaux sauvagement attaqués. Un début de pénurie alimentaire risque de rendre tout ceci bien réel, si le blocus ne finit pas rapidement et si les habitants doivent se battre continuellement pour se nourrir. Kaijin et nos cargaisons deviendront une véritable mine d'or pour les trafiquants de la pire espèce.

En attendant, j'essaye de faire mon travail de la meilleure façon possible, dans des conditions souvent pénibles et difficiles. J'ai réussi à me faire accepter par les ouvriers

maritimes, surtout depuis que j'ai brisé les doigts d'un docker qui m'a confondu avec un androïde de plaisir. Il ne faut jamais se laisser tromper par ma petite taille.

Malgré un salaire plus très en phase avec le fait de lutter perpétuellement contre les ouragans du Pacifique, j'aime ce métier et j'en connais tous les rouages. Qui sait, si un jour vous voulez en savoir plus sur le monde maritime, sur Tsukiji, sur les industries de la baie ou vous rendre à Kaijin, vous ferez peut-être appel à moi ? Je peux même vous donner des cours de plongée si vous n'êtes pas trop intimidé par une mer vidée de toute vie.

Hozokawa Ryu

23 ans – Employé de bureau

À l'origine, je sais que j'ai été conçu pour le voyage spatial. Avant que les laboratoires n'optent pour un nouveau type d'être humain, je fais partie de ceux améliorés pour effectuer des travaux sur les satellites et stations en gravité zéro. J'ai des parents, une famille mais ces derniers n'ont jamais été membres de la génocratie. Ils faisaient juste partie du bon échantillon, de ceux pouvant enfanter, disposant du terrain génétique optimal. L'argent avancé par les laboratoires pour que ma mère devienne une porteuse était trop intéressant pour de simples employés «naturels». Ils ont accepté et j'ai attendu près de dix ans avant de les connaître véritablement. Dès ma naissance, j'ai rejoint les centres d'expérimentation de la JAXA (Japanese Aerospace Exploration Agency) où j'ai été entraîné et conditionné pour réaliser des chantiers en orbite. Je ne voyais mes parents que durant les vacances, deux fois dans l'année tout au plus.

Mais je n'ai jamais fait ce voyage… En mars 2044, à quelques mois de ma première mission après des années d'entraînement, j'ai perdu une de mes jambes sous une ligne de métro de Shin-Edo. Simplement en voulant jouer les héros, en venant à la rescousse d'une femme aux prises avec deux délinquants sur la ligne Hanzomon. Malgré mes capacités, je n'ai pas réussi à éviter la chute sur les rails. Pas suffisamment en tout cas pour pouvoir remonter à temps, avec l'agresseur qui avait chuté à mes côtés. Ce dernier est mort et ma jambe droite a été happée à cause d'un repérage laser défectueux.

Compte tenu des dégâts, la JAXA n'a pas souhaité réparer mon amputation, qui de toute manière ne m'aurait pas permis d'effectuer des sorties extra-orbitales. Je me suis donc retrouvé dans un des nombreux bureaux de l'Agence, à effectuer de la paperasserie ennuyeuse et à observer de la Terre ceux ayant la chance de se déplacer sur des voiles solaires.

Mes parents ont évidemment perdu leur rente régulière, ce qui n'a guère arrangé nos relations.

Handicapé et anéanti, je ne suis pas réellement de très bonne compagnie. Mais contre quelques verres de *sake*, je peux vous donner pas mal d'informations sur la JAXA, les programmes orbitaux, les Enfants Tycho et certains spécimens de la génocratie.

ZONE RESERVEE AU MENEUR DE JEU

Gonshiro fait immédiatement demi-tour, récupérant avec empressement les doigts posés sur le sol avant de courir en direction de la lointaine rue d'Akihabara. Après avoir ramassé la boîte ouvragée, je commence à suivre mon coéquipier, me retournant rapidement vers l'inconnu, impassible.

- Je ne viens pas avec vous, affirme-t-il, laissant apparaître à sa ceinture une lame courbe gravée de symboles que je n'avais pas remarquée.

- Non, il ne vaut mieux pas. Quel est ton nom ?

- Je m'appelle Kaname, répond-t-il dans un délicieux sourire, l'œil brillant sous l'eau coulant du feuillage.

- Nous nous reverrons Kaname.

- Je le sais, Nao.

Nous rejoignons rapidement notre patrouilleur, et nos poumons brûlent sous l'effort, ordonnant aux deux policiers restés près du corps d'appeler la morgue. Sans plus d'explications, nous nous jetons à bord du véhicule et je désactive le pilotage programmé, faisant vrombir le moteur hybride.

Alors que je serpente dans les rues du quartier, manquant de percuter des androïdes chargés de nettoyer les ordures, un silence pesant s'installe dans le véhicule. Concentré, Gonshiro ne prête plus attention à ses soba froides mais vérifie le bon fonctionnement de son arme de service.

- Je peux te demander un service Gonshiro ?

- Evidemment, répond-t-il sans quitter son arme des yeux.

- Tu as toujours l'amulette que je t'ai passée tout à l'heure ?

- Oui.

Après quelques tâtonnements, il retire l'omamori de la poche intérieure de sa veste.

- Ouvre-la.

Sans hésiter, Gonshiro dénoue les cordes de la petite pochette de soie, brodée d'un ornement porte-bonheur.

- Tu sais que le charme à l'intérieur ne va plus avoir d'effet si tu le lis maintenant ?

- Ce n'est pas un charme.

Lorsqu'il retourne la petite bourse en tissu au-dessus de sa main, deux balles anciennes tombent directement dans sa paume. Rayées et abîmées, semblant même encore couvertes de sang séché, comme si elles avaient déjà été utilisées.

- Ce sont des balles de revolver. Tu sais ce que ça signifie ?

- Non, mais je sais avec quoi les utiliser.

L'immeuble de Matsunaga Fumiaki est situé dans une petite rue piétonne, dans Askusabashi. Une monumentale publicité holographique pour une idolu inonde la façade d'une lueur orangée, tandis que de petits ours en trois dimensions virevoltent en chantant avant de disparaître dans les airs. Avec prudence, nous avançons jusqu'au hall d'entrée, dont la porte n'est pas verrouillée. Après quelques pas dans les escaliers, les gants de Gonshiro commencent de nouveau à luire d'un halo carmin. Des traces sanglantes sur le sol viennent confirmer immédiatement l'analyse des nanotransmetteurs. Empruntant l'escalier de service, nous parvenons discrètement jusqu'au couloir du deuxième étage, où se trouve le numéro d'appartement enregistré dans son empreinte rétinienne. La moquette artificielle est constellée de taches sombres et d'humidité, tandis que le sas est couvert de traces de griffe. Légèrement en retrait, je charge les deux cartouches usagées dans le barillet du pistolet offert par Kaname avant de le placer à l'arrière de ma ceinture. En protection, Gonshiro active son gilet en polymère flexible, qui se durcit immédiatement pour anticiper le moindre choc.

A l'entrée de l'appartement n° 23 dont la porte est entrouverte, nous sommes observés par un œil écrasé, baignant dans un liquide poisseux sur le linoléum bleu. Dans la pénombre, nous percevons des cliquetis métalliques, des bruits écoeurants couplés à des sons synthétiques provenant du petit salon central. Assis sur deux sièges ergonomiques couverts de peluches hideuses, deux androïdes de chantier ajustent des morceaux de peau et de chair sur leur carcasse métallique, les extirpant avec minutie de deux lourdes poches-poubelle. Avec soin, ils tentent de revêtir une nouvelle peau, celle de leurs anciennes victimes se desséchant peu à peu sur leurs membres mécaniques. Dans une sorte de jubilation malsaine, ils paraissent choisir les meilleurs morceaux et s'échanger des informations dans une langue inconnue. Leur corps n'est qu'un enchevêtrement de câbles luminescents reliés à une ossature d'acier allégé, leurs mains ressemblant à des armes coupantes conçues pour découper et souder les hyperstructures des bâtiments anti-sismiques.

Gonshiro n'a pas le temps de faire le moindre tir de somation. Une forme surgit de la salle de bain et me plaque avec violence contre le mur du couloir, attirant immédiatement l'attention de ses deux complices. Pour toute réponse, Gonshiro commence à canarder les deux androïdes couverts de chair humaine, faisant exploser les vitres et les objets de décoration posés sur les meubles. Les rafales du Gunshock deviennent assourdissantes, projetant les créatures artificielles contre les parois de l'appartement, avant qu'elles ne se relèvent en faisant vibrer leurs articulations.

L'androïde en trench-coat me tient suspendue par le cou à presque trente centimètres du sol, mais ses doigts griffus ne rentrent pas dans ma gorge grâce à ma combinaison défensive. J'étouffe, je râle, mon pistolet est sur le sol et je tente désespérément de me dégager en serrant son bras. Ses yeux de verre semblent me contempler, m'analyser. Me reconnaît-il ou cherche-t-il à savoir quel morceau il va choisir ? Gonshiro hurle dans ma direction, projeté en arrière par le coup de poing dévastateur d'un de ses adversaires. Je perçois la chute de son corps dans les débris du mur.

Des étincelles passent devant mes yeux. Je vais perdre connaissance. Tentant de reprendre mon souffle, je plonge mon regard dans les orbites de l'androïde, me concentrant désormais sur le bras qui me fige et celui qui s'apprête à me dépecer. Je sens mon épaule pulser, mes muscles se tendre et ma main se raidir. Avec une rage indescriptible, je plie l'avant-bras de mon adversaire avant de l'arracher de son humérus métallique, le plantant avec violence dans son crâne alors que je touche à peine le sol. Du plasma luminescent s'échappe de son visage inexpressif recouvert de lambeaux d'épiderme, et son corps s'étale de tout son long à travers la cabine de douche dans un dernier spasme électrique. Sur mes pieds, les poings serrés, mon regard fixe immédiatement les deux autres machines, penchées sur un Gonshiro paralysé par la douleur. Sans la moindre hésitation, je saisis l'antique revolver dans ma ceinture et je fais feu. La première balle paraît traverser l'air dans une tracée spectrale, atteignant le corps d'un des deux androïdes et le figeant instantanément. Dans un étrange souffle d'agonie, une vapeur s'échappe de sa bouche et se dilue dans l'obscurité de l'appartement, laissant derrière elle une violente odeur de chair putréfiée. Le second n'attend pas la deuxième salve et se précipite vers la fenêtre brisée d'où il se jette sans hésiter.

Je fais de même.

Le choc est brutal, terrible. Je sens les os de mes jambes craquer sous l'impact. Les articulations de mon skinsuit ne suffisent pas à amortir ma chute. Allongée sur le sol, la bouche remplie de sang et entourée de passants effrayés, j'observe la créature s'éloigner sous la pluie. De bonnes âmes viennent me porter secours, ne réalisant pas qu'elles bouchent mon champ de vision. Je crie, je maudis mes jambes et je tire.

La dernière balle du revolver traverse les humains qui m'entourent comme s'ils n'existaient pas, ne laissant pas la moindre trace de son passage. Puis poursuivant sa direction, le projectile fantôme vient fendre le crâne de l'androïde tueur, sa bouche exhalant instantanément une brume âcre et fétide juste avant qu'il ne s'effondre lourdement sur le trottoir.

Stupéfaits de ne pas avoir subi le moindre dommage de mon tir, les passants n'osent plus s'avancer vers moi, préférant sans doute attendre les secours prévenus par nos combinaisons respectives.

La voix de Gonshiro dans mon commutateur me confirme qu'il est toujours en vie, et qu'il m'observe en haut, à la fenêtre.

- Nao ! Nao ! Tu vas bien ?

Serrant compulsivement dans ma main le revolver à la crosse marquée d'un pentacle, je ferme les yeux, oubliant ma douleur dans un sourire.

- Oui, Gonshiro… Maintenant, tout va bien.

DE CHAIR ET D'OMBRE

Les personnages ne devront pas uniquement compter avec les menaces propres à une société froide, déshumanisée, ils seront amenés à faire face aux nombreux groupuscules tentant de s'emparer de l'Incident, de profiter du chaos. Mais surtout, ils découvriront que les créatures de l'au-delà existent, bien décidées à régler leurs comptes avec une humanité emprisonnée par le blocus.

DE CHAIR

Sectes et sociétés secrètes du nouveau Japon

« De nos jours, tu ne peux plus faire un pas sans tomber sur un exalté prévoyant la fin du monde pour dans quelques jours ou quelques heures pour les plus pessimistes. Et le pire, c'est que les délires mystiques se mêlent à la politique. Des intégristes de tout poil cohabitent avec des patriotards peu fréquentables et devisent de concert sur la corruption et la déliquescence des mœurs, responsables selon eux de la situation actuelle de notre pays. »

Yamada Naruhiko, à son collègue de travail, dans le Yamanote Evolve

L'Incident Kuro a profondément modifié le rapport des Japonais avec la politique mais aussi avec le mysticisme et le surnaturel. La multiplication de témoignages, d'évènements étranges et autres anicroches mystérieuses ont eu tôt fait d'alimenter un nombre sans cesse grossissant de rumeurs et de légendes urbaines. L'incident eut également pour conséquence l'émergence, la création ou la transformation de nombreux mouvements religieux et mystiques. Déjà fort de 170 000 groupuscules et de 1700 mouvements religieux, le Japon vit de nouvelles sectes, parfois minuscules, se créer ou se métamorphoser. Chaque gourou ou leader étant persuadé de détenir la vérité sur les évènements récents. Beaucoup de croyants, déstabilisés et ne voyant aucune réponse venir de leurs mouvements traditionnels ont prêté une oreille attentive à ces élucubrations.

Kurojiro

Le Kurojiro est le résultat de l'alliance d'un prêtre *shintô* radié pour ses nombreux abus de boisson et d'un informaticien. Convaincus tous les deux que les recherches scientifiques sur les réseaux ont abouti à l'ouverture d'une connexion avec le *Yomi*, le royaume des morts. De ce contact, les démons pourraient, après avoir emmagasiné suffisamment d'énergie, s'échapper pour s'incarner. Persuadés que seuls des programmes informatiques chargés d'énergie bénéfique peuvent contrer les créatures qui se connectent sur le réseau, ils sont partis en guerre contre bon nombre de sites du NeoWeb, lâchant des virus comme autant de *kotodama* (la puissance contenue dans les mots) sur les endroits de la toile jugés maléfiques. Recrutant parmi les *otaku*, les informaticiens crédules et les prêtres impressionnables, le Kurojiro, que l'on pourrait traduire par la Citadelle des Ténèbres, entreprend d'élargir sa lutte aux autres médias, persuadé que les démons s'infiltrent partout. Récemment, le mouvement a ouvert un cybercafé consacré à ce combat, dans lequel vous pouvez aller participer à la croisade suivant votre temps libre. Vous pouvez aussi y acheter des programmes *kotodama* pour protéger votre ordinateur ou votre Pod des intrusions démoniaques.

Hanguri Konpaku

C'est le nom d'une secte composée de plus d'une cinquantaine de personnes, dont le siège est situé dans la périphérie de Shin-Edo. Dirigés par le charismatique Lord Konsui, un quinquagénaire, ancienne vedette de talk-show, les membres de la secte sont persuadés de pouvoir discuter

avec les esprits des morts depuis l'Incident Kuro. Chacun d'entre eux a fait l'expérience d'une mort imminente. Et depuis les discours fleuves de Lord Konsui, tous sont persuadés qu'ils en sont revenus dotés d'un pouvoir paranormal, celui de converser avec les défunts. A l'intérieur de l'hôtel particulier du dirigeant, chacun officie, avec un carnet de rendez-vous, afin de mettre en contact les gens avec les morts qu'ils souhaitent. Membres de la famille, célébrités, c'est au client de choisir. A vrai dire, si Lord Konsui et ses médiums n'ont jamais pu prouver leurs prétentions, ils semblent tellement être à même de révéler suffisamment de secrets concernant les personnes soi-disant invoquées que cela jette le trouble.

Mouvement Ge-Mu

Le Mouvement Gê-Mu est composé de toute une équipe de joueurs en réseau. Ces gens étaient pour la plupart, des geeks et des passionnés des jeux en réseau en immersion. Ils étaient branchés pendant l'Incident Kuro, arpentant un monde virtuel dernier cri, certains utilisant des Squids interdits pour plus de sensations. Apparemment, il s'est passé quelque chose dans leur jeu. La plupart en sont ressortis différents. Quasi-muets, les pupilles anormalement dilatées, semblant tous se connaître intimement, aux cheveux précocement blanchis, ils se sont regroupés dans ce collectif. A présent, ils essaient par tous les moyens d'accéder une nouvelle fois à cet univers. Mais ce dernier semble avoir été grillé lors du black-out ayant fait suite à l'Incident Kuro. Effectivement, les surcharges électriques ont causé la mort de nombreux serveurs informatiques. A la recherche d'un monde virtuel désormais disparu, le Mouvement Gê-Mu a récemment concentré ses recherches sur les signes *shintô* présents dans le jeu. En effet, l'univers du jeu, nommé Matsuri II, aborde beaucoup de symbolique shintô. Dernièrement, un prêtre a été recruté pour les aider dans leur quête. Ils sont aussi à la recherche du premier Matsuri, un jeu totalement inconnu, dont l'existence même est sujette à caution.

Shinzenjini

Initialement simple mouvement naturaliste pacifique, visant à affranchir l'homme de la nourriture artificielle et des méfaits du modernisme, le Shizenjini s'est radicalisé depuis un an environ. Fondé essentiellement sur les croyances *shintô*, ce mouvement religieux accuse la technologie moderne et la société d'avoir chassé les *kami* dans l'au-delà. Persécutés, oubliés, les esprits auraient ainsi préféré abandonner le monde physique, n'intervenant pas lors des bombardements de 1945 car ne reconnaissant plus son peuple et ses velléités expansionnistes.

Comprenant plusieurs milliers de membres à présent, reconnaissables à leurs vêtements d'ancienne conception et leurs multiples talismans, les Shinzenjini s'en prennent désormais à la politique gouvernementale, militant pour l'abandon du contrôle des naissances et la procréation assistée. La Génocratie est régulièrement présentée comme la souillure absolue par le gourou de ce groupe religieux, nommé Dagona, et les autorités constatent de nombreuses exactions commises par les membres du Shizenjini.

La mutation entre le simple groupuscule pacifique contestataire et la communauté intégriste religieuse est en passe de s'accomplir après la destruction d'une usine de conception d'androïdes dans l'Arrondissement de Minato.

La Société de la Double Feuille

« Bunjiro avait raison. Tout le monde le prenait pour un fou, mais il avait raison ! Ils sont partout ! Ils se servent des esprits des morts pour contrôler ceux des vivants. Ils sont revenus et après nous avoir poussé à la guerre il y a plus de cent ans, ils veulent maintenant annihiler le pays ! Le gouvernement s'est déjà laissé abusé. La seule manière de se protéger est de vénérer les Kami. Eux seuls pourront nous sauver de cette société secrète. »

Wakiya Ennosuke,
conseiller du premier ministre Takahashi,
le 21 janvier 2046, trois jours avant son suicide.

La Société de la Double Feuille est à l'origine une société secrète militariste des années 1920. Elle avait pour but de purger l'armée de ses éléments les plus modérés, et ainsi d'installer son assise sur le gouvernement. Ultranationalistes, ses membres, persuadés de la supériorité nippone, prônaient l'invasion du pacifique, le prélude à l'Hakkô Ichiu « dans les huit directions, un seul firmament ». L'après-conflit fut difficile pour le groupe, qui devint groupuscule et se terra, attendant des jours meilleurs, se bornant à financer quelques revues nationalistes.

Quand le Japon fut protégé des bombes de la Fédération Panasiatique par l'Incident Kuro, cette société secrète fut tirée de sa léthargie. Ses dirigeants, de séniles généraux d'un autre âge reçurent lors de l'assemblée semestrielle un jeune homme mystérieux, caporal dans l'armée japonaise : Monzaemon Hirobumi. Nul ne sait ce qu'il se dit durant cette rencontre. Mais le soir même, les dirigeants cédaient leur place à Hirobumi. Celui-ci entreprit de revivifier le mouvement moribond. Une phase de recrutement massif dans l'armée, la police, les forces de l'ordre en général, fut organisée. La société secrète retrouva son activité d'antan. Aussitôt, elle mit la main sur un temple *shintô* qu'elle érigea en nouveau quartier général. Les prêtres furent mis au service de l'organisation.

Descendant d'une lignée prestigieuse de *samurai*, comportant un héros notable du XVIème siècle, Monzaemon Hieyuki semble utiliser toutes ses relations et réseaux, y compris des procédés mystérieux et occultes pour asseoir sa domination et celle de son organisation. La cible prioritaire de son action est le gouvernement. A ce jour, la société

secrète a su s'attirer les bonnes grâces de plusieurs membres du gouvernement, par le chantage et/ou la corruption. Pour les cibles plus réticentes ou incorruptibles, les prêtres *shintô* prennent le relais et, par de savants rituels, semblent annihiler la volonté du rétif. Partisan d'un Japon fort et fier, qui n'entend pas se laisser dicter ses lois par un blocus étranger, Hirobumi a pour but de briser ce blocus par tous les moyens. Même s'il doit pour cela plonger le pays dans le chaos d'une guerre mondiale. Après tout, la famille Monzaemon a déjà servi son pays il y a plusieurs siècles et a donné de nombreuses vies pour lui. Une devise des *samurai* n'est elle pas «tomber sept fois, se relever huit» ?

Les Freres Knodel

« A ce jour, plusieurs dizaines d'enfants ont disparu. Une recrudescence importante en peu de temps. Signe particulier, tous sont nés le jour de l'Incident Kuro. Depuis, une surveillance constante a été organisée autour des bambins concernés. Sans succès. A chaque fois, une silhouette encapuchonnée est aperçue peu de temps avant qu'un enfant de plus ne disparaisse. Ces bâtards sont insaisissables ! »

Hasekura Kumiko, lieutenant de police de Shin-Edo.

Les frères Knödel sont deux prêtres autrichiens catholiques émigrés qui étaient venus faire un séminaire sur le shintô dans le cadre d'un échange culturel et cultuel. Ils furent coincés par le blocus après l'Incident Kuro. Après avoir erré sans but et dépensé tout leur maigre budget en nuitées d'hôtel, les frères ont commencé à traîner dans la rue. Après avoir rencontré un homme qui se faisait appeler Akumu et disait être devin, et avoir discuté avec lui une soirée, ils commencèrent à faire des cauchemars récurrents toutes les nuits. Dans ce mauvais rêve d'un réalisme saisissant, ils voyaient des enfants se faire agresser et exécuter après un rituel ésotérique abject. Les visions ne les ont plus quitté, si bien que ces deux individus se sont persuadés qu'il s'agissait d'un message de Dieu et qu'ils se devaient de protéger les enfants. Signe particulier : tous ces enfants étaient nés le jour de l'Incident Kuro. Les deux frères entreprirent de les rassembler et de les cacher pour leur éviter ce destin funeste. Les cacher quelque part, en attendant quelque chose. Même s'ils ne disposent que d'informations fragmentaires, Karl et Alfred Knödel se sont intimement persuadés du caractère divin de leur mission.

A présent, ils se partagent le travail : Karl se documente dans les registres pour trouver les enfants nés le jour de l'Incident Kuro et Alfred prépare leur enlèvement. Dissimulés par d'amples robes à capuchon, les frères commettent ensuite leur forfait et emmènent les enfants dans un petit sanctuaire à l'extérieur de Shin-Edo, en rase campagne, au bout d'une route abandonnée. C'est ici qu'ensuite, les enfants sont délivrés, nourris et logés dans de simples caravanes. Mais là encore les frères Knödel ignorent tout de la conclusion de cette histoire, leurs rêves étant peu clairs à ce sujet.

Grey Kaeru

Ce dernier est un mystère pour les forces de police comme pour la presse et l'opinion publique. Il s'est fait connaître en neutralisant quelques malfrats et en dénonçant divers complots et autres malversations politico-financières. Doté d'un accès au réseau sécurisé, Grey Kaeru prend régulièrement la parole en piratant certaines chaînes privées, notamment aux heures de grande audience et présente ses futures actions. Sur le terrain, cet homme semble capable de prouesses physiques hors-normes et d'une force herculéenne. Il neutralise ses cibles et prévient ensuite la police, laissant à leurs côtés des dossiers contenant des preuves à charge.

Il s'agit en fait d'une sorte de petit génie de l'informatique, équipé d'un exosquelette trafiqué qui lui permet de faire des bonds impressionnants. De son véritable nom Daïtaru Yoshi, ce dernier lutte à son niveau contre le crime, mais n'a pas du tout conscience du danger. Et surtout des ennemis qu'il s'est fait lors de ses folles aventures. Il est également fantasque et mélange allégrement pistes sérieuses et traces de passage extra-terrestres ou pouvoirs mentaux… Maladroit mais enthousiaste, il ne manquera pas de mettre involontairement des bâtons dans les roues aux plus sérieux des enquêteurs…

Kudo Otsune

Il s'agit d'une informaticienne d'une trentaine d'années. Elle vit recluse dans une petite maison au fond d'une ruelle isolée de Ueno. Tétraplégique, Otsune ne s'exprime qu'en utilisant son regard et en passant par un petit androïde en forme de rongeur. Ce dernier décrypte les intentions émises par le Jellyfish placé constamment sur le crâne de la jeune femme et énonce vocalement les phrases communiquées par ce biais. Otsune rend service à beaucoup de monde, grâce à ses connaissances des programmes et des réseaux photoniques. On la dit capable de pénétrer n'importe quel réseau intranet ou presque et même de forcer le blocus du net dont le Japon est la victime. Elle a regroupé un certain nombre de petits androïdes-rats de sa conception et les envoie en mission, ces derniers remplaçant son corps coincé dans un fauteuil.

Kûdo Otsune reste dans son fauteuil car son corps est irrémédiablement détruit par une maladie d'origine génétique encore inconnue. Elle a attrapé cette maladie à la fin de son adolescence et semble être la seule à en souffrir dans le monde entier. La jeune femme passe beaucoup de son temps à essayer de trouver des informations sur sa maladie. Pour cela, elle a forgé de nombreux contacts avec des généticiens, des médecins et chercheurs, mais également avec quelques génocrates. Piratant les bases de données de laboratoires génétiques, échangeant des secrets industriels contre des informations à propos de son mystérieux mal, Otsune envoie partout ses rats-robots quand les réseaux ne lui sont pas accessibles. Ces derniers se faufilent par les canalisations, sont indétectables et capables de franchir la plupart des systèmes de sécurité.

Zenzaburo

« Oui, monsieur l'inspecteur, il est arrivé par la fenêtre du treizième étage, après avoir escaladé la façade, évitant notre feu nourri de quelques bonds, comme une sorte de démon ! Ensuite, il a éventré la fenêtre en plexi-blindé aussi facilement que si cela avait été une cloison de papier de riz !
Ensuite, on a à peine eu le temps de se retourner qu'il était dans l'ascenseur et nous a tiré dessus !
-Vous voulez dire qu'il est passé de la façade à l'ascenseur en une fraction de secondes ! Mais c'est impossible !
- Je vous jure inspecteur ! Je vous jure, c'est vrai ! »

L'agent de la sécurité Niwa Izumo témoignant devant la police de Shin-Edo à propos du casse de la Daïsuno Compagny.

Zenzaburô est un étrange collectif d'hommes qui semblent identiques au premier coup d'oeil, et souvent lors de leurs interventions, ils paraissent même être une seule et unique personne. Pourtant ce ne sont pas des clones, et en fait, ils ne se ressemblent même pas. Mais tous agissent de la même manière et sont habillés de façon similaire en mission. Revêtus de combinaisons noires les rendant presque translucides, ils agissent comme des ninja super entraînés, capables de prouesses étonnantes. Il s'agit en fait d'une troupe de choc appartenant à un riche génocrate : Yoshisada Kunimichi. Ce dernier, milliardaire, a triplé le potentiel physique de ses hommes en leur injectant quelques nanoboosters confectionnés par ses ingénieurs privés. Cependant, ces nanoboosters usent prématurément le corps, condamnant les cobayes à brève échéance (un peu plus de six mois).

De fait, Kunimichi change régulièrement les hommes de sa brigade. Il est à noter qu'il ne s'adresse à eux que par le biais du prénom unique de « Zenzaburô ». Ses hommes voient la différence suivant l'intonation de sa voix et apprennent ainsi à savoir à qui leur chef s'adresse. Yoshisada Kunimichi les envoie dérober des secrets à ses rivaux, kidnapper la famille des gens sur lesquels il veut avoir une influence et accomplir d'autres missions aussi peu recommandables. Leur opération a visé un local de la Société de la Double Feuille. Une partie de l'équipe a eu à affronter une menace inconnue qui a décimé les rangs de l'escouade, forcée de se replier sans obtenir ce qu'ils désiraient. Il s'agit du premier échec de Zenzaburô.

Abura-Akago

Connu également sous le nom du « Ruban Rubis », cette unité spéciale du gouvernement Japonais est reconnaissable au bandeau rouge ornant la manche de ses membres, marquée d'un symbole de crâne enflammé. Commando d'élite équipé des dernières trouvailles technologiques, dont des exosquelettes massifs similaires à des robots de guerre, l'Abura-Akago intervient sur les missions spéciales affectées par des sections du gouvernement.

Ayant subi de multiples refontes ces dernières années, notamment à cause des relations entretenues par certains de ses officiers avec la secte Sôka Gakkai (ébruitées de façon très éphémère par la presse), l'Abura-Akago est connu pour son indépendance, sa haine du Nouveau Kômeitô et sa réputation de corps d'élite incorruptible. Cette unité aux pleins pouvoirs est le bras armé indéfectible de l'Empereur, du Premier Ministre actuel et de leurs partisans.

Ils interviennent de plus en plus souvent pour nuire aux plans du Nouveau Kômeitô ou pour « reprogrammer » des enfants de Génocrates impliqués dans des mouvements sectaires.

Fushi Gumi

Cette frange de Yakuza est réputée totalement en marge des principaux syndicats existant, vivant essentiellement de trafics d'organes et technologiques avec certains contrebandiers russes, toujours en activité malgré le blocus.

Leur particularité vient de leur petit nombre, et de leur réputation de tueurs immortels. En effet, les personnes ayant déjà eu à faire avec eux, parlent d'individus tenant encore debout après de nombreuses rafales de fusil automatique et réapparaissant quelques jours plus tard sans la moindre égratignure.

En réalité, le chef de ce clan un peu particulier, Uraku, cache dans les profondeurs de son building privé de nombreuses cuves chargées d'améliorer et de «réparer » ses hommes de main. Mais à ce matériel de pointe s'ajoutent de lourdes portes marquées de motifs interdits, des pupitres incrustés de symboles étranges et du sang inconnu injecté en quantité dans les veines de ses tueurs à la résistance inhumaine.

Certains racontent que Uraku est un *oni*, et qu'il utilise la plus noire des magies pour permettre à ses hommes, d'anciens *samurai*, de traverser les siècles sans jamais vieillir ou mourir.

D'OMBRE

Magagoto et esprits de l'onde

Les voyants, les médiums, les *itako* et les exorcistes ont vu juste : les *kami* se sont une nouvelle fois levés pour protéger les îles du Japon et annihiler la bombe Panasiatique. Depuis presque cinq ans, sans la moindre explication, des phénomènes surnaturels balayaient déjà ponctuellement les villes nippones, comme une brise légère annonçant la tempête. Et sans que personne n'en comprenne la cause. Avec l'Incident Kuro, c'est un véri-

table cyclone d'esprits qui s'est levé, transportant avec lui toutes les créatures malveillantes habitant les enfers ou réveillant celles qui se trouvaient déjà sur le sol Japonais.

Aujourd'hui, sans en avoir encore conscience, les personnages ne doivent pas seulement compter avec le blocus, les groupuscules, la technologie glacée et les illuminés, ils n'ont pas d'autre choix que d'endiguer l'invasion inexorable du royaume des morts et des créatures sanglantes du *Yomi-No-Kuni*.

Yurei

Sous ce terme générique, également associés au monde invisible, sont regroupés tous les spectres et âmes errantes. Comme l'explique le *shintô*, une âme souillée par la mort, par des pensées impures (haine, jalousie….) ou un homme décédé violemment suite à un meurtre ou un suicide risque de revenir hanter les vivants. Seuls des rituels de purification peuvent permettre à cette âme vengeresse d'être apaisée mais malheureusement, cela ne suffit pas toujours, l'esprit du défunt étant motivé par la fourberie, le mensonge et la tromperie.

Il existe de nombreux types de spectres, selon leur forme ou leur origine, comme les *onryo* (fantômes vengeurs), les *ubume* (enfants), les *funayurei* (noyés)… Mais tous disposent de pouvoirs et de traits assez similaires. Souvent blanchâtre, leur corps est étrangement déformé ou leur position excessivement raide et leur visage quasiment impossible à distinguer. Ils sont parfois précédés ou accompagnés de lumières opalescentes, des feux-follets glaçant le sang, nommés *hitodama*.

Les *Yurei*, très souvent de forme féminine, sont loin d'être de simples fantômes classiques, hurlant ou jouant les monstres de foire. Ils sont particulièrement intelligents et savent comment tourmenter les vivants, faire preuve de discrétion, de machiavélisme pour faire basculer leur victime dans l'effroi et la terrasser de peur. Leurs apparitions sont rares mais brutales, généralement à des endroits où on ne les attend pas. A l'envers, dans un reflet, avec des mouvements saccadés, dans une photo de famille. A Shin-Edo, en 2046, avec l'omniprésence de la réalité augmentée, vous ne pouvez jamais être sûr de ce qui va surgir devant vos yeux. Et vous pourrez peut-être prendre pour un étrange hologramme, ce qui n'est rien de plus qu'un esprit cherchant à vous persécuter.

Cependant, tout le monde n'est pas nécessairement en mesure de voir pareil esprit malveillant ou tout du moins, d'en prendre réellement conscience. Certains de ces spectres préfèrent alors posséder leur victime ou des personnes qui lui sont proches, afin de pouvoir l'influencer et le manipuler. L'intervention d'un exorciste deviendra alors indispensable, ce dernier faisant appel à des rituels de purification *shintô* pour extraire l'esprit, le purifier ou l'envoyer dans son purgatoire à l'aide de formules de protection inscrites sur du papier de riz.

Yurei

Les caractéristiques qui suivent correspondent à un spectre "classique", une âme en peine transmettant sa souffrance aux vivants grâce à la terreur qu'il inflige.

Caractéristiques
HAB 3 PUI 3 VIG 5* VIV 2
AST 3 PER 3 PRE 3 TEN 5

Caractéristiques secondaires
VIE 75* BG 25* SM -25*
DEF 16 ACT1 DEP 3 REA 5

Compétences
Compétences de combat :
Corps à corps 10
Immobiliser 14

Pouvoirs
Kanashibari* 4, Immatérialité, Possession Organique 5 / Possession Mécanique 5, Terreur 4, Aura (froid), Invulnérablilité**.

* ***Kanashibari*** : Le Yurei cible une personne et doit la toucher pour utiliser ce pouvoir. La victime fait un Test en opposition contre la puissance du Kanashibari. La marge d'échec est le nombre de Points de vie que la victime perd. Le Kanashibari désigne une immobilisation que l'on peut ressentir au réveil, une oppression sur la poitrine. Cette sensation d'oppression, d'écrasement correspondrait à l'approche puis le contact avec un fantôme.
** ***Intangibles***, les spectres ne craignent aucune attaque physique. Ces chiffres qu'en cas de combat avec un adversaire possédant une technique pouvant affecter leur essence spirituelle, exorcisme et certains objets occultes.

Certaines personnes ayant traversé de nuit les faubourgs de Kamata parlent de bandes de sans-abri, sortant des ruines et des égoûts pour attaquer les véhicules. Secoués de tremblements, les yeux blanchâtres, ils n'hésitent pas à briser les vitres des véhicules pour tenter d'en extraire les passagers, les mordant sauvagement comme s'ils souhaitaient les dévorer vivants.
En réalité, ces vagabonds sont tous possédés par les esprits de victimes d'un serial-killer, qui habitait l'immeuble squatté actuellement par les SDF. Enterrés dans le sous-sol du bâtiment, leurs cadavres sont toujours présents sous les décombres de l'immeuble, effondré suite au double crash aérien. Le tueur originel, quant à lui, a disparu dans l'accident.

Tsuchigumo

Depuis des siècles les *Tsuchigumo*, les araignées de terre, restaient endormies profondément dans le sol du Japon et les fondations des temples. Plongées dans une hibernation spirituelle, après la disparition des esprits, elles attendaient leur heure pour affronter les *samurai* d'une nouvelle époque. L'Incident Kuro sonna comme le feu du printemps, un nouveau cycle de vie et une nouvelle bataille à livrer. De retour dans le monde des humains, elles n'eurent qu'un seul et unique but : survivre.

Une *Tsuchigumo* est plus proche d'une araignée de mer, du fait d'une carapace massive et blanchâtre et d'un corps pourvu de dix longues pattes équipées de crochets. Mais à la différence de son homologue aquatique, elle peut parfois atteindre plusieurs mètres de large et s'enfouir profondément dans le sol, entre les caves, les couloirs du métro, les fondations des buildings et les sous-sols des complexes. Incapable de sortir en plein jour sans se faire repérer et par crainte de la lumière du soleil, cette créature préfère parasiter des humains pour que ces derniers lui obéissent au doigt et à l'œil. Pour cela une araignée de terre se contente d'utiliser de longs tubes organiques issus de son abdomen et capables de se planter dans un être humain passant à sa portée. Ce dernier est presque immédiatement possédé par un œuf de *Tsuchigumo*, après quelques hallucinations et autres cauchemars. La larve prend alors immédiatement le contrôle de son hôte, dévorant une partie de son cerveau pour y prendre place.

Les humains parasités de la sorte n'ont alors pour seul et unique but que de trouver d'autres humains pour leur «mère», ceux ne devenant pas de nouveaux pions finissant inexorablement dans l'estomac de la bête affamée.

Tsuchigomo

Caractéristiques
HAB 6 PUI 3 VIG 4 VIV 5
AST 3 PER 4 PRE 1 TEN 4

Caractéristiques secondaires
VIE 60 BG 20 SM -20
DEF 30 ACT 3 DEP 6 REA 6

Compétences
Compétences de combat :
Corps à corps 10
Empaler 12

Dans le quartier d'Akasaka, la CRA (Credit Rating Agency) est un modeste établissement de crédit, situé dans les premiers étages d'un immeuble comptant une vingtaine de niveaux. Depuis quelques semaines, la trentaine de salariés en costards noirs s'occupant habituellement de la clientèle, fait de fréquents allers-retours à l'extérieur, utilisant les camionnettes de l'établissement de façon étrangement répétée. La CRA elle-même est prétendument fermée pour « rénovations », un agrandissement vers le sous-sol étant prévu depuis fort longtemps.
En réalité, tous les membres du personnel ont été parasités par une tsuchigumo après sa découverte dans les excavations et se chargent désormais de la nourrir. Tout l'immeuble est aux prises avec l'araignée de terre et sa petite armée se charge dorénavant de lui trouver d'autres prétendants dans Shin-Edo.

Compétences générales :
Aptitudes physiques 12
Course 18
Escalade 18

Pouvoirs
Possession Organique 6, Terreur 6, Arme naturelle (crochets 3D6), Armure naturelle 5, vulnérabilité (soleil)

Kappa

Créatures aquatiques massives, les *Kappa* sont de forme humanoïde, à la peau écailleuse et à la lourde carapace de tortue grisâtre. Leur tête est pourvue d'un lourd bec tranchant, de petits yeux noirs et de longs cheveux filandreux. Le sommet de leur crâne est percé d'un léger creux, contenant une eau noirâtre renfermant leur vitalité.

Puissants et féroces, les *Kappa* apprécient dévorer les organes internes des enfants, qu'ils extraient avec énormément de précautions. Ils sont d'ailleurs particulièrement doués pour kidnapper des individus marchant à proximité des cours d'eau, surgissant parfois même par groupes entiers de l'océan pour venir s'engouffrer dans les conduits des égouts de Shin-Edo.

À la manière des *Yurei*, les *Kappa* et les autres « monstres » issus du *Yomi-No-Kuni* ne sont pas de simples monstruosités sans cervelle, incapables de passer inaperçus et ne cherchant qu'à dévorer de la chair humaine par tous les moyens. Certains mystiques vous expliqueraient sans doute que ces derniers étaient autrefois humains, mais

qu'un séjour prolongé au cœur des enfers a recouvert leur âme de leur propre souillure, les déformant et les transformant. Voilà pourquoi les *Kappa* savent parler, observer, agir et apprendre de leurs erreurs, n'hésitant pas à tendre des pièges, à pister une proie, à se soigner ou à faire preuve d'une politesse affreusement décalée lorsque leurs griffes pénètrent profondément vos entrailles.

Kappa

Caractéristiques
HAB 3 PUI 4 VIG 4 VIV 3
AST 3 PER 3 PRE 1 TEN 4

Caractéristiques secondaires
VIE 60 BG 20 SM -20
DEF 24 ACT 2 DEP 3 / 6 dans l'eau REA 6

Compétences
Compétences de combat :
Corps à corps 10
Lutte 12
Compétences Académiques :
Océanographie 12
Compétences générales :
Aptitudes physiques 8
Natation 18
Esquive 12
Disimulation 6
Discrétion 10
Communication 6
Baratiner 8
Survie 4
Milieu aquatique 16

Pouvoirs
Terreur 3, Arme naturelle (griffes 1D6), Armure naturelle 2, vulnérabilité*, Phoenix.

* Si l'eau stagnant dans le creux du crâne du kappa est renversée au sol, les caractéristiques de cette créature tombent immédiatement à 1, et ce jusqu'à ce qu'il ait pu rejoindre la zone aquatique dont elle est originaire.

Nopperabo

À l'inverse de nombreuses créatures du Yomi, capables de prendre possession des humains pour les utiliser, un Nopperabô n'est rien d'autre qu'un embryon d'âme noire, un être trop faible pour pouvoir accaparer de l'esprit d'un individu conscient. Surgir en 2046 au milieu de laboratoires biotechnologiques a été une véritable révélation pour les Noppera-bô, trouvant dans les clones en conception les hôtes idéals de leur forme fragile. Corps imparfaits, sans réelle conscience, ils sont devenus des cibles privilégiés et certains clones s'éveillent ainsi mystérieusement dans leur cuve, leur visage disparaissant sous l'effet néfaste du parasite.

> La Nikkeri Pharma est un laboratoire biotechnologique de Shibuya qui a vu deux de ses clones disparaître, ainsi que de nombreux implants organiques en cours de fabrication dans ses cuves physiologiques. Bien décidé à trouver les coupables de ces vols coûteux, le responsable de la société, Monsieur Osaki, a fait appel à un détective privé spécialisé dans les trafics d'organes et les meurtres rituels. Ce dernier fut retrouvé quelques jours plus tard, allongé sur son matelas futon, le visage étrangement «effacé» et la main serrant encore un vieux katana couvert de sang séché...

S'échappant des laboratoires, ils tentent en général de se cacher, dissimulant leur visage inexistant pour ne pas susciter l'attention. Attirés par les sons comme un papillon par une flamme, ils tentent perpétuellement de compléter un corps n'ayant pas encore fini son achèvement, en dérobant les organes dont ils ont besoin sur d'autres êtres vivants. Mais leur visage reste désespérément vide, sans yeux, ni bouche, ni nez, ni le moindre signe distinctif. Malgré tout, ils tentent sans cesse de compléter ce nouveau vide, par tous les moyens, s'emparant magiquement de visages d'innocents qui ne tiennent jamais bien longtemps sur le leur avant de fondre en gouttes de sang.

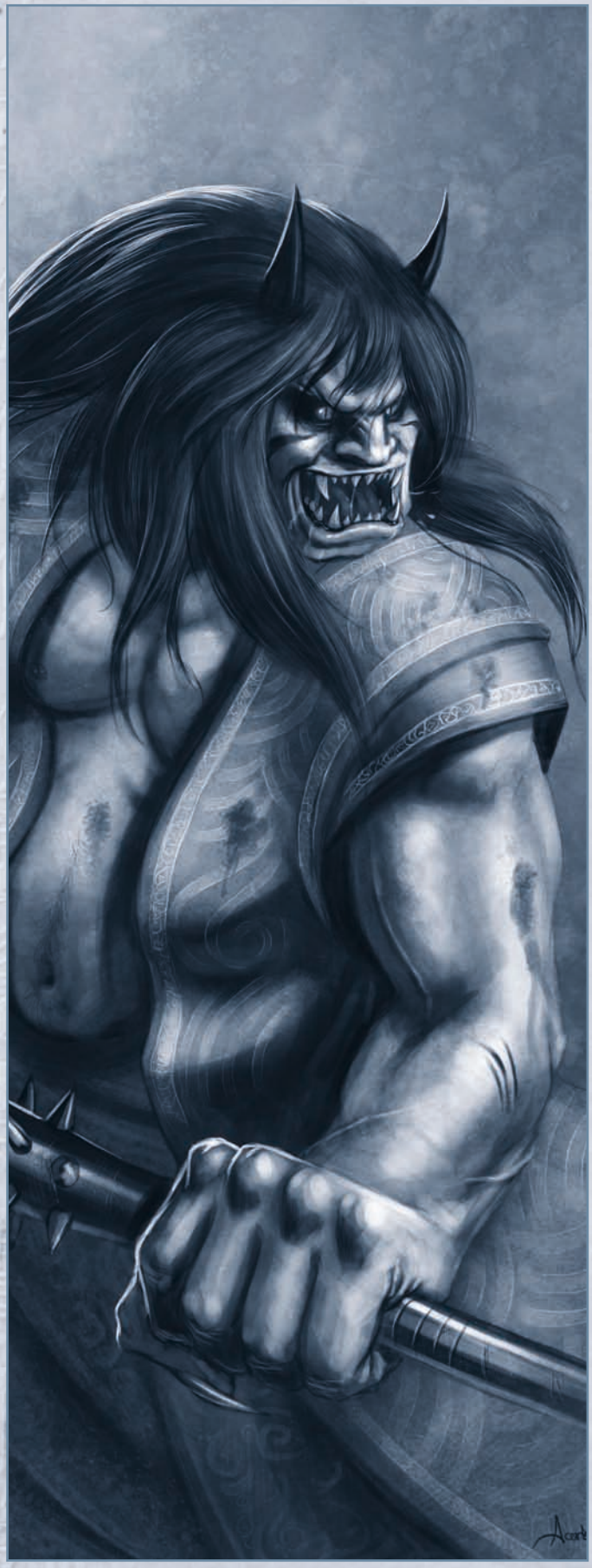
Alors, le plus souvent, ces visages finissent sur les murs du repaire du Nopperabô, contemplant avec délectation et envie leurs traits horrifiés.

Nopperabô

Caractéristiques
HAB 2 PUI 2 VIG 3 VIV 2
AST 3 PER 4 PRE 1 TEN 3

Caractéristiques secondaires
VIE 45 BG 15 SM -15
DEF 16 ACT 1 DEP 2 REA 4

Compétences
Compétences de combat :
Corps à corps 12
Armes à Feu 8



Compétences générales :

Aptitudes physiques 6
- Esquive 8

Dissimulation 10
- Discrétion 14

Communication 8
- Empathie 12

Investigations 6
- Pistage 8

Spirituel 6
- Légendes 8
- Shintô 8

Pouvoirs

Terreur 4, Mutilation (2D6)*, Phoenix.

* Cette forme particulière de mutilation correspond au prélèvement d'éléments du visage par le Nopperabô.

Oni

On dit d'eux qu'ils furent d'anciens dieux, des *kami* corrompus par leurs sombres émotions et qu'ils furent les premiers habitants du *Yomi*, dans les méandres noires nommées *Jigoku* . Souvent assimilés à des démons ou des ogres, ils disposent de corps massifs à la peau rouge, noire ou bleutée. Leurs têtes ignobles sont pourvues de crocs proéminents et d'une imposante crinière de cheveux longs et noirâtres. Leurs ongles sont longs et noirs, leurs habits souvent constitués de lambeaux d'anciennes tenues guerrières et ils utilisent traditionnellement un kanabo : une barre de fer ornée de piques, même si l'armement moderne n'est pas hors de leur portée.

Malgré leur taille imposante dépassant les deux mètres et leur volume digne d'un sumo titanesque, ils sont uniquement constitués d'une eau obscure, rendant leur corps plus faible mais également plus difficile à abattre. Dans le monde physique, un *oni* a énormément de mal à se déplacer, préférant traverser les airs avec le tonnerre et la pluie, deux éléments qui lui sont familiers. Motivé par une faim de chair, un oni est toujours obsédé par certains humains, les observant, les épiant dans l'eau pour s'accaparer ensuite de leur forme ou de certaines de leurs habitudes.

Ces démons pratiquent en effet le *kamigakari* : la possession, afin de disposer d'un humain capable d'assouvir leurs pulsions, généralement en lui faisant avaler leur substance liquide ou en s'insérant par son nez ou ses yeux. Malheureusement, il leur est de plus en plus impossible de posséder un esprit humain depuis l'Incident Kuro et certains ont trouvé dans les machines de nouveaux hôtes de choix…

Oni

Caractéristiques

HAB 5	PUI 8	VIG 7	VIV 4
AST 3	PER 3	PRE 2	TEN 5

Caractéristiques secondaires
VIE 95 BG 32 SM -32
DEF 24 ACT 2 DEP 1 / 5 dans l'eau REA 6

Compétences
Compétences de combat :
- Corps à corps 8
  - Lutte 12
- Mêlée 10
  - Kanabo 16
- Armes à Feu 3
- Armes lourdes 1

Compétences générales
- Aptitudes physiques 6
  - Esquive 8
- Communication 3
  - Intimider 8
- Investigation 2
  - Pistage 6
- Spirituel 4
  - Légendes10
  - Shintô 10
- Réseaux 1
  - Sectes apocalyptiques 4

Pouvoirs
Terreur 5, Possession Organique 2 / Possession mécanique 4, Armure naturelle 2, Mimétisme, Phoenix.

Tengu

Il serait trop simple de qualifier de « monstres » ces créatures du *Yomi*, dont certaines étaient déjà présentes sur le sol du Japon avant même l'Incident Kuro. Capables de prendre intégralement forme humaine sans la moindre possession ou de se métamorphoser en imposants corbeaux, les *Tengu* sont la quintessence de la justice aveugle et illégitime. Beaucoup on oublié leur nature profonde, ayant désormais une vie ordinaire d'ouvriers, de cadres ou d'Overclockers au sein de Shin-Edo. Mais pour un simple mot de travers, une impolitesse ou des exactions criminelles remontées à leurs oreilles, leurs plumes de ténèbres repousseront, leurs iris reprendront l'allure des yeux du rapace et leur peau pèlera comme un simple déguisement.

Ils déploieront leurs ailes et leur silhouette humanoïde noire, dissimulée sous un manteau, leurs serres coupantes et leur bec de jais. Ils viendront alors s'emparer de ce que vous possédez de plus cher, vous tortureront, vous emporteront dans les airs et vous feront disparaître à jamais.

N'allez pas imaginer que les *Tengu* sont de simples justiciers. Ils ne sont que la manifestation physique de la rancœur et de vengeance, sans état d'âme, n'hésitant pas à détruire une famille pour un motif futile plutôt que de s'en prendre aux malfrats. Ceux-là auront aussi leur punition en leur temps, car aucune action humaine n'est plus grave qu'une autre aux yeux des hommes-corbeaux. Et ceux qui ont échappé aux griffes des *Tengu* gardent encore de profondes cicatrices gravées dans l'âme…

Le 3 février à la fête du Setsubun, on lance des fèves de soja par la porte en criant "les démons (*oni*) dehors, la chance dedans" – «*Oni was soto, Fuku wa uchi*»

Il existe de nombreuses expressions japonaises avec oni :

• *Oni ni kanabo* (*oni* avec une masse de fer) = invincible

• Fais ta lessive quand les *oni* sont loins = quand le chat n'est pas là, les souris dansent

• Se faire le coeur d'un *oni* = oublier toute pitié

• Mettre une larme dans les yeux d'un *oni* = attendrir une pierre

Tengu

Caractéristiques

HAB 6 PUI 3 VIG 4 VIV 5
AST 3 PER 5 PRE 4 TEN 5

Caractéristiques secondaires

VIE 65 BG 22 SM -22
DEF 32 ACT 3 DEP 6 / 12 en vol REA 7

Compétences

Compétences de combat :
- Corps à corps 8
  - Serres 10
- Mêlée 8
  - Epées 16

Compétences générales :
- Aptitudes physiques 8
  - Esquive 10
  - Vol 18
- Communication 8
  - Intimider 9
- Investigation 2
  - Pistage 3
- Interrogation 3
  - Tortures 5
- Spirituel 4
  - Légendes 5 (maîtrise)
  - Shintô 5 (maîtrise)

Note : plus les compétences s'il est incarné en simple mortel.

Pouvoirs

Terreur 3, Arme naturelle (serres 2D6), Métamorphe (humain ; corbeau), Phoenix.

LES POUVOIRS SURNATURELS

Toutes ces créatures issues de légendes plus ou moins oubliées se distinguent entre autre par leurs pouvoirs. Toutes disposent de capacités surnaturelles auxquelles bien peu de mortels sont capables de faire face.

Certains de ces pouvoirs possèdent leur propre niveau (noté X ci-dessous). Ils sont pour cela considéré comme des Caractéristiques. C'est-à-dire que ce chiffre correspond au nombre de dés et au bonus à lancer pour un Test concernant ce pouvoir.

Exemple : le Meneur de Jeu effectue un Test de Terreur pour le fantôme qui vient de croiser la route des personnages. Sa créature dispose d'un score de 6 dans ce pouvoir. Le MJ lance donc 6D6 + 6.

Arme Naturelle (dégâts)

La créature possède des griffes, des crocs, crache de l'acide ou présente tout autre capacité susceptible de causer des dégâts à ses adversaires. L'utilisation de cette arme dépend de la compétence Corps à Corps. La Marge de Réussite de l'attaque s'ajoute aux dégâts indiqués.

Armure Naturelle X

La créature possède un corps particulièrement résistant, des plaques osseuses, une peau épaisse ou encore une musculature puissante. Quoi qu'il en soit, cette armure naturelle la protège efficacement. Soustrayez le chiffre indiqué de tous les dégâts qui lui sont occasionnés.

Aura (type)

Il se dégage à volonté de cette créature une sensation intense et dérangeante. La portée de ce pouvoir correspond à un cercle dont le rayon est égal à cinq fois le score de Présence de la créature, en mètres. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples d'aura.

Froid : proche du zéro degré celsius. Suffisant pour faire geler l'eau, faire apparaître de la buée sur des vitres et provoquer des nuages blancs lorsque l'on respire.

Chaleur : environ 70°c. ambiant, où possibilité de faire bouillir une petite quantité d'eau (une baignoire maximum)

Puanteur : une odeur effroyable emplit l'espace. Aucun système de ventilation ne peut parvenir à la chasser. Test de Vigueur contre un SR de 12 ou nausées.

Panne : les objets technologies, l'électronique des appareils, les systèmes électriques sont perturbés jusqu'à ne plus fonctionner.

Parasites : inexplicablement, les insectes se massent dans la zone affectée. Mouches, cafards et autre vermine grouillent dans le sillage de la créature.

Immatérialité

Les *Yurei*, mais également certaines autres créatures, possèdent le pouvoir de se rendre intangibles à volonté. Lorsqu'ils utilisent cette capacité, ils perdent alors toute consistance, peuvent traverser des obstacles solides et ne sont plus affectés par les éléments matériels du monde physique. Seules certaines techniques d'exorcisme, des artefacts magiques ou des armes d'occultech peuvent encore les affecter.

Invulnérabilité

La créature ne peut pas être atteinte par les attaques physiques. Seules certaines techniques mystiques, des objets magiques ou armes d'occultech peuvent les affecter. Ainsi, les créatures invulnérables ne sont pas immunisées à toutes les formes d'agression.

Métamorphe

La créature est capable de prendre une autre forme, souvent animale ou humaine. il lui faut un tour complet afin d'adopter sa nouvelle apparence.

Mimétisme

La créature est capable d'altérer ses traits physiques afin de ressembler à une autre ou à une personne. Un Test en opposition réussit entre la Perception du spectateur et la Présence de la créature permet de déceler la supercherie.

Mutilation X

La créature est capable de voler l'énergie vitale de sa victime par un simple toucher. Il doit en général pour cela réussir une attaque contre sa proie. Il transfert alors X Points de Vie de sa victime à lui-même, sans toutefois pouvoir dépasser son propre maximum.

Phoenix

Les créatures douées de ce pouvoir ne peuvent pas être définitivement tuées par des armes classiques. Si leur enveloppe corporelle est détruite, elles en récupèrent une au bout d'environ 4 jours. Seule une arme occulte ou un exorcisme peuvent mettre fin à son séjour sur la terre des vivants.

Possession Mécanique X

La créature est capable de se fondre dans un appareil mécanique ou électronique. Elle doit pour cela réussir un Test de Ténacité contre un Seuil de Réussite de 12. Si cette tentative est couronnée de succès, elle s'incarne dans l'enveloppe matérielle qu'elle s'est choisie.

La créature peut désormais contrôler toutes les fonctions de cet appareil. Cette possession dure jusqu'à ce que la créature décide de quitter cette enveloppe matérielle.

Possession Organique X

La créature est capable de se fondre dans le corps d'un être humain ou d'un animal. Elle doit pour cela réussir un Test en opposition entre son niveau de possession et la Ténacité de sa cible. Si cette tentative est couronnée de succès, elle s'incarne dans l'enveloppe physique de celle-ci. La créature utilise désormais toutes les Caractéristiques de Corps de sa victime, mais conserve ses Caractéristiques mentales. Elle a également accès à toutes les Compétences et autres aptitudes de sa proie. Une possession dure jusqu'au prochain lever du soleil, moment auquel la créature doit effectuer une nouvelle tentative si elle souhaite conserver cette apparence. Elle peut bien sûr relâcher son emprise avant l'expiration de ce délai. Si la proie remporte ce Test, elle expulse ou repousse la créature qui ne pourra plus tenter de nouvelle possession contre cette personne durant toute une année.

Terreur X

Il émane de la créature une aura lugubre et sinistre. Toute personne confrontée à ce monstre doit réussir un Test de Ténacité en opposition contre le niveau de ce pouvoir. En cas d'échec, la victime effrayée subit un malus à toutes ses actions égal à sa Marge d'échec, et cela tant qu'elle se trouve en présence de la créature causant cette terreur.

Vulnérabilité (type)

La créature est particulièrement sensible à l'élément ou au type d'attaque précisé. Dans le premier cas, elle doit fuir la source de sa faiblesse ou subir 1D6 points de dégâts par tour où elle reste en contact avec celle-ci (aucune protection n'est prise en compte ici). Dans le deuxième cas, les dégâts occasionnés sont doublés à chaque attaque réussie.

"Le feu ne purifie pas, il noircit."
Dahlia Gillespie, Silent Hill

MENER A KURO

Le personnage typique de Kuro

Comme dans la plupart des jeux de rôle, les règles de Kuro sont bien entendues conçues pour laisser à vos joueurs une liberté maximale dans le choix et la création de leurs personnages. Ainsi, ils seront à même de jouer les scénarios de la même façon qu'ils aient choisi d'incarner un overclocker d'une arrière-boutique d'Akihabara, un étudiant originaire de Kyûshû découvrant la capitale, ou un détective privé désabusé de devoir désormais plus enquêter sur des affaires de maisons hantées que de femmes volages. Toutefois, bien que cela n'ait rien d'obligatoire, les héros typiques de Kuro partagent généralement quelques points communs. Vous êtes naturellement libre de ne pas en tenir compte, mais cela vous permettra d'expliquer rapidement à vos joueurs qui sont ces héros ordinaires.

Loin des poncifs d'un grand nombre d'autres jeux, ils sont tous sauf des rebelles en quête d'aventure ou de revanche. A l'opposé, il s'agit de gens relativement ordinaires, certes pas des génocrates, mais pas des marginaux pour autant. Ils sont en apparence parfaitement insérés dans la société, pris dans un quotidien routinier à la fois oppressant et rassurant, et exercent diverses responsabilités, le plus souvent familiales. Généralement, lorsqu'ils sont confrontés à un problème, leur premier réflexe est de fuir et d'appeler la police. Le second est de lutter, non pas pour changer le monde ou le sauver en empêchant le retour d'un sombre dieu au mépris de leur santé mentale, mais bien de tout faire pour retrouver le confort de leur quotidien. Bref, même si certains se font une fierté de ne pas être des "salarymen", le héros typique de Kuro est, qu'il le veuille ou non, une des innombrables chevilles ouvrières de la fourmilière géante qu'est toujours Shin-Edo.

Toutefois, pour une raison ou une autre, il s'en sent partiellement à l'écart. Etranger, décalé, il n'arrive pas à totalement faire partie de cette capitale ultramoderne et peut même souffrir d'un de ses nombreux maux : solitude et incapacité à communiquer, célibat ou chômage subi, anonymat, fuite en avant dans la multitude de paradis artificiels que propose la ville (drogues, androïdes sexuels, Squids, …), déprimes chroniques et questionnement métaphysique étouffant…etc. Contrairement à une partie de ses contemporains, il ne cherche pas à compenser en allant trouver un but à sa vie du côté de groupuscules politiques ou religieux extrêmes. Le plus souvent, il se contente de ne pas baisser les bras et d'aller de l'avant, sans trop savoir où tout cela va le mener. Il espère juste qu'il ne deviendra pas un de ces multiples êtres anonymes qu'il croise tous les jours dans le métro et, peut-être même, qu'il a un destin. D'autres fois, il ne peut attendre et le prend en main. Advienne que pourra !

Pourtant, bien qu'ils l'ignorent le plus souvent, quelque chose sépare irrémédiablement les personnages incarnés par les joueurs de la masse. En effet, tous sont atteints d'une mutation génétique extrêmement rare. Celle-ci prend la forme d'un marqueur spécifique qui peut éventuellement être mis en évidence par des tests médicaux particulièrement pointus. Son origine reste inconnue mais il existe des listes de « Potentiels » : les personnes portant ce marqueur. Et cela intéresse beaucoup de monde.

Ainsi, le quotidien des personnages va être bouleversé à la fois par les changements qui frappent le Japon de plein fouet, par tous ceux qui s'intéressent aux Potentiels (comme Jiro dans le scénario « Origami »), donc par la découverte de leur propre nature, et enfin par tous les événements surnaturels qui semblent se multiplier autour d'eux.

Car, aussi étrange que cela puisse paraître, les événe-

nents surnaturels se multiplient bien dans tout le Japon.

Jouer en campagne

Ce n'est donc pas une surprise si Kuro est avant tout conçu pour être joué en campagne. En effet, les personnages n'appartiennent à priori à aucune agence gouvernementale qui puisse leur confier une enquête à résoudre, aucune société secrète qui n'ait besoin d'un artefact ancestral ou de comprendre une quelconque prophétie, aucune famille ou clan qui veuille en faire les soldats d'une guerre de l'ombre et qui pourrait faire l'objet d'un scénario unique. Ils sont juste les membres d'un groupe informel qui n'a d'autres raisons d'exister que leur rencontre.

En effet, il n'est pas vraiment question ici de chercher l'aventure, mais bien qu'elle vienne à eux. Et pour être honnête, celle-ci n'a pas les meilleures intentions. ?

Les principaux moteurs d'une campagne de Kuro sont donc les réactions des personnages face aux différents événements qui vont bouleverser leur quotidien et auxquels ils vont être exposés sur la longueur. Selon l'orientation que vous voulez donner à votre campagne, vous pouvez mettre d'avantage l'accent sur les uns ou les autres, mais les scénarios officiels reprendront au moins les points suivants :

Le Japon n'est plus le même

Depuis environ six mois, l'Archipel vit une situation inédite et pour le moins préoccupante. Malheureusement pour ses habitants, tout semble indiquer que ce n'est que le début.

Au plan international, le pays est isolé. Tant par le blocus que par les multiples typhons qui ne cessent de labourer ses côtes. Jusqu'à présent, les nations étrangères ont été surprises par sa capacité de résistance, mais leurs leaders commencent à s'impatienter, que ce soit du fait d'échéances électorales ou de leur propre opinion publique. Il est donc très probable que la tension ne tarde pas à monter d'un cran. De plus, on murmure que des négociations secrètes se tiennent avec des diplomates de plusieurs pays et que chacun cherche à tirer son épingle du jeu alors même que des commandos étrangers auraient déjà mené des opérations clandestines sur le sol japonais.

Au niveau national, la population paye le prix du blocus. Les forts progrès en matière d'autosuffisance alimentaire et énergétique ont permis d'en minimiser les effets, mais les pénuries sont de moins en moins rares, tout comme les coupures de courant et les laissés pour compte d'un système qui met du temps à sortir du culte du salaryman. Le climat devient donc de plus en plus tendu et les extrêmes de tout bord (politiques, religieux, criminels) recrutent à tout va. Personne ne sait combien de temps va tenir la paix sociale, ou, de façon générale, la population. **A sa tête, le double gouvernement multiplie les coups tordus en son sein et chacun des deux camps trouve que le compromis temporaire du soir du 4 mai commence un peu trop à s'éterniser.**

La chasse aux Potentiels

En plus des problèmes frappant le monde qui les entoure, les personnages vont vite s'apercevoir qu'ils sont la cible de nombreux indélicats qui cherchent soit à découvrir ce qu'ils sont, soit s'en prennent à eux juste parce qu'ils sont des Potentiels. Les joueurs imagineront sans doute dans un premier temps que leurs personnages ont été les victimes d'expériences médicales illégales et, pour être honnête, ils ont probablement raison. Toujours est-il qu'il existe dans le monde de Kuro un certain nombre de factions qui se posent également des questions sur les Potentiels et d'autres qui savent, croient savoir et veulent les rassembler, les tuer, ou les vénérer… Il ne fait aucun doute que tôt ou tard certains viendront taper à la porte des personnages.

Mais cette traque est aussi l'occasion pour eux de découvrir ce que signifie exactement le marqueur sanguin qui les unit et peut-être de s'apercevoir que tous ceux qui le partagent semblent soit avoir connu des destins extraordinaires dans leurs domaines respectifs, soit être les plus inhumains des criminels.

L'invasion du surnaturel

Enfin, le dernier des grands changements dans le quotidien des personnages est l'apparition du surnaturel. D'abord relativement diffuse en mai 2046, sa présence ne cesse de se renforcer et les manifestations étranges se multiplient, notamment autour des Potentiels. La plus grande partie de la population a eu énormément de mal à l'accepter, mais aujourd'hui, l'idée que les Japonais ne sont plus les seuls à être enfermés sur l'Archipel est de plus en plus répandue. Certains n'hésitent pas à affirmer que le blocus n'a pas d'autre but que d'empêcher cette « chose » de se répandre sur le monde, ou de lui laisser le temps nécessaire à l'extinction de toute la population japonaise. D'autres pensent enfin que cette annihilation a déjà eu lieu lors de l'incident Kuro.

Car si les phénomènes surnaturels se multiplient, les rumeurs et les mystiques exaltés aussi. Le plus souvent sans raison. Ou pour de fausses raisons, comme la détresse d'une partie de la population, le besoin de certains de détourner l'attention ou d'abuser des plus crédules. Les personnages seront donc probablement autant confrontés à ces fausses manifestations qu'ils le seront aux vraies.

Par contre, une fois de plus, n'espérez pas qu'elles se limitent à de vieilles maisons hantées, attendant patiemment que les personnages jettent leur dévolu dessus ou que leur vieil oncle malade les leur lègue. Dans Kuro, le surnaturel n'a pas peur de se retrousser les manches et d'aller directement envahir la vie des personnages, notamment par le biais de toute la technologie dernier cri (*Gantaï*, Pod, moniteur flexible, vidéo… etc.). Ils croiseront peut-être même un jour au détour d'une ruelle un discret *kappa* s'étant lié d'amitié avec ses voisins humains ou un *oni* tenant une boîte de karaoké…

Implication des personnages

Le parti pris de jouer des héros relativement ordinaires en laissant une grande liberté aux joueurs peut toutefois sembler compliquer un peu les affaires du Meneur de Jeu. En effet, il paraît d'abord difficile d'impliquer tous les personnages et de les faire travailler de concert.

Pourtant, il n'en est rien. Dans les premiers temps, les personnages sont généralement impliqués à leur corps défendant, victimes innocentes de choses qui les dépassent sans doute, mais très rapidement, tout cela change. Tout d'abord parce que nombre de Personnages Non Joueurs souhaitent les réunir, que ce soit du fait des conséquences de leurs précédentes aventures (journalistes, police, curieux, …) ou du fait de leur nature de Potentiels. Mais également parce qu'ils chercheront d'eux même à en savoir plus sur les divers événements et pourquoi leurs noms se retrouvent sur des listes dont ils ne comprennent l'usage. Très probablement, ils chercheront d'ailleurs à rencontrer les autres personnes dont les noms figurent sur ces listes. En ayant d'abord les mêmes ennemis, puis en comprenant qu'ils sont finalement alliés, et enfin en cherchant des mêmes réponses sur leur identité, ils ne devraient donc avoir aucun mal à se rejoindre lorsque les coups durs arriveront.

De plus, certains éléments de l'univers de Kuro devraient les aider à rester en contact, voire même à donner l'impulsion nécessaire au lancement d'un scénario. Comme cité précédemment, dès la fin du scénario *Origami,* l'hologramme rouge de Jiro cherchera naturellement à les contacter et à les orienter par tous les moyens de communication à sa disposition. Mais il peut aussi bien s'agir d'entités totalement différentes.

Par exemple, un avocat, commandité par certains Potentiels croyant avoir subi des expériences médicales à leur insu, peut chercher à tous les recenser pour défendre leurs intérêts et ainsi servir de trait d'union. De même pour un ancien médecin ou un professeur de psychologie s'étant aperçu que les porteurs de ce marqueur devenaient très fréquemment soit des individus reconnus et adulés, soit les plus nuisibles des criminels ou des personnes développant des capacités inconnues.

Les possibilités sont donc nombreuses et appelées à évoluer au fur et à mesure que les personnages découvriront l'univers qui les entoure.

Jouer en one-shot

Malgré son orientation vers le jeu en campagne, l'univers de Kuro est assez riche pour pouvoir y jouer sans peine des scénarios isolés, notamment avec des personnages prétirés et centrés autour d'un des aspects du jeu. Ainsi, par exemple, il ne sera pas difficile d'y adapter la plupart des romans, dessins animés d'anticipations ou films d'horreur asiatiques dont les protagonistes ont si peu tendance à survivre.

Créer rapidement ses scénarios

Voici quelques techniques pour réaliser facilement vos propres scénarios ; vous pouvez aisément les compléter en parcourant les divers chapitres de ce livre à la recherche d'inspirations :

• Faire jouer des moments-clés de l'histoire du jeu : de nombreux événements du monde de Kuro ne sont que partiellement expliqués, généralement parce que personne ne sait réellement ce qu'il s'est passé. Pourtant, ils sont autant de cadres particulièrement adaptés pour jouer une partie isolée. Que s'est-il passé dans le *shin dangan ressha* (train à grande vitesse) entre Niigata et celle qui s'appelait encore Tôkyô et qui a déraillé le jour de l'incident Kuro ? Ou dans les avions qui se sont écrasés à Kamata ? Etait-ce uniquement dû à l'orage magnétique ?

• Faire jouer un scénario centré sur l'aspect technologique : dans un monde où les androïdes existent, où certains peuvent se faire passer pour des hommes, où les intelligences artificielles sont monnaie courante, les scénarios technologiques restent faciles à mettre en place et particulièrement efficaces. De plus, le contexte géopolitique peut facilement se prêter à d'excellentes trames de type « techno-thriller ». Si vous êtes en panne d'idées, la nouvelle présente dans ce livre, par exemple, peut faire un excellent one-shot ou scénario d'introduction. Et de façon générale, les bonnes intrigues concernant les robots ne manquent pas dans la littérature ou le cinéma, et les *anime* japonais sont remplis d'êtres synthétiques se posant un peu trop de questions métaphysiques.

• Faire jouer une histoire d'horreur : rien de plus facile que de faire un scénario destiné à être joué en une seule nuit autour d'une histoire d'horreur. Une mort horrible, une malédiction, de futures victimes interprétées par les joueurs et vous êtes prêt. Là encore, les inspirations ne manquent pas et un détour à votre vidéoclub devrait vous permettre de trouver quantité de films d'horreurs asiatiques ou occidentaux faciles à adapter. Une vidéo maudite qui tue ceux qui la regardent ? Un hôtel construit sur un ancien cimetière ou autre lieu hanté ? Un enfant qui voit des gens morts ? Un vaisseau abandonné qui semble avoir miraculeusement franchi le blocus ? Des silhouettes fantomatiques qui apparaissent sur Internet ? Le véhicule d'une idole qui semble soudainement habité et s'attaque à tous ceux qui essayent de la séduire ou de lui faire du mal ?

• Faire jouer un scénario catastrophe : les tremblements de terre et les typhons sont bien plus nombreux depuis l'Incident Kuro. Leurs répercussions, selon le lieu où ces phénomènes se produisent, sont plus que diverses et, d'un point de vue ludique, de telles situations extrêmes fourmillent d'opportunités et de défis. Elles permettent donc de faire de très bonnes parties autour d'un événement unique où il est très facile d'impliquer tous les joueurs et leurs personnages.

• Jouer sur l'histoire du Japon : ce pays, depuis presque toujours à cheval entre une tradition rassurante et la pointe de la modernité, possède de nombreuses spécificités historiques et culturelles qui peuvent faire des ressorts dramatiques de premier ordre : Aïnous, descendants de clan *samourai, yakuza* ou *ninja*, fastes des palais de Kyôto rappelant l'ancienne Heian, remugles de la Seconde Guerre Mondiale, traumatisme de la bombe, *matsuri*, importance du lien social et anciennes obligations, tournois de Sumo ou de K1…

De façon générale, plus vous mêlerez tous ces éléments, plus vous serez proches de l'ambiance originale de Kuro. Une fois que vous vous sentirez à l'aise avec celle-ci, vous n'aurez plus aucun mal non seulement à créer vos propres histoires, mais également à adapter n'importe quelle histoire au Japon de 2046. Et si Roméo et Juliette racontait l'histoire d'une fille de génocrate et d'un naturel ? Et si l'assassin de Whitechapel n'était en fait qu'un androïde de Shinjuku ? Et si…

Synopsis

Dans le cas où, malgré les conseils ci-dessus, vous seriez à cours d'imagination pour une partie imminente, voici cinq synopsis qui devraient vous permettre de pallier au plus urgent en vous fournissant au moins une situation de départ. A vous ensuite de les développer pour en faire de vrais scénarios à part entière :

Lycéennes : Les joueurs interprètent un groupe de jeunes lycéennes aux activités parascolaires diverses mais qui ont toutes en commun de recevoir des messages d'une même camarade. Cela ne serait pas un problème si la personne en question ne s'était pas suicidée quatre jours plus tôt et ne continuait pas à leur fixer des rendez-vous en ville. Ni si elle n'avait ensuite été imitée par trois autres adolescentes. Après s'être renseignées, il se trouve que les quatre jeunes filles s'étaient cotisées pour acheter un androïde à l'image de leur idole préféré et, qu'un peu trop romantique, la première ne s'en soit amourachée. Le robot, overclocké pour synthétiser nombre de phéromones aphrodisiaques, lui a expliqué posément qu'il n'éprouvait aucun sentiment pour elle et qu'il était juste programmé pour lui être agréable. C'est ce qui a entraîné la mort de l'adolescente et depuis l'androïde développe paradoxalement une espèce de remord qu'il ignorait être capable de ressentir. Il essaye donc d'en apprendre davantage sur la jeune femme dont il a provoqué la mort en donnant rendez-vous à ses anciennes amies. Malheureusement, l'altération de son programme semble provoquer des réactions pour le moins étranges chez les jeunes femmes et les trois premières qu'il a rencontrées se sont suicidées. Depuis, il se contente de donner des rendez-vous et d'écouter. Il va certes aussi parfois jusqu'à suivre des lycéennes dans la rue, mais sans se montrer ou approcher.

Love hôtel : Les joueurs incarnent les assistants, gardes du corps et chauffeur d'un membre éminent du Nouveau Kômeitô qui s'est arrêté dans un love hôtel pour passer du bon temps avec une jeune femme probablement de vingt ou trente ans sa cadette. Mais les festivités durent un peu

trop et une conférence de presse est prévue en fin d'après-midi. Après de multiples tentatives d'approche et des appels, on ne retrouve dans la chambre que le cadavre du politicien et la peau de sa partenaire, apparemment écorchée vive. Les personnages ne vont avoir que quelques heures pour comprendre ce qu'il s'est passé et couvrir le scandale. Les premières conclusions sont que la jeune femme était en fait un androïde qui s'est simplement débarrassé d'une peau dont il s'était préalablement recouvert afin de passer inaperçu. Son commanditaire serait un redoutable mercenaire et terroriste du nom de Matsushigi. Au bout de quelques dizaines de minutes, des caméras surprennent les personnages autour du cadavre.

En fait, l'assassin est membre d'un clan d'assassins, payé par le Nouveau Kômeitô lui même qui souhaite se faire passer pour une victime et jeter la suspicion sur le Parti Libéral Démocrate. La peau trouvée par terre est bien synthétique, mais il ne s'agit que d'un accessoire utilisé par la meurtrière pour que les enquêteurs partent sur une fausse piste (et lui laissent le temps de quitter l'hôtel).

Kuma : Les personnages sont sollicités par un ami qui travaille au zoo de Shin-Edo. Celui-ci est inquiet car deux morts y ont eu lieu récemment et il se sent constamment suivi. Effectivement, lorsqu'il sort en compagnie des personnages, il se fait agresser par des individus étranges, apparemment plus des rustres que de réels tueurs en série. Mais ces derniers sortent de l'ordinaire, ce sont des Aïnous, une minorité ethnique quasiment éteinte et ne vivant que sur Hokkaido. Loin d'être des assassins, ils sont venus conjurer le mal sur Shin-Edo en traquant un esprit malfaisant. En revenant de Sapporo, l'ami des personnages a ramené avec lui un ourson trouvé par les autorités locales (ce qui était prévu, puisqu'il s'agissait d'un déplacement professionnel), ignorant qu'il avait été spécialement élevé en vue d'être sacrifié à la Déesse-Mère quelques années plus tard par une tribu d'Aïnous pratiquant encore le culte ancestral de l'Ours. Ce qui a été perçu comme un vol a provoqué la fureur d'esprits sylvestres qui se servent désormais de l'animal pour tuer. Les Aïnous ne sont venus d'aussi loin que pour tenter de l'empêcher de libérer sa fureur sur la capitale.

Concert mortel : Lors d'un concert du groupe Shimbara 2k42, son chanteur Ken « Kurisuto » Shigura décède brutalement, officiellement d'une overdose. Mégalomane comme peut l'être une pop-star, il avait toutefois enregistré sa prestation grâce à son Squid, qui a été immédiatement confisqué et considéré comme une pièce à conviction. Pourtant, on ne sait comment, l'enregistrement a fini sur le marché noir et tous ceux qui revivent son expérience sur leur propre Squid décèdent peu après. Par contre, rien n'arrive à ceux qui se contentent de le regarder au format vidéo (sur écran ou Jellyfish). Les personnages apprennent cela d'un ami féru de légendes urbaines, peu après une fête très arrosée où certains d'entre eux ont utilisé le Squid et les autres ne s'en souviennent plus très bien.

Les décès sont dus à l'*onryo* (esprit vengeur) d'un *samurai* mort depuis quatre siècles mais ayant juré qu'il tuerait tous ceux qui saliraient en public le nom de son maître, Jinno Sazaemon du clan Hosokawa. C'est ce qu'a fait Shigura dans une chanson qu'il a présenté à son public pour la première fois lors du concert. Le fantôme l'a donc tué. Logiquement, depuis, tous ceux qui revivent le concert reformulent les insultes et attirent sur eux la malédiction.

Le bateau de Thésée : Les personnages sont des policiers chargés d'enquêter sur un meurtre rituel ayant eu lieu à Roppongi. L'œil gauche de la victime a été arraché. Ailleurs en ville, un meurtre semblable se produit, mais cette fois-ci, c'est l'œil droit qui manque. Tout porte à croire à un trafic d'organes par des petites frappes cherchant à se faire une fortune en les prélevant directement à la source. D'ailleurs, on retrouve un peu plus tard le cadavre du médecin de la première victime dans une ruelle d'Asakusa.

Pourtant, dans les deux cas, la personne la plus proche des deux premières victimes a reçu une forte somme d'argent dont l'origine est impossible à retrouver… Il est donc probable qu'elles soient complices de ces meurtres. Mais il n'en est rien : la personne qui a prélevé ces organes ne cherchait pas à s'en procurer de nouveaux, mais à en récupérer d'anciens. Et elle n'a absolument pas demandé leur avis ni à ses victimes, ni à leurs proches.

Il s'agit de l'homme de main d'un génocrate influent dont le médecin peu scrupuleux et apparemment pas assez payé avait décidé de revendre les anciens organes sous le manteau. Malheureusement pour les clients les moins fortunés de ce dernier, leur propriétaire est en pleine crise métaphysique et commence à sérieusement perdre tout faculté de discernement. Après avoir remplacé petit à petit la quasi-intégralité de son corps, il ne sait plus qui il est. Il se demande s'il est toujours lui-même, puisque plus rien en lui n'est d'origine, ou si un nouveau lui-même fait à partir de ses anciens organes d'origine ne serait pas plus « lui », bien qu'à priori identique. Dans le doute, il a donc ordonné à un de ses gardes du corps de punir le chirurgien et de retrouver tous ses anciens « morceaux ».

Autres concepts de groupes et de campagnes

Un autre moyen très efficace de donner un impact particulier à un scénario ou une campagne, est de restreindre grandement le choix des personnages possibles à la création pour qu'ils forment un type bien précis de groupe et vivent donc des aventures faites spécifiquement pour eux. C'est également un moyen d'explorer certains aspects particuliers de l'univers de Kuro, notamment si vous voulez développer votre propre campagne ou si vous avez peur que vos joueurs n'accrochent pas à l'idée de jouer des héros ordinaires.

Voici quelques exemples :

Les forces de l'ordre et services publics

Ce genre de groupe permet d'impliquer très facilement les personnages et de justifier leur présence simplement, le principal danger étant seulement de ne pas réussir à se renouveler de «mission» en «mission». Une campagne avec cette orientation peut être très plaisante à jouer si, au-delà des scénarios en eux-mêmes, un soin particulier est apporté pour décrire la vie du corps dont font partie les personnages et leurs relations avec le monde extérieur.

Flics ou détective privés, dans une ambiance de film noir : Comme le montre Electric Town (la nouvelle figurant dans de ce livre), le travail des forces de l'ordre a été sérieusement perturbé depuis l'Incident Kuro. Entre la détresse de ceux qui deviennent criminels par désespoir, les robots devenus fous, les manifestations surnaturelles et la recrudescence d'affaires insolubles, plus personne ne sait où donner de la tête. Les uns et les autres savent juste que leur métier est devenu encore plus dangereux et que tôt ou tard, ils finiront par croiser quelque chose contre quoi ils seront sans défense.

Les autres services de secours (ambulances, pompiers, …) : à force de travailler la nuit et de côtoyer la misère humaine au plus près, les divers services de secours entendent toutes les rumeurs et voient les choses les plus incroyables. Ils sont donc généralement aux premières loges lorsque ce qui ne devrait pas se produire arrive et qu'il faut recoller les morceaux. Mais, depuis six mois, de nombreuses rumeurs s'avèrent particulièrement crédibles et de moins en moins d'employés finissent leur nuit en un seul morceau.

Unité d'élite : le gouvernement japonais est soumis à des maux extrêmes depuis le début du blocus, et il se doit donc de répondre avec des moyens extrêmes. Que ce soit au sein d'un groupe pour lutter contre les actions clandestines des forces étrangères, les robots incontrôlables, le terrorisme ou, comme pour la Compagnie Mononoke, les phénomènes surnaturels troublant l'ordre public, les personnages font partie d'une force d'intervention secrète et musclée appelée pour régler les problèmes de façon définitive et nettoyer les traces. Mais la vie au sein de l'unité est bien moins terrible qu'il n'y paraît et s'il s'agit bien d'un groupe d'élite censé ne pas faire de vagues, le premier objectif reste de protéger la population.

Les politiques

Peut être un peu plus délicats à impliquer sur un point précis, ces groupes sont généralement attachés à un « territoire » (qu'il s'agisse d'un arrondissement, d'un quartier, d'un nombre de votants ou de la survie à moyen terme de leur pays) qu'ils tentent de gérer au mieux et de faire prospérer. Une telle campagne impliquera généralement de gérer avec diplomatie de nombreux objectifs différents et amènera davantage les ennuis aux personnages que les personnages aux ennuis. Elle permettra par contre aux joueurs de se réjouir de leurs réussites en voyant directement leur « territoire » prospérer.

Elus locaux ou représentants/notables d'un quartier : Les personnages sont chargés de s'occuper d'un quartier de la capitale et sont donc confrontés à tous les problèmes qui peuvent s'y produire, qu'il s'agisse de réagir aux conséquences d'une secousse sismique, d'une coupure de courant prolongée, ou de rassurer la population sur les rumeurs qui courent sur une vieille maison inhabitée.

Partisans du Nouveau Kômeitô ou du Parti Libéral Démocrate : Depuis les élections du 4 mai 2046, le gouvernement est bicéphale. Les personnages sont issus des cadres d'un des deux partis et gèrent certaines de leurs opérations, ce qui consiste entre autres à faire le sale boulot de façon discrète. En effet, les deux formations sont à couteaux tirés et n'en peuvent plus de la collaboration de façade, chacune cherchant à placer ses pions, cultiver sa popularité et à écraser l'autre avec force manigances, chantages et bassesses. Tous les coups sont permis tant que l'opinion publique n'en sait rien. Elles sont conscientes que lorsqu'il sera temps de frapper, il faudra le faire en premier et être sûr que l'autre ne puisse pas se relever pour rendre les coups.

Diplomates de haut-vol : Même si le blocus a été mis en place, des négociations secrètes entres des représentants japonais - dont les personnages - et les leaders de l'opinion internationale (ou au contraire avec des alliés potentiels capables de retourner leur veste pour plaider la cause de l'Archipel) continuent d'avoir lieu. Dans ces tractations se négocient d'importants enjeux financiers, mais aussi technologiques et diplomatiques. Et si certaines puissances étrangères étaient plus intéressées par ce qui est enfermé avec les Japonais que le prétendu bouclier anti-missiles ?

Les mystiques

Contrairement aux précédents, et à l'instar de ceux des forces de l'ordre, ces groupes ont plutôt tendance à aller chercher les ennuis qu'à attendre de les subir. Ils sont donc très faciles à impliquer. Par contre, ils sont résolument tournés vers le surnaturel et les scénarios typés horreur. Ils seront donc plus adaptés pour des campagnes impliquant des secrets et des machinations occultes se dévoilant peu à peu.

Journalistes spécialisés : Les personnages travaillent pour une Media Content Agency (l'équivalent moderne d'une agence de presse ou d'un journal qui se serait débarrassé depuis longtemps d'un quelconque support papier) qui les a surtout employés pour des reportages bidons sur des actualités fantasques et pseudo-ésotériques. Mais tout a changé lorsque les manifestations surnaturelles se sont multipliées : les pigistes blasés sont devenus de vrais journalistes d'investigation. Ils forment désormais une des premières équipes de leur agence… Qui ne manque jamais de les envoyer partout où ça sent le souffre.

Exorcistes ou sectes : Parmi tous les groupes religieux ou parareligieux en recrudescence depuis quelques mois, il en est quelques uns qui se font un devoir d'envoyer leur membres dans les bras vengeurs d'un *onryo* en leur promettant quelque paradis artificiel. D'autres, comme la Flamme Céleste, forment au contraire des exorcistes qui tentent de repousser *oni* et fantômes en alliant les prières et reliques ancestrales aux technologies les plus modernes.

Otaku ou étudiants confrontés à l'horreur : certains adolescents et jeunes adultes ont des passe-temps bizarres. Les plus obsessionnels d'entre eux s'y abandonnent totalement et sont prêts à prendre tous les risques pour acquérir un peu de gloire en devenant LE spécialiste d'un domaine auprès de leurs «amis» aussi associaux qu'eux. Les personnages auraient pu choisir bien d'autres loisirs, mais ils ont jeté leur dévolu sur l'étrange et ses diverses manifestations, mélangeant occultisme occidental, mysticisme japonais, séries de science-fiction et chasse aux ovnis. Manque de chance pour eux, leur prochaine sortie pourrait les confronter à des choses bien plus réelles.

ANTICIPER LE JAPON DE 2046

Tous les éléments ci-dessus vous aideront sans aucun doute à créer la base de vos scénarios ou de votre campagne et à encadrer au mieux la création de personnages. Toutefois, il vous restera encore l'essentiel à faire : animer les parties en elles-mêmes et faire ressortir l'ambiance particulière de Kuro.

Celle-ci est donc composée d'un dimension largement ancrée dans l'horreur et d'une autre dans l'anticipation d'une société japonaise future, écartelée par ses multiples contradictions et la pression internationale. Ni dans la mouvance cyberpunk, ni dans celles des sciences-fictions dures ou sociales, l'univers et l'ambiance du jeu reposent sur quelques bases assez simples :

Une société divisée et structurée par la technologie

Le Japon de 2046 est et reste le lieu d'un contraste très marqué entre la tradition et la modernité. On y côtoie toujours des passants en kimono au milieu des magasins de l'Electric Town d'Akihabara et personne ne s'en offusque, ni même ne le remarque. Moderne comme ancien (une notion bien vague qui peut englober aussi bien le neuvième siècle que les années 2010) font bon ménage et permettent à toutes les générations de coexister. Ainsi, par exemple, si les plus jeunes avaient perdu la fibre religieuse mais continuaient néanmoins sous le poids des traditions à réaliser de nombreux rites de façon quasi laïque, on assiste désormais à un renouveau spirituel et religieux qui s'est fait sentir depuis l'Incident Kuro. Mais celui-ci n'est ni réellement démonstratif, ni théologique, il est plus le résultat d'une relation au divin plus que pragmatique et un moyen pour beaucoup de se rassembler autour des symboles nationaux de ce pays mis au ban de la communauté internationale.

Car si personne ou presque n'a envie de changer le système et veut sentir qu'au moins il y appartient, la population ressent plus que jamais le besoin de se rassembler et de quitter sa propre solitude. En effet, déjà divisée par la technologie en castes économiques et génétiques avec l'avènement de la Génocratie, elle voit également l'écart se creuser entre les hommes et les femmes et, de façon plus générale, entre toutes les branches qui la composent.

Une difficulté croissante pour distinguer la machine de l'homme

Ainsi, sans que personne ne s'en rende compte et surtout sans qu'elle ait conscience d'en être une, s'est donc formée une strate supplémentaire au sein d'une population japonaise qui se cloisonnait à nouveau : celle des androïdes. Véritable classe ouvrière composée à la fois de bêtes de sommes mécaniques et d'esclaves sexuels, elle est le reflet que l'humanité a créé à son image pour se sentir supérieure. Paradoxalement, les intelligences artificielles et les êtres synthétiques les plus évolués ne rêvent que de devenir humains et se posent des questions métaphysiques que la quasi totalité de leurs concepteurs ne se sont jamais posées, alors que l'élite humaine préfère refuser l'idée d'un possible éveil de la conscience synthétique. La crainte gagne du terrain et elle est de plus en plus repoussée par la machine. Désormais, et notamment depuis le sacre de la nanotechnologie et de la biotechnologie, celle qui est devenue la Génocratie ne se rêve plus améliorée mécaniquement mais immortelle et génétiquement parfaite, quelque part entre le prochain stade de l'évolution et la divinité d'antan.

Le traumatisme de l'Incident

L'Incident Kuro a été vécu comme un véritable traumatisme. L'essentiel des grands groupes qui permettaient au moins à leurs salariés d'avoir un sentiment d'appartenance se sont effondrés quand le pays s'est retrouvé subitement coupé de tous les réseaux financiers mondiaux. Aidées par le gouvernement bicéphale, de nombreuses sociétés nationales, et notamment des banques, ont essayé de relever l'économie en prenant à bras le corps la place et les obligations des anciennes firmes, devenues totalement ineffi-

caces dans ce Japon dé-mondialisé. Pourtant, si les dégâts ont été épongés au maximum par les richesses accumulées au fil des années, il est très probable qu'il faille rapidement trouver une autre solution. Faute de quoi, les pénuries gagneront en fréquence et en intensité rapidement.

Une guerre commerciale se joue toujours, mais essentiellement entre des entreprises nationales ou familiales qui, si elles gardent des dimensions plus humaines, n'hésitent pas le moins du monde à jouer des coudes ou à se lier aux Yakuza pour se faire une place.

Parallèlement au désastre économique que représente le blocus et dont l'essentiel de la population n'a pas encore perçu l'importance, la critique internationale a provoqué une importance réaction mécanique : la montée du nationalisme.

D'une certaine façon, l'opinion internationale, en s'opposant au Japon dans son ensemble lui a permis de se retrouver un adversaire commun et donc une identité nationale. En effet, partiellement désoeuvrés et déchirés entre une culture collective, de nombreux japonais ont eu tôt fait de se laisser séduire par des groupuscules extrêmes, politiques, religieux ou criminels. Plus que tout, ils leur donnaient à nouveau le sentiment d'appartenir à un groupe, mais aussi un idéal et une raison de se battre.

Une instabilité politique permanente

Mais cette montée des extrémismes a eu pour prix la fragilisation critique de la paix sociale. Si les porte-parole du Nouveau Kômeitô et du Parti Libéral Démocrate ont eu tôt fait d'appeler au calme et de prendre une mesure spectaculaire pour éviter des affrontements particulièrement graves entre leurs partisans, il ne faudrait sans doute pas grand chose pour remettre le feu aux poudres. D'autant plus que les attentats réguliers, dont on ne sait officiellement s'ils sont commandités par un parti ou l'autre, d'autres groupuscules extrêmes, la force internationale ou une organisation criminelle, viennent souffler sur les braises.

Une recrudescence des phénomènes étranges

Enfin, et surtout, l'Incident est également pour de nombreuses personnes la raison de la recrudescence de phénomènes étranges et une bonne partie des habitants commencent à en devenir hystériques. Les rumeurs sont bien sûr bien plus nombreuses que les vrais mystères, et beaucoup de personnes à la moralité douteuse sont bien heureuses de pouvoir compter sur elles, mais les phénomènes inexpliqués ou surnaturels deviennent tous les jours un peu plus importants.

Pour d'autres, le déni est si fort qu'ils s'évertuent à penser que la population japonaise a été rayée de la carte six mois plus tôt, préférant sans doute ainsi se trouver une excuse pour ne pas devoir regarder la réalité en face.

L'HORREUR A LA JAPONAISE

Comme précisé en introduction à ce chapitre, l'horreur à la japonaise est l'autre principale clé d'une partie de Kuro. Le Japon de 2046 est certes le paradis des passionnés de technologie et l'héritier de ses traditions, mais il est aussi et avant tout la prison d'une population qui y est enfermée avec ses propres démons. Au sens premier du terme.

Retranscrire ce genre d'atmosphère est donc à la fois une priorité et un des principaux défis pour tout Meneur de Jeu, notamment s'il souhaite utiliser ce livre indépendamment du reste de la gamme.

L'épouvante est déjà un genre bien connu de la plupart des cinéphiles et des rôlistes, et ce depuis des décennies. Toutefois, elle a été profondément renouvelée depuis le milieu des années 1990 sous l'influence du cinéma asiatique et la déferlante de films de fantômes qui ont suivi le succès de Ring d'Hideo Nakata. Même si beaucoup n'étaient que de pâles copies de ce dernier, un véritable sous-genre s'est créé avec ses codes et mécanismes, allant jusqu'à séduire Hollywood et déborder du côté des jeux vidéos. Fondamentalement, les ingrédients de base sont certes les mêmes que dans une production occidentale, mais la façon bien spécifique dont ils sont utilisés suffit à donner cette ambiance si particulière. Aussi, vous trouverez ci-dessous quelques conseils pour la faire ressortir lors d'une partie de Kuro.

Les principes fondateurs

De façon à peine perceptible, la quasi totalité des histoires d'horreur asiatiques qui ne sont pas de simples adaptations de leurs cousines occidentales sont basées sur un certain nombre de règles et de principes presque immuables. En appliquer certains peut impliquer de se débarrasser des vieilles habitudes ludiques, et donc être difficile, mais les garder à l'esprit est le meilleur moyen de concevoir des scénarios qui restent dans le ton.

Le monde est régi par de nombreuses lois invariables, qui sont généralement bien connues par la sagesse populaire et ceux qui représentent la tradition (anciens et habitants des campagnes) et oubliées par ceux qui ont renié leurs racines dans la vie moderne (jeunes et citadins). Elles sont implacables et, à l'instar du destin, lutter contre leurs effets est du temps perdu. La science a permis d'en expliquer un certain nombre. A part peut être l'Occultech, elle semble paradoxalement désormais dépassée dans bien des domaines.

Cela dit, même les plus érudits des vieux sages ou les plus talentueuses des *itako* (chamanes aveugles traditionnelles) ne peuvent connaître toutes ces règles et les comprendre totalement. L'homme n'est qu'une des nombreuses créatures à vivre sur cette planète et malgré les apparences, il ne pourra jamais totalement la dominer, ni en percer tous les secrets. Il y aura toujours des mystères qu'il ne saura résoudre et des prédateurs à sa mesure. La nature n'est pas faite pour être conquise et elle n'hésitera pas à se défendre si besoin est.

Car aussi solides que soient les tours de verre et les armes des hommes, la société moderne ne protège en rien du monde spirituel. Au contraire. En donnant une illusion de puissance, et en lui permettant de se manifester au travers d'objets technologiques, elle ne fait que les rendre encore plus fragiles et vulnérables.

Pourtant, malgré cette évidente fragilité, les protagonistes ont généralement en commun de montrer une résistance insoupçonnée et une persévérance inépuisable face à une défaite qui semble pourtant inéluctable. Dans les histoires d'horreur japonaises comme dans les sagas de leurs ancêtres *samurai,* bien qu'en beaucoup plus intimistes, la victoire ou la défaite des personnages semble passer après la dignité et la noblesse dans l'échec, surtout face à sa propre destruction.

Ceci est d'autant plus important que, comme expliqué dans la description du héros typique de Kuro, l'inconnu ne reste jamais patiemment à dormir des siècles en attendant d'être découvert. Contrairement aux histoires d'horreur occidentales, les protagonistes s'enfoncent rarement petit à petit dans un monde de plus en plus étrange et secret. A l'opposé, le surnaturel envahit leur quotidien directement, généralement avec fracas, et à eux de se débrouiller pour trouver une solution à leurs problèmes, en espérant qu'il en existe une.

Pour reprendre l'exemple de la vidéo maudite, on ne suit pas les investigations d'un enquêteur quelconque qui découvrirait progressivement que des morts suspectes sont liées à une vidéo étrange, mais celui d'une mère dont le fils a regardé la vidéo et à qui il ne reste plus que 7 jours à vivre. A moins bien sûr qu'elle ne trouve le moyen de lever la malédiction.

Du point de vue du Meneur de Jeu, cela n'est pas forcément très compliqué à mettre en place mais peut nécessiter parfois une petite gymnastique intellectuelle.

Enfin, le point sans doute le plus difficile pour la création de scénarios (ou de façon générale pour un rôliste) est qu'il ne faut pas chercher à tout rationaliser, et qu'il vaut mieux se concentrer sur ce que ressentent les joueurs que sur la complexité de l'intrigue. Ils devront d'ailleurs apprendre à ne pas avoir toutes les réponses et que certaines choses sont tout simplement incompréhensibles. Non seulement parce que leur expliquer leur gâcherait le plaisir en leur donnant trop de repères mais également et surtout parce que dans ce genre de parties, le scénario n'est

pas l'élément le plus important. Réussir à effrayer ses joueurs et à les mettre dans l'ambiance avec un scénario moyen sera probablement beaucoup plus apprécié qu'une très bonne intrigue à la limite de l'énigme et menée sans aucun suspense ou tension.

Un revenant dans la ville

Un autre élément notable concernant l'horreur à la japonaise (et qui prendra toute sa saveur autour d'une table de jeu) est que les personnages ne sont ni lisses ni des stéréotypes évidents. Pas plus qu'ils ne servent uniquement de faire valoir ou à montrer à quel point un monstre est dangereux en mourrant dans les premières minutes. Ils sont identifiables, travaillés, attachants, c'est bien par leurs yeux que l'on vit les événements. Leurs évolutions se font le reflet de la peur des joueurs : ils sont certes vulnérables, fragiles, mais en aucun cas jetables.

De plus, contrairement aux habitudes occidentales de mettre régulièrement en scène des adolescents ayant bravé un interdit ou commit une faute morale et qui vont probablement en mourir, les personnages sont adultes, généralement responsables et le plus souvent absolument pas responsables de ce qui se produit. Cela aurait pu effectivement arriver à n'importe qui, et cela n'aurait pas eu d'importance. Mais c'est paradoxalement parce que cela leur arrive à eux qu'on s'intéresse à l'intrigue, y compris en tant que joueur. Non pas pour découvrir l'origine du mal (ce qui peut toutefois constituer un étape importante), mais juste pour voir s'ils vont s'en sortir et comment ils réagissent à tout cela.

Car l'attachement des personnages au monde qui les entoure est également une source importante d'inspiration pour créer ses propres scénarios. Au travers de leurs différents protagonistes, ces histoires évoquent de nombreux thèmes liés aux travers de la société dans laquelle ils vivent (liens familiaux distendus, solitude, pollution, perte des racines, disparités sociales…) et faire de même permet de donner un cachet unique à vos parties de Kuro. Une trame autour d'un fantôme peut être vue et revue, mais s'il s'agit du fantôme d'un génocrate et que cela revêt une importance dans votre scénario, il prendra un tout autre poids pour vos joueurs. De même si leur façon de voir le monde est justement contredite par les évènements : comment réagiraient-ils si ce spectre venait d'au-delà du blocus, ou si, pendant un temps, il semblait finalement être celui d'un robot ou d'une intelligence artificielle ?

En effet, si leurs cousins européens ont tendance à hanter la lande ou de vieilles bicoques à l'écart de la civilisation, la technologie sous toutes ses formes n'est absolument pas à dissocier des monstres japonais. Elle sert à la fois de vecteur pour propager une malédiction et de moyen pour atteindre ses victimes (monstres sortant de photos, de moniteurs flexibles ou du réseau, mais peut être aussi de nanorobots). Plus rarement, lorsqu'elle est ouvertement dépassée, elle peut éventuellement être utilisée par les personnages pour se défendre contre les créatures les plus étranges. Ainsi certaines légendes urbaines parlent d'un vieil appareil photo capable d'emprisonner les esprits vengeurs ou d'un antique revolver dont les balles ne pourraient blesser que ce qui n'est pas humain.

Pour un Meneur de Jeu, ce croisement de l'horreur et de la technologie (et même, dans Kuro, de la science-fiction) est un bon moyen de surprendre sans cesse vos joueurs et de trouver matière à d'innombrables scénarios.

Avoir peur de rien ne signifie pas ne jamais avoir peur

S'il ne fallait retenir qu'une seule spécificité de l'horreur japonaise, ce serait à n'en point douter le fait qu'elle se base avant tout sur la peur par anticipation et non sur la confrontation. Joueur ou spectateur, on se fait plus peur soi-même en attendant qu'un événement se produise que lorsqu'il arrive réellement. Tous les gestes et tous les choix deviennent donc critiques : on n'est pas terrifié par le monstre qui sort du placard, mais parce qu'on doit ouvrir la porte du placard et que, si cela se trouve, il pourrait y avoir un monstre derrière. Assez paradoxalement, ce n'est plus ce qui est inconnu qui effraie mais ce qui est connu ; ce n'est plus de ne pas savoir ce qui va arriver, mais justement de le savoir.

Du point de vue du Meneur de Jeu, cela peut se traduire par le fait d'avoir une attitude vraiment minimaliste sur tout ce qui est souvent associé à la peur et ouvertement au fantastique (descriptions gores, monstres… etc.) et présenter principalement des choix apparemment anodins comme importants, de « zoomer » dessus en mettant de la pression et le doute dans la tête du joueur pour qu'il hésite sans cesse à faire les gestes les plus simples ou à se rétracter, se demandant s'il n'est pas en train de commettre une terrible erreur. Plus il changera d'avis sur des décisions sans importance, plus vous serez efficace. Si vous pouvez au début jouer de la peur de l'inconnu ou de la surprise pour frapper les esprits, le plus efficace reste de jouer sans cesse sur les conséquences potentielles des actions des joueurs.

Par exemple, un personnage apprend qu'un tueur rôde dans le quartier et se rend compte non seulement qu'il est probablement le seul témoin, que le tueur le sait, et qu'il vient de l'apercevoir en planque devant chez lui en rentrant. Il va sans doute s'enfermer à double tour et appeler à l'aide. Mais quelle sera sa réaction s'il a eu l'impression de voir une ombre se faufiler aux limites de son champ de vision, ou si le chemin jusqu'à la porte est dans le noir et qu'il a aperçu des traces de pas à l'intérieur de son appartement ? Le joueur va t-il décider que son personnage

ferme la porte pour empêcher l'assassin de rentrer, quitte à s'enfermer avec lui ou à se faire attaquer sur le chemin, ou encore laisser la porte ouverte, prenant ainsi le risque de le laisser arriver jusqu'à lui ?

La technique employée est donc de « fragiliser » le joueur et le personnage petit à petit et de façon continue afin qu'ils soient d'autant plus réactifs aux scènes vraiment effrayantes lorsqu'elles se produisent qu'ils ont passé les deux heures précédentes à se faire peur tous seuls. Une autre astuce pour y arriver relativement aisément, et qui est largement utilisée aussi bien au cinéma que dans le jeu vidéo, est de brouiller les repères du joueur et son sentiment de contrôle en perturbant tout ce qu'il tient pour acquis. C'est une des raisons pourquoi il est si important d'avoir des personnages ancrés dans leur quotidien. Il peut s'agir aussi bien d'éléments en jeu (une tête connue change de nom, des choses cessent de fonctionner sans que l'on en comprenne la raison, certains anciens amis semblent irrémédiablement fâchés et ne veulent pas expliquer pourquoi, impossibilité de prouver son identité…) que de choses en dehors du jeu (vous changez le fonctionnement des règles de façon perceptible mais toujours sans expliquer pourquoi, vous demandez des jets qui apparemment ne servent à rien et qui pourtant vous font sourire sadiquement, vous ne jetez pas les dès à des moments où vous devriez, ce que vous expliquez au joueur comme étant la perception de son personnage ne semble plus correspondre à la réalité de la partie…).

Enfin, comme vos joueurs seront probablement plusieurs, vous pouvez également vous servir des uns pour semer la confusion chez les autres. Ainsi, si deux personnages sont dans la même scène, qu'ils le savent et que vous expliquez aux joueurs deux choses différentes, ils vont automatiquement s'inquiéter. De même, pour un effet qui marche à tous les coups, n'hésitez pas à utiliser une vieille ficelle du cinéma de genre en décrivant à l'un des joueurs que le personnage d'un autre est à la merci ou à côté d'un fantôme menaçant qu'il ne voit pas (et, si possible, qui joue avec sa victime comme un prédateur pourrait s'amuser d'une proie). Que le joueur concerné l'entende sans que son personnage le sache, ou qu'il l'ignore et que son personnage ne puisse être facilement prévenu, vous aurez dans les deux cas une scène qui devrait marquer vos joueurs.

En résumé, l'essentiel pour instaurer cette atmosphère bien spécifique autour d'une table de jeu est de constamment relancer le suspense, y compris et surtout pour tout ce qui serait anodin ou pourrait passer pour un acquis. Ceci peut se faire de plusieurs façons : en rappelant ou augmentant constamment les enjeux des actions des personnages, en leur donnant l'impression de courir un danger, en réduisant énormément les délais pour ce qu'ils sont en train de faire, en rajoutant un élément nouveau et inconnu, en jouant sur le sentiment d'impuissance ou du secret, en laissant certaines pistes inachevées…

Sadako et ses copines
(histoires de fantômes…japonais)

Principale et souvent unique antagoniste, la figure emblématique de l'horreur venue d'Asie est sans conteste le fantôme (*Yurei* ou *Onryo* lorsqu'il est vengeur). Généralement, il s'agit d'une femme ou d'une jeune fille morte qui revient exercer sa colère au moyen d'une malédiction implacable ne laissant aucune chance à ses victimes. Celle-ci tire son origine dans la tradition *shintô* : lorsque quelqu'un est sur le point de mourir, non pas en paix mais avec un excès d'émotion le plus souvent assimilé à de la rancœur ou du ressentiment, il ne peut rejoindre le monde des morts et est contraint de rester dans le nôtre, mû uniquement par sa volonté de vengeance. Loin d'être condamné à hanter un lieu particulier, il fera tout ce qui est nécessaire pour arriver à ses fins et, suivant comment se propage sa malédiction, il fera sans doute un grand nombre de dommages collatéraux dans l'intervalle et continuera probablement encore à nuire une fois vengé.

Les deux principales caractéristiques d'un fantôme sont donc son histoire et sa malédiction.

La première comprend son nom (généralement uniquement un prénom) sa vie, la façon dont il est mort et dont il a accumulé toute cette rancœur. Au contraire de celles des cruels fantômes européens qui ont été punis pour leurs crimes, elle est celle d'une victime qui s'est rebellée contre ses bourreaux. Elle doit la rendre sympathique et presque attachante en faisant naître chez les joueurs une sorte de compassion un peu malsaine.

Le plus important concernant la malédiction est surtout de savoir comment elle se propage. Et là, tout est bon : contact physique, moyens de communication modernes, nourriture, liquides nauséabonds … Il n'y d'autre limite que votre imagination.

Ceci implique donc que vous vous attachiez à rendre chaque fantôme unique et à en faire un personnage à part entière. Toutes les vieilles ruses habituelles visant à donner du cachet à un Personnage Non Joueur sont donc les bienvenues : soignez leur description, donnez-leur des tics ou des expressions particulières (dans la palette limitée à laquelle peut avoir accès un ectoplasme), évoquez sans cesse leur passé de victime… etc.

Toutefois, l'aspect même de ces créatures est également très codifié. Selon les canons du genre, on peut l'apercevoir parfois avant une éventuelle confrontation, mais on ne verra alors qu'une partie de son corps, ou une reproduction de mauvaise qualité nous empêchant d'en distinguer les détails les plus horribles. Lorsqu'il se dévoile enfin, le monstre est difforme, souillé et sale. Terne, il apparaît généralement en noir et blanc pour bien montrer qu'il ne fait plus partie de monde. Il peut-être plus flou ou sembler cotonneux. Son visage est ravagé par la douleur et tout chez lui suscite le dégoût. Il peut

d'ailleurs être accompagnée d'insectes comme les mille-pattes, créatures culturellement considérées comme les plus répugnantes.

Très souvent associée à l'élément liquide (et au concept *shintô* de souillure), son apparition doit provoquer une répulsion à la mesure de l'angoisse provoquée par son attente. Elle doit être brutale, violente, bien montrer aux joueurs que l'ancienne jeune victime envers qui ils pouvaient ressentir de la compassion n'est plus qu'une créature sauvage, un prédateur sur le point de tuer leur personnage. Même sa chevelure, symbole de beauté, devient un moyen de cacher son visage et une arme pour arriver à ses fins.

Naturellement ceci ne sont que les codes d'un genre et il y a fort à parier que vos joueurs s'ennuieront vite si vous leur proposez toutes les semaines un clone différent de Sadako. N'hésitez donc pas à vous en éloigner et à ne pas abuser de cette figure pourtant emblématique. Dark Water, toujours d'Hideo Nakata, et Kairo de Kurosawa Kiyoshi par exemple donne de très bons exemples de « monstres » originaux et dérangeants qui peuvent tout autant marquer les esprits, et ce sans compter sur la diversité qu'apportent les autres créatures surnaturelles, les robots et surtout la population de Shin-Edo.

Cependant, il reste une différence de taille à la fois avec les histoires de fantômes occidentales et avec les habitudes tenaces liées aux jeux de rôle, et qui, restituée dans vos scénarios, leur donnera une touche très particulière : dans ce genre d'ambiance, la confrontation avec la créature non seulement n'a rien d'obligatoire, mais elle ne constitue pas non plus un paroxysme. Les protagonistes n'ont pas pour mission d'éradiquer la menace et de jouer aux gendarmes du monde spirituel en tuant le méchant spectre dans un combat mémorable ; ils cherchent juste à se sauver, eux et leurs proches, de la malédiction. Le fantôme comme le monde des morts coexistent naturellement à celui des vivants et une fois qu'il est devenu inoffensif pour la survie des protagonistes, il n'y a plus aucune raison de s'en prendre à lui ou d'aller provoquer un combat contre une telle force de la nature.

Une confrontation directe, loin d'être le temps fort du scénario, est généralement synonyme de sa fin malheureuse : l'objectif n'est pas de vaincre un mal illusoire mais bien d'y survivre.

Effets spéciaux

Enfin, la dernière façon d'instaurer cette ambiance est de jouer conjointement sur les descriptions et sur les conditions mêmes dans lesquelles se déroulent la partie, et plus précisément sur l'éclairage, la musique… etc. Pour un Meneur de Jeu expérimenté, ce n'est ni une nouveauté, ni une surprise, mais voici quelques conseils spécifiquement adaptés à ce type de parties.

Les différentes phases

Comme expliqué précédemment, la structure-type d'une trame d'horreur à la japonaise est généralement la suivante :

- une phase d'exposition très courte où l'on présente brièvement les divers protagonistes et éventuellement le cadre général ou le lieu où va se dérouler l'intrigue ;

- un premier choc rapide et brutal permettant de rapidement comprendre la situation et quel est le problème qui s'offre à eux. La tension est là. L'attention aussi ;

- un long développement, généralement très ouvert, où la tension monte peu à peu et où les personnages peuvent éventuellement apprendre les origines du monstre ;

- un paroxysme beaucoup plus rythmé, qui permet soit d'apprendre à survivre au monstre, soit comment le battre, soit encore une course poursuite effrénée pour lui échapper ;

- un dénouement qui montre que les personnages sont hors de danger, qui annonce une suite ou qui se solde par l'apparition du monstre et la mort des personnages.

Lors de l'exposition, il est inutile de mettre une ambiance trop pesante. Au contraire, cela nuirait à l'impact de la phase suivante. Il vaudra donc mieux éviter de jouer dans le noir et passer une musique assez facile à écouter ou rappelant l'environnement sonore du lieu où se passe la scène. Votre rôle consiste à permettre aux personnages qui ne se connaissent pas de se rencontrer et à mettre les joueurs à l'aise.

Ainsi, lorsque viendra le premier choc, ils n'y seront que plus sensibles. Pour que celui-ci soit le plus efficace possible, une bonne méthode peut-être par exemple de faire sortir les joueurs et de les reprendre rapidement un par un (si la situation s'y prête) alors que vous avez éteint la lumière, allumé des bougies, et que vous passez une musique beaucoup plus stressante. Les joueurs doivent réaliser que la partie a réellement commencé, qu'ils doivent être dans le jeu car la crise est importante et que leur personnage peut être en grand danger. Ils seront donc particulièrement attentifs lors de cette scène dont dépend l'ensemble de la partie. Ce changement d'atmosphère radical devrait participer à leur faire perdre leurs repères habituels (sauf, une fois de plus, si vous leur faîtes le coup toutes les semaines).

Sans rallumer la lumière, donnez-leur quand même quelques bougies supplémentaires afin de leur permettre de reprendre leur souffle pendant le développement et passez une musique toujours stressante, mais beaucoup plus discrète. Désormais, l'objectif est de les aider, sans les brusquer, à se mettre dans un état où ils se feront peur tous seuls, tout en accompagnant doucement la montée en tension. L'idéal est alors de mettre un disque en boucle et ne plus y toucher afin qu'il se fasse oublier des joueurs, puis

de ne pas hésiter à monter progressivement et de façon à peine perceptible la musique. D'autres accessoires sonores comme un réveil (si possible mécanique, ou mieux, une vielle pendule) ou un métronome peuvent également être très efficaces. Durant cette phase, ne remplacez pas non plus les bougies qui s'éteignent.

Le paroxysme doit au contraire être beaucoup plus animé et musclé. La musique se doit d'y être comparable à l'action et très rapide, elle doit sortir les joueurs du confort dans lequel ils ont passé les dernières heures à s'angoisser tous seuls et leur donner des raisons moins contemplatives d'avoir peur. C'est le meilleur moment pour les faire sursauter, par exemple en faisant sonner le réveil mécanique qui les stressait depuis la phase précédente, en appelant discrètement l'un d'eux sur son téléphone portable, ou en allumant à distance la télévision sur un canal où il n'y a que des parasites.

Une musique décalée, un morceau de piano étonnamment doux par exemple, ou des grésillement statiques (facile à obtenir avec un ordinateur ou une télévision) peuvent également être du meilleur effet.

La gestion de la lumière est plus difficile car elle dépend vraiment de la scène que vous faites jouer, mais le plus souvent, à ce stade-là, il vaut mieux en rajouter qu'en enlever. Il faut juste que celle que vous ajoutiez alors, soit différente de celle que vous utilisiez précédemment (probablement des bougies). Ainsi une lampe-torche assez puissante que vous ferez bouger au fur et à mesure de vos descriptions, un écran de télé avec de la neige ou d'ordinateur (en faisant attention à ce qu'il ne détourne pas l'attention de la partie) peuvent être parfaitement indiqués, surtout s'ils correspondent même de loin à votre intrigue.

Le dénouement enfin dépendra totalement de son issue. Une confrontation avec le revenant sera probablement menée avec les mêmes artifices que le paroxysme, là où une fin plus heureuse se rapprochera sans doute plus ou moins rapidement de votre phase d'exposition, marquant ainsi un retour à la normale et au quotidien.

Le silence peut tuer

Notamment dans le cas d'un scénario impliquant un fantôme ou un monstre surnaturel, il peut être très efficace de rajouter à la sonorisation des différentes phases de l'intrigue quelque chose de plus ponctuel, mais reflétant ce qui se passe dans la partie.

Par exemple, un thème particulier pour les divers personnages, ou pour les éléments soit récurrents soit surnaturels, comme un petit grésillement qui annonce une manifestation étrange ou l'introduction d'un morceau qui serait synonyme de danger. Au bout d'un moment, cela va devenir un vrai réflexe pavlovien pour vos joueurs et vous pourrez jouer avec, que ce soit en vous en servant sans autre raison que de les faire stresser ou au contraire de les surprendre bien davantage en ne vous en servant pas. Une fois de plus, tout cela participe à la fois à l'atmosphère et à la perte de repères.

Mais à ce petit jeu, le plus efficace est sans aucun doute de soigner l'accompagnement sonore de votre monstre. S'il apparaît parfois comme une victime, il doit être à la fois ce qu'il y a de plus étrange et dérangeant dans votre partie et être identifié comme un vrai prédateur. L'idéal pour faire ressortir tout cela est de lui trouver un bruit bien caractéristique, saccadé, organique ou au contraire industriel, qui signale soit qu'il approche, soit qu'il est sur le point de tuer (dans l'idéal, utilisez-en un pour chacune de ces situations). Là encore vos joueurs apprendront à se méfier et à réagir à ce stimuli. D'expérience, dans une partie entièrement sonorisée, le plus troublant est encore de ponctuer la proximité du fantôme par du silence. C'est à la fois difficile à percevoir et réellement déstabilisant pour la plupart des joueurs qui le couvriront aussitôt par leur réaction paniquée, afin sans doute de mettre leur personnage à l'abri, et qui devront ensuite prendre sur eux pour se calmer et tendre l'oreille.

Le dernier conseil

Au vu des pages précédentes, vous devriez avoir tout ce dont vous avez besoin pour mener des parties qui s'inscrivent réellement dans le genre nouveau de l'horreur asiatique. Pourtant, il est nécessaire de prendre quelques précautions. En effet, vous n'êtes pas en train de réaliser un film mais de préparer une partie de jeu de rôle, voire une campagne, et vos joueurs n'ont pas les mêmes attentes qu'un spectateur dans une salle de cinéma. Il est ainsi peu probable qu'ils apprécient des scénarios bâtis sempiternellement sur le même moule et il est donc judicieux de jongler avec ces codes pour mieux les surprendre. Après tout, il n'existe sans doute aucun film qui les utilise tous tels quels.

De plus, vos joueurs ne sont sans doute pas de culture ou d'éducation japonaise et certaines des subtilités de ce genre seront probablement moins efficaces avec eux. Il ne faut alors pas hésiter à mélanger les recettes extrême-orientales et occidentales pour les satisfaire. Vous êtes là pour eux et pour vous, pas pour respecter à la lettre ces pages qui n'ont que pour objectif de vous aider et non de vous enfermer.

Sachez donc par exemple doser, mélanger et intercaler des scénarios classiques au milieu de scénarios officiels plus axés sur l'évolution du monde, afin de vous éviter de tomber dans le piège du fantôme de la semaine. L'univers de Kuro est bien assez riche pour que vous ne soyez pas limités.

SCENARIOS

ORIGAMI

« La race humaine évoluerait donc pour donner naissance à quelque chose de différent ? »
Kaneda - AKIRA

PREAMBULE

Pour ce premier scénario de KURO, il n'est pas nécessaire que les personnages se connaissent. En vérité, il est même recommandé que ces derniers n'aient pas grand-chose à faire ensemble, les événements se chargeant de les rassembler. Cela demeurera d'ailleurs très vraisemblablement une constante dans la suite des scénarios, les personnages composant une sorte de groupe informel, motivé par des recherches personnelles et lié par un simple fil rouge. Ainsi, à la fin de ce scénario, il est plus que probable qu'ils se séparent jusqu'à l'histoire suivante, les obligeant à travailler ensemble dans le cadre d'une histoire surnaturelle les concernant (à moins que nous ne décidiez de former un groupe complet et défini, comme des militaires, des policiers ou une agence précise, ce qui n'est en rien incompatible avec cette histoire).

Néanmoins, il faut toujours un point de départ et ce premier scénario a essentiellement pour but de tisser les bases indispensables à ce « groupe », en leur faisant découvrir un point commun et en libérant un esprit surnaturel qui risque fort de les interpeller par la suite.

Pour l'heure, les personnages habitent tous Shin-Edo et occupent des métiers et fonctions diverses. Comme la plupart des concitoyens, ils vivent dans une ambiance maussade avec laquelle chaque habitant tente de cohabiter, cachant derrière un masque de sérénité les angoisses les plus réelles. Le blocus est omniprésent depuis six mois et certains des personnages-joueurs ont peut-être compris, par leurs activités et expériences récentes, que la réalité est en train de basculer dans le sang et l'horreur.

Pour les autres, ce n'est rien de plus qu'une société froide et réglée comme du papier à musique, le blocus n'étant qu'un concert de fausses notes dans une partition déjà bien chargée.

UNITÉ 731

Durant la seconde guerre sino-japonaise, ainsi que la Seconde Guerre Mondiale, l'Unité 731 était une section de recherche biologique de l'armée Impériale Japonaise. Spécialisée dans les expérimentations humaines, elle fut responsable de nombreux crimes de guerre et expériences infligées à des prisonniers. Présentée comme un simple laboratoire de prévention des épidémies, l'Unité 731 disposait principalement de sections sur le sol chinois et avait pour but de renforcer l'idéologie des troupes japonaises par le biais de la propagande.

Plus de 10 000 individus d'origine chinoise, mongole, russe ou manchu subirent les effroyables expérimentations de cette Unité, promouvant la supériorité de la race japonaise au même titre que les nazis. Les médecins de cette section de recherche n'hésitèrent pas à procéder à des vivisections sur des personnes non anesthésiées, à inverser leurs organes, à greffer leurs membres à l'envers, à leur inoculer bactéries et maladies, à tester sur eux des lance-flamme, des grenades, des armes biologiques, à leur retirer le cerveau…etc.

Àla fin de la Seconde Guerre Mondiale, une partie des physiciens de l'Unité 731 reçurent l'immunité de la part des Etats-Unis en échange de leurs recherches, qui

n'auraient jamais pu être effectuées ailleurs sur de tels cobayes humains. Tandis que quelques membres de l'Unité étaient condamnés par des tribunaux russes, les médecins et officiers graciés regagnèrent le Japon et devinrent des membres éminents de certains centres médicaux et pharmaceutiques, voire du ministère de la Santé.

Ce fut notamment le cas du Docteur Kido Masao, un des médecins de la Division 2 de l'Unité 731, spécialisée dans les recherches sur les armes biologiques. Après quelques années passées au sein d'un hôpital de Kyoto, il rejoignit à plus de soixante ans un laboratoire privé de Tokyo, très intéressé par ses connaissances. Froid et manipulateur, il profita de ce nouveau statut pour recommencer certaines expérimentations dans un cadre légal et un peu plus contrôlé, en particulier en matière de biotechnologie et de manipulation des chromosomes. Sa vie bascula le jour où il découvrit un marqueur inconnu dans le sang de certains patients, utilisant juste le laboratoire pour procéder à de simples analyses sanguines. Rapidement obsédé par cette mutation génétique, il tenta durant le reste de sa carrière d'en connaître la cause, sans succès. En 2007, à l'âge de 93 ans et sentant sa fin approcher, il transmit ses différentes recherches à son fils Jiro, peu de temps avant de décéder. Ce dernier reprit aussitôt le flambeau, continuant secrètement ces investigations, dans le cadre de différents laboratoires privés de Tokyo dont il grimpa rapidement les échelons.

Aidé par de nombreuses amitiés au sein des syndicats du crime et par un esprit particulièrement aiguisé, il fut un des premiers scientifiques mondiaux à élaborer les principes de la numérisation de la pensée. Dès 2032, son influence devint de plus en plus importante au sein de la toute nouvelle Génocratie, en représentant la réussite de ces laboratoires privés capables d'abattre les gigantesques Zaïbatsu, prises dans les bourrasques économiques mondiales. Parallèlement à son ascension fulgurante, il poursuivit les recherches de son père sur ce marqueur inconnu, baptisant « Potentiels » toutes les personnes le possédant et n'hésitant pas à s'associer à certains programmes militaires pour procéder à des contrôles sanguins massifs (et illicites).

En 2046, à l'âge de 61 ans, peu de temps après l'Incident Kuro et suite à un terrible accident de voiture provoqué par un dysfonctionnement des radars de la voie express, il fut transporté d'urgence au cœur de sa clinique privatisée (la Kido Biological) où les médecins détectèrent l'apparition du marqueur génétique inconnu dans son propre sang. Placé dans un coma cryogénique, son sang fut remplacé par un liquide sanguin artificiel capable de ralentir ses fonctions vitales, le temps de procéder à la réplication de son corps, gravement endommagé par l'accident. Malheureusement pris par le temps, les médecins tentèrent de procéder directement à une numérisation de sa pensée pour la replacer dans un clone en conception. Une coupure électromagnétique interrompit violemment le processus, plongeant les scientifiques dans le désarroi en constatant la mort cérébrale de Jiro et l'absence totale de toute donnée mémorielle dans les serveurs.

Aucun d'entre eux ne remarqua le léger grésillement parasitant quelques secondes la voix de l'Intelligence Artificielle sécurisant le laboratoire…

HALLUCINATION COLLECTIVE ET CONVOCATION SURPRISE

Profitez de ce début de scénario pour présenter la nouvelle Tôkyô de 2046 et le quotidien de chacun des personnages. Untel travaille peut-être au sein d'une société d'informatique, sécurisant le réseau optique, programmant des imageries virtuelles, réparant des androïdes et devant faire face à des coupures électriques lourdes de sens ? Un autre est peut-être un homme d'affaire proche de la ruine ou faisant son possible pour empêcher sa société de couler ou d'être rachetée par une simple banque héritée du microcrédit et aux mains de la pègre ? Un personnage travaille peut-être au marché de Tsukiji, est vendeur dans une boutique biotechnologique de Shibuya, est policier en centre-ville et doit faire face à une enquête impliquant des corps étrangement dépecés ?

Utilisez leur historique et les souhaits des personnages pour les faire un peu circuler dans les quartiers, subir l'analyse rétinienne, profiter de la réalité augmentée, prendre un taxi piloté par un robot, emprunter le métro Yamanote traversant un des complexes de Roppongi, commander un repas dans un restaurant de sushi, vérifier leur état de santé à l'aide des senseurs domotiques de leur studio… Rien de tel, en rajoutant une averse orageuse glacée, pour les imprégner de l'atmosphère si particulière de la capitale du Japon.

En vérité, même si rien ne semble véritablement lier les personnages entre eux, ces derniers ont bel et bien deux petits points communs :

- depuis quelques semaines, ils souffrent tous d'hallucinations légères. Rien de bien méchant ou capable de les faire sombrer dans la folie, mais plutôt des sensations proches d'un rêve éveillé. Des visions qu'un médecin aguerri interpréterait très certainement comme des symptômes de stress liés au blocus. Toujours est-il que par moment, un personnage aperçoit des pétales de cerisier tomber au milieu d'un hall d'immeuble, une forme épouvantable et grimaçante gratter à l'intérieur d'un miroir, un ancien samurai à cheval apparaître au coin de l'œil, des insectes s'assembler pour former le kanji "Oni", une geisha au masque de porcelaine immobile dans une rame de métro ou un morceau de musique de leur Pod se mettant à hurler des incantations en japonais ancien…etc. Aucune analyse médicale ne révèlera évidemment quoi que ce soit d'anormal chez eux.
- ils ont tous reçu une convocation en provenance d'un établissement bancaire : la Sumitomo Bank. La plupart l'ont reçu directement sur l'écran plasma de leur domicile ou sur la boîte mail de leur Pod, et le motif de ce rendez-vous n'est jamais le même : un personnage dispose d'un compte bancaire dans cet établissement et doit rencontrer son conseiller suite à un grave problème de sécurité électronique, un second a vu (sans être mis au courant) son argent transféré dans cette nouvelle banque après le rachat de la précédente, un troisième doit visiblement de l'argent, un quatrième est impliqué dans la signature d'un crédit dont il ne sait rien… etc. Autant de raisons de devoir se rendre urgemment à ce rendez-vous et démêler ces différents tracas administratifs.

Tous les personnages-joueurs doivent donc se rendre à la Sumitomo Bank, le 18 novembre 2046 à 10h45 précise pour rencontrer le conseiller financier chargé de leur dossier : Monsieur Hiroshi.

LA SUMITOMO BANK

Situé dans le quartier de Shinjuku, ce modeste établissement financier (en comparaison des banques les plus importantes de Shin-Edo) occupe les étages supérieurs d'un immeuble de dix niveaux : la tour Koshu. Equipée d'un restaurant panoramique sur son toit, le rez-de-chaussée paraît appartenir à une clinique privée : la Kido Biological. Ce palier est d'ailleurs totalement inaccessible puisqu'à l'arrivée des personnages, ces derniers n'ont guère d'autre choix que d'emprunter les ascenseurs placés dans un hall hermétique et minuscule.

Ces ascenseurs conduisent tout droit à la Sumitomo Bank, dont la salle principale est un exemple typique des nouveaux centres bancaires. Pourvue d'une seule et unique hôtesse-androïde, chargée de l'accueil derrière un comptoir métallique, la pièce principale de la banque est occupée par une douzaine de guichets informatisés, sans la moindre présence humaine. Ces derniers sont programmés pour répondre aux questions des clients, voire procéder à des échanges financiers ultra sécurisés. En 2046, les Japonais manipulent de moins en moins de liquide, les cartes bancaires étant nombreuses, utilisées pour des achats particuliers et faisant circuler de l'argent désormais virtuel. Par le biais de son Pod, il est possible de procéder à des achats et des transactions mais face aux piratages informatiques, à certaines obligations bancaires et aux dérèglements récents du réseau optique, certains habitants préfèrent encore se rendre dans ces bornes bancaires pour se rassurer ou accéder à leurs comptes.

En arrivant dans ce hall d'une propreté sans faille, les personnages ne trouveront guère plus d'une dizaine de clients procédant à des transactions. Avec un sourire figé et une politesse parfaite, l'hôtesse artificielle désignera à chaque personnage la même salle d'attente située au fond du hall de la banque, où Monsieur Hiroshi « viendra les chercher dès qu'il aura fini avec son rendez-vous précédent ».

HOLD-UP

Tous les personnages, les uns après les autres, arriveront ainsi dans la petite salle d'attente blanche, décorée de fauteuils ergonomiques roses et d'un écran géant vantant les mérites de la Sumitomo. Les petits ventilateurs incrustés dans le plafond viendront rafraîchir une attente particulièrement pénible dans la chaleur persistante de cette pièce exigüe.

Au bout de vingt minutes, le conseiller financier, l'air gêné, fera enfin son apparition. Chauve, des lunettes vertes et vêtu d'un impeccable costume infroissable, il expliquera aux personnages qu'une erreur informatique est survenue. En effet, il n'a jamais envoyé la moindre convocation et ne sait strictement rien des comptes de certaines des personnes présentes. D'ailleurs il ne sait absolument rien d'eux. Embarrassé et fixant ses chaussures, il proposera néanmoins de chercher le responsable de cette erreur, leur offrira un thé et ne cessera d'accuser les perturbations électriques de dérégler leur serveur.

BLAM !

Lorsque Monsieur Hiroshi invite les personnages dans son bureau pour trouver la cause de cette malencontreuse erreur, la lumière s'éteindra dans la pièce et des explosions résonneront dans le hall de la banque. Des morceaux de plafond tomberont sur le sol, dévoilant les conduits de ventilation et des trous béants dans les étages supérieurs. Une dizaine d'individus vêtus de combinaisons noires et équipées d'exosquelettes souples tomberont violemment sur le sol synthétique de l'établissement bancaire, les mains tenant fermement des armes énergétique et des mini-guns.

Deux membres de ce commando lourdement armé, le visage dissimulé derrière des casques opaques bardés de capteurs atterriront directement dans le bureau de Monsieur Hiroshi, à côté des personnages.

Le conseiller financier en sueur, et décidemment bien malchanceux, aura juste le temps de crier « SECURITE COFFRE » en activant une reconnaissance rétinienne avant de recevoir une décharge de Gunshock lui faisant traverser la vitre de son bureau… Et atterrir dix étages plus bas sur un taxi-bot.

Immédiatement, d'épais volets métalliques renforcés viendront condamner toutes les ouvertures, de modestes veilleuses rouges s'allumant pour éviter de plonger tout le monde dans l'obscurité la plus totale.

Les personnages, ainsi que les malfaiteurs, seront désormais prisonniers dans un immeuble verrouillé par le dispositif de sécurité.

LE SILENCE DU TOMBEAU

Hurlements, larmes, panique. Cette partie du scénario est propice pour plonger les personnages dans l'hystérie des clients présents (et désormais otages), voire dans leurs propres peurs en ajoutant quelques hallucinations dans une obscurité oppressante.

Loin d'être paniqués, les responsables du hold-up regrouperont les otages dans le hall, faisant descendre une quinzaine d'otages supplémentaires des étages supérieurs (dont des cuisiniers travaillant visiblement dans le restaurant panoramique du dernier niveau). Les deux hommes surarmés entourant les personnages des joueurs les obligeront à en faire de même.

Visiblement japonais, les braqueurs paraîtront un peu stressés, notamment en observant un Pod que l'un d'en eux montrera aux autres.

Les secours arrivent, comme prévu. Il ne faut pas perdre de temps.

Plutôt rapides de la gâchette, tout mouvement brutal pour s'échapper, refus d'obtempérer ou autre tentative d'appel sur son Pod aboutira à une rafale de Gunshock, voire à une vraie balle dans la tête. Il se peut d'ailleurs qu'un ou deux otages innocents en soient victimes, histoire de « faire un exemple » devant les autres.

Après quelques minutes de palabres dans un coin de la pièce, les dix individus, de plus en plus anxieux et nerveux, forceront les otages à se rendre au rez-de-chaussée par les escaliers de sécurité, où ils seront regroupés dans un coin. A l'extérieur du bâtiment, des bruits sourds se feront entendre.

Visiblement, ces braqueurs n'ont nullement pour objectif de s'emparer des fonds de la banque, mais plutôt de pénétrer dans la fameuse clinique privée Kido Biological.

DANS LES TENEBRES

Les personnages auront le temps d'angoisser de longues minutes dans un coin de ce hall gris de taille réduite. Dans la pénombre, ils distingueront à peine les silhouettes des membres du commando, juste éclairés de halos rougeoyants. Ces derniers, équipés d'un matériel de pointe, déploieront en deux parties une épaisse valise métallique sur le sol. Cette dernière dévoilera une sorte de foreuse hi-tech, entourée de capsules vertes renfermant visiblement un acide corrosif.

En l'espace d'à peine 5 minutes, un trou de la grosseur d'un homme sera pratiqué dans l'épaisse structure du sol, découvrant différents câbles et un long couloir métallique en contrebas.

Pendant qu'un membre de cet escadron descend par l'ouverture pour jouer les éclaireurs, la porte du hall (pourtant barricadée par un volet métallique particulièrement épais) explose dans une monstrueuse détonation. Des morceaux de la structure viendront faucher deux braqueurs et trois malheureux clients, lacérés par les éclats brûlants.

Au travers la fumée, les personnages pourront à peine apercevoir la lumière du jour et les bruits de l'extérieur avant qu'une gigantesque machine ne tente de forcer le passage. Sorte d'exosquelette massif bardé de canons, la bête de métal (un waldo de combat de classe Solid) sera accompagnée de commandos d'élite aux brassards rouges, visiblement de l'armée nationale. Cependant, plutôt que de tenter d'éviter d'impliquer les otages dans un bain de sang, ils n'hésiteront pas à canarder aveuglément tout ce qui bouge. Les preneurs d'otage en feront évidemment de même, utilisant même un lance-roquette magnétique pour verrouiller les canons de l'exosquelette à la carapace de tank.

Les choses iront vite, très vite et vous devrez noyer vos joueurs dans un flot d'actions et de paroles. De la fumée, des détonations, du sang, des cris et des corps tombant comme des mouches sans discernement. Aucun des deux camps ne semblera se préoccuper des otages, les hommes aux brassards rouges paraissant même vouloir éliminer tous les témoins de ce « faux » hold-up. Les personnages ne pourront pas sortir, au risque de se retrouver directement dans la ligne de mire des assaillants. En profitant des effets des grenades et boucliers électromagnétiques utilisés par le commando, les personnages des joueurs n'auront qu'une seule issue possible : le trou béant percé dans le sol du bâtiment.

Ils atterriront (peut-être violemment) dans une sorte de longue coursive métallique aboutissant à une porte renforcée et ouverte. A peine auront-ils couru jusqu'au fameux sas, dans un chaos de cris et d'explosions, que la porte de ce dernier se refermera derrière eux.

Ils finiront leur course avec 4 membres du commando et deux otages survivants. Si les joueurs tentent de s'emparer de certaines armes en s'échappant, ils devront le faire discrètement, les preneurs d'otage les menaçant rapidement lors de leur arrivée dans la pièce.

Le silence régnera de nouveau dans l'obscurité et un imposant corridor leur fera désormais face.

KIDO BIOLOGICAL

Les personnages comprendront que le commando est plongé en plein désarroi. Visiblement, les hommes aux brassards rouges n'étaient pas censés leur tirer dessus, mais couvrir leur suite. Une dispute éclatera peut-être même entre deux membres de cette équipe. Certains enlèveront sans doute leur casque endommagé, comme s'ils ne supportaient plus de le porter ou souhaitaient en finir.

En étant attentifs à leurs différentes conversations, souvent peu discrètes, les personnages pourront apprendre certaines choses :

- ce commando de braqueurs est composé de militaires gouvernementaux
- ils sont à la recherche de certains « fichiers » placés dans la base de données de ce laboratoire privé
- les hommes aux brassards rouges devaient les aider à fuir du bâtiment et non abattre tout le monde, étant également des militaires à la solde du gouvernement

Rapidement, les personnages découvriront que les militaires paraissent se méfier de « quelque chose » situé dans le laboratoire et ils feront régulièrement appel aux otages (en particuliers les personnages des joueurs) afin de pénétrer en premier dans une pièce ou de débloquer une porte. Il est même quasiment certain qu'ils fassent appel aux connaissances informatiques des PJ pour débloquer un sas ou récupérer les fameuses données dans l'ordinateur central, leur informaticien ayant péri dans l'assaut.

Dans tous les cas, l'atmosphère sera oppressante, le petit groupe circulant dans des couloirs froids et silencieux, percevant dans le lointain les tentatives des hommes aux brassards pour pénétrer à leur tour dans le laboratoire et les éliminer.

Leur crainte ira crescendo en découvrant au gré de leur avancée, cinq ou six membres du laboratoire allongés sur le sol, dans des positions crispées. Morts violemment, vêtus de longues blouses blanches, certains tiennent encore des masques à gaz perfectionnés qu'ils n'ont visiblement pas eu le temps d'enfiler. Leurs yeux sont vitreux, leur teint gris et de la bave a coulé de leur bouche comme des animaux enragés. Certains paraissent même s'être battus pour des masques en quantité insuffisante (ce qui sera également le cas pour les personnages et les PNJ les accompagnant, libre à vous de faire monter la paranoïa). Un virus a-t-il été lâché dans le laboratoire ?

DANS LES MEANDRES DU LABO

Ce laboratoire privé tient plus du coffre-fort que du simple établissement médical et les mesures de sécurité déclenchées suite à l'effraction bruyante n'ont rien arrangé. Construit en-dessous du niveau du sol, composé

Les membres survivants du commando sont composés des personnes suivantes :

Shuncho : visiblement le leader. La trentaine, brun, le visage taillé à la serpe et une légère cicatrice sur la joue gauche.
Tobei : grand, carré, chauve, des lèvres charnues et un caractère de cochon. Il porte les armes les plus lourdes.
Yujiro : laconique, calculateur, une barbe taillée minutieusement. Son œil droit a été remplacé par un implant optique blanc. Son visage est couvert de sang séché, mais ce n'est pas le sien.
Hiroyo : très nerveux, grands yeux ronds, cheveux rasés et tatouage de griffe de dragon à la base de la nuque. Il a été blessé à la jambe gauche lors de sa fuite et recherche quelques médicaments dans la clinique pour apaiser sa douleur.

Les deux otages survivants sont :

Metsube Kokan : trapu, longs cheveux bruns, petit barbichette et chemise blanche. C'est un simple employé de bureau de la banque. Plutôt tordu, il n'hésitera pas à trahir les personnages pour être épargner par le commando ou abandonnera tout le monde pour s'enfuir.

Aochi Mineko : belle, fine et fragile, habillée d'une robe rouge et en état de choc. Elle était simplement venue dans la banque afin de faire une transaction bancaire pour ses parents.

de trois niveaux aux murs de biobéton très épais, il dispose surtout d'un système de défense hi-tech contrôlé par une Intelligence Artificielle perfectionnée. Cette dernière n'est pas encore réellement activée au moment où les personnages pénètrent dans le premier niveau et ne se déclenchera que lorsque le commando aura trouvé les fichiers qu'ils recherchent, dans le pupitre de la salle de contrôle.

Le premier niveau est composé de longs couloirs métalliques, de divers bureaux de médecins, salles d'attente, salles d'examen et autres laboratoires minuscules destinés à faire des examens sanguins ou d'imagerie laser. Durant leur périple, les personnages pourront observer des grappes de caméras miniatures incrustées dans le plafond, observant leurs faits et gestes (imaginez les grappes d'yeux d'une araignée), ainsi que des « cubes » métalliques disposés de façon épars dans ce niveau.

Ces derniers, d'environ 1m50 d'arête, sont un croisement insolite entre une compression de César et le fameux cube du film Hellraiser. N'importe qui les prendra instantanément pour des œuvres d'art contemporaine, aucun câble, arme ou fibre optique quelconque n'apparaissant à leur surface. Pourtant, il s'agit bien de machines : des robots de défense « Origami » repliés et attendant un signal de l'IA pour agir. Sous leur forme complète, ils ont l'allure de squelettes de métal d'1m70 de haut, constitués de feuillures d'aluminium, aux pattes articulées, à l'œil unique de cyclope (détectant les mouvements) et aux bras munis de pistolets à aiguilles meurtriers.

Ce niveau donne normalement accès au rez-de-chaussée de l'immeuble, par une porte unique désormais condamnée par une porte renforcée. Histoire de stresser un peu plus vos joueurs, n'hésitez pas à rajouter une trace de chaleur au centre de ce sas épais, histoire de leur faire comprendre que les hommes aux bandeaux rouges ont commencé à percer l'entrée. Bientôt, ils envahiront certainement les lieux pour « achever » leur mission.

À l'extrémité de ce premier palier se trouve une imposante salle circulaire et étrangement dépouillée, équipée d'un simple pupitre et de multiples écrans flexibles incrustés dans les murs. Il s'agit du centre de contrôle de l'édifice, là où se trouvent normalement les fichiers recherchés par le commando.

Ayant perdu leur informaticien, un ou plusieurs personnages-joueurs seront donc mis à contribution pour percer la sécurité du serveur (difficulté 16). Après plusieurs minutes de stress, un pistolet sur la tempe et des percussions sourdes dans l'étage supérieur, les personnages parviendront à pénétrer dans des fichiers sensibles. Ils découvriront une liste d'une quinzaine de personnes, baptisée simplement « Potentiels », au sein de laquelle figureront leurs noms. Ce qui ne pourra que les intriguer au plus haut point.

Pendant que les membres du commando s'énervent pour récupérer cette fameuse liste, visiblement l'objet de leur convoitise, l'ordinateur cessera de fonctionner, les caméras s'allumeront, des portes se fermeront et les robots de défense s'activeront.

- Oh bon sang, on l'a réveillée !

LE REPAS DE L'ARAIGNEE

Nous voici désormais au beau milieu d'un huis-clos pour le moins angoissant. En plus d'un commando de surexcités et de tueurs tentant de pénétrer dans l'édifice, les personnages devront désormais compter avec une IA cherchant à les éliminer. Non seulement par le biais des huit robots de sécurité Origami mais également par tous les moyens mis à sa disposition : sas se refermant sur un corps, nanodrones, fermetures de portes pour conduire les fugitifs dans la gueule du loup… La « conscience » du laboratoire paraîtra excessivement mortelle et enragée, et surtout totalement intouchable, aucun ordinateur ne paraissant pouvoir en venir à bout.

Ce sera un peu du chacun pour soi et les membres du commando risquent fort d'être les premiers à se faire trancher en deux, à mourir asphyxiés dans une cuve, à chuter lourdement dans un ascenseur avant d'être dépecés par des drones chirurgicaux… Associations diverses et sentiments les plus sombres en perspective. N'hésitez pas à ponctuer cette fuite à l'aveuglette des actions des autres otages, Mineko devenant un véritable boulet tandis que Kokan n'hésitera pas à menacer les joueurs avec une arme récupérée sur un soldat pour passer le premier par un sas (ou l'inverse, qui sait).

Paradoxalement, dans ce chaos où s'enchaîneront progressions silencieuses, immobilisme (pour échapper à l'œil des robots) et courses frénétiques, les personnages réaliseront rapidement que le bâtiment paraît vouloir les aider. Et eux seuls. En ouvrant une porte au bon moment, en leur permettant l'accès aux escaliers du niveau 2 et 3, en faisant bouger des appareils médicaux pour tromper le regard des Origami…etc.

Au bout d'un moment, en atteignant le palier 2, ils apercevront même un hologramme de dragon rouge traversant les murs et leur indiquant le chemin à suivre.

L'ENVOL DU DRAGON

Cet hologramme est la manifestation de Kido Jiro, l'ancien dirigeant du laboratoire, à l'esprit partiellement numérisé suite à son accident de voiture. Sans qu'il sache pourquoi, il s'est retrouvé au cœur même du système informatique de sa clinique, déboussolé et souffrant d'amnésie partielle. Malheureusement, il n'a pas remplacé l'IA existante et s'est retrouvé coincé dans son propre système, incapable de sortir complètement de ce réseau interne impossible à hacker et risquant d'être annihilé comme un virus en cas de manifestation trop brusque ou de tentative de prise de contrôle.

Obnubilé par la liste des « Potentiels », sans savoir totalement pourquoi, désireux de s'échapper, il n'a trouvé qu'une seule solution particulièrement risquée pour tenter de s'enfuir en profitant des failles de l'IA. Utilisant son propre compte de messagerie (du moins, lorsqu'il était encore vivant), il est tombé sur différents messages envoyés par un groupe gouvernemental « non officiel », très intéressé par ce fichier de Potentiels pourtant secret et souhaitant l'acquérir par tous les moyens. Utilisant leur intérêt grandissant, il leur a fait croire que ces fichiers allaient être détruits le 19 novembre par ce même gouvernement et qu'il fallait donc s'en emparer rapidement, si possible en faisant croire à un hold-up pour tromper les forces spéciales. A l'aide de simples messages, Jiro parvint ainsi à influencer subtilement un groupuscule secret d'une frange du gouvernement d'intervenir ce 18 novembre. Dans le même temps, il utilisa la banque proche et son petit réseau défectueux pour convoquer certaines personnes de la liste de Potentiels, choisies au hasard.

Motivé par l'envie de survivre et de fuir, son plan était minutieusement calculé : profiter de l'alerte dans le laboratoire, repliant les défenses de l'IA et la rendant moins vigilante à son encontre, pour pouvoir contacter les Potentiels amenés avec les otages et tenter de s'échapper avec eux. Tout ceci, bien qu'excessivement incertain (66% de chance d'après lui) aurait pu se dérouler sans le moindre accroc si un autre groupuscule gouvernemental, bien décidé à éradiquer ces fichiers, n'était venu perturber les plans de Jiro et du commando. Les hommes aux brassards rouges (le Ruban Rubis), du moins certains membres de ce groupe, sont également des militaires mais chargés d'annihiler le commando, les fameux fichiers et le laboratoire… Du coup, Jiro, tout comme les personnages, sont dans une situation particulièrement épineuse. Désormais ce dernier n'a plus d'autre choix que de convaincre les personnages de l'emmener avec lui, car sa destruction paraît inévitable dès que les militaires aux brassards pénétreront dans les lieux (faisant disparaître l'IA, Jiro et les fichiers compromettants pour effacer toute preuve).

Jiro est évidemment responsable du décès des laborantins, qu'il s'est chargé d'éliminer en manipulant les émanations chimiques de la climatisation, à l'aide de nanorobots. Il n'y a désormais plus aucun risque d'asphyxie.

Au bout d'un moment, pendant que les personnages continuent leur course en suivant sa forme luminescente, ce dernier s'adressera directement à eux. Il se présentera simplement comme « Jiro », préférant cacher son ancienne nature d'humain et expliquera qu'il est prisonnier de l'IA du laboratoire. Il pourra expliquer que les deux groupuscules ennemis font visiblement partie du gouvernement actuel et que certains cherchent à détruire des dossiers, tandis que les autres souhaitent s'en emparer dans un but inconnu. C'est son « père » (sans plus d'explications, les joueurs penseront logiquement à un concepteur informatique, non à un humain) qui

a découvert un traceur sanguin chez certaines personnes. Ce marqueur a également été retrouvé chez les personnages, suite à leur passage dans l'hôpital Universitaire de Keio de l'arrondissement de Shinjuku (souvent pour des contrôles ou accident bénins, à inventer avec les joueurs, à moins que certains personnages n'en aient étrangement aucun souvenir) et contre leur gré.

Il ne sait pas du tout ce que provoque cette malformation sanguine, à part des hallucinations, mais proposera aux personnages de les aider. Il dispose d'une copie de cette liste, et ne demande qu'une seule chose en échange : qu'on l'aide à s'échapper avant de le relâcher sur le réseau optique de Shin-Edo. Il indiquera également la seule et unique sortie possible du bâtiment : une antique porte de secours placée au troisième niveau et débouchant sur une station de métro désaffectée.

Pour récupérer Jiro, il suffit simplement de le « télécharger » à l'intérieur d'un Pod ou d'une quelconque clef de données, comme un programme informatique.

CUVES DE ROUILLE

Pour atteindre cette fameuse porte de secours, il leur faudra poursuivre leur course à travers les niveaux 2 et 3, alors que les brassards rouges pénètrent enfin violemment au premier palier.

- Le niveau 2 est occupé par de plus grandes salles médicalisées, scanners, imagerie laser et autres blocs opératoires équipés de bulles chirurgicales. Un espace plus large et moins étouffant que le niveau précédent, mais où il est malheureusement plus ardu de se cacher et de se faufiler sans attirer l'attention. Quelques rares cuves chromées sont remplies de corps en formation, ainsi que d'individus congelés, souvent méchamment amochés (c'est d'ailleurs le cas du cadavre de Jiro, conservé par son personnel on ne sait trop pourquoi).
- Le troisième niveau et le plus bas, est bien plus lugubre puisqu'en plus d'un éclairage insuffisant, il est constellé de bacs et cuves d'expérimentation. Dont des restes des recherches de l'Unité 731, bocaux et images à l'appui. Imaginez des grilles abîmées, des murs un peu plus sales qu'au-dessus et des corps monstrueusement transformés dans des cuves. Une sorte de « niveau secret », où la clinique paraissait étudier ou réaliser des expériences plus malsaines. Eh oui, Jiro n'est pas forcément une âme angélique mais il n'en a plus réellement conscience !

Au bout de ce dédale et de toutes les péripéties que vous pourrez imaginer (rien de tel qu'une simple menace dans l'obscurité, sans présence réelle ou combat sans fin, pour faire stresser une table de jeu), les personnages parviendront jusqu'à la fameuse porte non verrouillée, débouchant sur une station de métro abandonnée d'où ils pourront remonter sans grande difficulté.

Une fois à l'extérieur, il leur restera encore quelques précautions à prendre pour s'assurer encore quelques mois de survie…

La présence étrange de Jiro amplifiera peut-être les hallucinations des joueurs ou attirera quelques phénomènes paranormaux, esprits égarés ou ombres ricanantes se contentant de glisser le long des murs avant de disparaître rapidement. Les personnages arriveront sans doute à la conclusion que la cause de ces visions est le fameux marqueur sanguin. Mais au gré de leurs pérégrinations, ils finiront peut-être par douter... Et si tout ceci n'était pas un simple mirage ?

DENOUEMENT ET GARDE-FOU

S'ils ont suivi les conseils de Jiro et fait preuve de prudence, ils se retrouveront dans une rue de Shin-Edo, à proximité de la tour Koshu avec Jiro et ses fichiers dans un Pod quelconque. Malheureusement pour eux, à moins de disparaître totalement de la circulation, rentrer chez eux comme si de rien n'était les rendra facilement éliminables par les deux factions gouvernementales. La première pour récupérer la liste, la seconde pour la détruire.

La seule véritable possibilité de se mettre à l'abri est de faire jouer les médias, attroupés en masse devant l'établissement bancaire. En jouant les otages, en ne parlant pas des fichiers, ils deviendront durant quelques jours des célébrités éphémères, placées sous le feu de la rampe, et pourront montrer du doigt les bavures des militaires récupérées par le Nouveau Kômeitô pour asseoir sa position et déstabiliser le Parti Libéral Démocrate. Un vrai trouble politique se mêlant aux déboires du blocus, rendant les personnages intouchables avant un oubli rapide de cette affaire !

Afin de faciliter leur choix dans cette fin de scénario, n'hésitez pas à utiliser Jiro pour leur souffler quelques conseils, histoire que les personnages ne finissent pas cette première histoire dissous à l'acide dans la baignoire d'un love-hotel. Au pire, une bande de barbouzes se contentera

Des recherches sur les autres personnes de la liste seront sans doute assez longues et ne révéleront guère d'informations notables. De simples individus ordinaires, dont un ou deux sont d'ailleurs décédés de cause naturelle. Une visite à l'hôpital Keio (où a eu lieu leur fameux prélèvement sanguin), quant à lui, pourra donner lieu à une éventuelle intrigue secondaire. Histoire d'inquiéter un peu plus les personnages, ils découvriront peut-être qu'une aile de cet institut est occupé par un laboratoire de recherches en nanotechnologies ? Peut-être sont-ils devenus les cobayes d'une expérience gouvernementale ? Peut-être ne sont-ils pas ce qu'ils croient être ? A moins que tout ceci ne soit qu'un mensonge ?
Même si rien ne tout cela n'est vrai, vous pourrez jouer avec leurs hallucinations, les faisant douter en permanence entre d'éventuelles visions produites par la science et des apparitions surnaturelles bien plus réelles.

de les contacter pour les menacer de se taire, rien de plus.

En tout cas, Jiro tiendra parole et livrera aux personnages l'ensemble des fichiers récupérés, avant d'être libéré dans n'importe quel ordinateur domestique. L'étrange dragon rouge apparaîtra fugitivement à travers tous les écrans des rues et les hologrammes, avant de disparaître, se répandant dans le réseau de Shin-Edo. Pour, sans nul doute, réapparaître très bientôt…

Les personnages auront en leur possession la liste des 28 Potentiels, mais également des notes diverses sur des expériences issues de l'Unité 731, dont un épais dossier cryptique concernant les Armes Fantômes : de prétendus soldats dormants, reliés directement au monde des esprits.

Reste à savoir ce qu'ils en feront.

PNJ

Un membre d'un Commando

AST 2 PER 2 PRE 2 TEN 3
HAB 2 PUI 3 VIG 2 VIV 2

VIE 35 BG 12 SM -12
DEF 12 ACT 1 DEP 2 REA 4

Compétences

Compétences de Combat
Armes à Feu 4
Fusils d'assaut 5 (Maîtrise)
Mêlée 3
Poignard 4
Corps à corps 3
Bagarre 4
Compétences Académiques
Sciences Physiques 3
Compétences Générales
Aptitudes physiques 3
Esquive 4
Course 4
Dissimulation 2
Discrétion 3
Communication 3
Intimider 5
Conduite Engins Roulants 2
Automobiles 4
Culture Générale 2
Politique 4
Investigation 2
Fouille 3
Interrogation 4
Réseaux 2
Milieux Politiques 3
Militaires 5
Police 2
Survie 3
Zones Urbaines 5
Compétences techniques
Systèmes 2
Electronique 4
Explosifs 3
Démolition 5

Un robot Origami

AST 1 PER 4 PRE 1 TEN 5
HAB 3 PUI 5 VIG 4 VIV 4

VIE 65 BG 22 SM -22
DEF 22 ACT 2 DEP 3 REA 5

Compétences

Compétences de Combat
Armes à Feu 4
Armes magnétiques 6
Corps à corps 4
Bagarre 5
Compétences Générales
Aptitudes physiques 4
Esquive 5
Course 6
Dissimulation 2
Discrétion 4
Investigations 2
Pistage 5

	C/M/L/E	Dgts
Canon Magnet lance aiguilles	**2-20/21-50/51-100/101-250**	**3D6**

FUGU

« Je ne crains ni la mort ni l'enfer ;
ma vie n'a pas cessé d'être un enfer.
Je ne tremblerais que si je devais aller au ciel »
Takeushi ~ Entre le ciel et l'enfer.

« Jeux d'eau de mer, spectres en vue… »
Ring 2

SYNOPSIS

Les personnages vont être attirés dans le quartier de Kaijin après que des cadavres atrocement mutilés aient été découverts. Les victimes se trouvent dans le listing de «Potentiels» que les personnages ont récupéré dans le premier scénario. Tous ont été assassinés selon le même mode opératoire et dans la même période. Pas de doute : quelqu'un en veut très sérieusement aux personnes présentant les mêmes anomalies sanguines que les personnages. Le meurtrier a déjà commis quatre crimes dans les deux dernières semaines. Enquêtant dans ce quartier, les personnages vont suivre la trace du meurtrier au sein de l'énorme plate-forme piscicole et tenter de l'appréhender dans les profondeurs de la station.

***Précision** : les noms des personnages japonais, chinois et coréens sont présentés de la sorte : Nom, Prénom. Les noms occidentaux de manière inverse.*

INTRODUCTION

Countless odd religions too
It doesn't matter wich you choose
One stubborn way to turn your back
You Only Live Once – The Strokes

Les personnages viennent de vivre les événements troublants du premier scénario. Ils sont peut-être restés en contact, ne serait-ce que dans le but de se communiquer des informations au sujet de leur « mal » mystérieux.

Quelques semaines après le hold-up et tout ce qui a suivi, ils sont alertés par les médias sur un sujet particulièrement sensible pour eux. Vous pouvez également faire intervenir Jiro, avec parcimonie et discrétion, ce dernier leur envoyant des messages énigmatiques ou des liens du réseau sur leur Pod. Les personnages devraient vite se rendre compte qu'un sujet en particulier occupe la une des journaux : un tueur en série sévissant dans Shin-Edo.

Ce dernier en est déjà à sa quatrième victime, toujours assassinée avec le même mode opératoire. Les journaux n'ont pas pu s'empêcher de faire le rapprochement, sans toutefois trouver un point commun aux victimes. La police ne dit rien mais patauge aussi. Et celui que la presse surnomme déjà « l'Ogre » commence à effrayer le pays et à défrayer la chronique.

Chose particulièrement intriguante pour les personnages, le tueur traque et assassine les gens présentant les mêmes caractéristiques sanguines inédites qu'eux. En effet, les noms des victimes figurent tous sur leur fameuse liste de « Potentiels ».

Une fois de plus, le meurtrier a frappé dans le quartier de Kaijin. Son premier meurtre a eu lieu 16 jours plus tôt. En dehors du fait de figurer sur la liste des Potentiels, une information détenue uniquement par les personnages, les victimes ne semblent avoir aucun point commun. La première, Itagaki Kimiko, était une jeune femme membre d'un groupe de Yakuza, vivant seule sur Kaijin et dirigeant un réseau de proxénétisme.

Wada Hashiba, la deuxième victime était un ouvrier d'une usine de traitement et de colorisation des algues alimentaires. Tué à l'intérieur de son domicile sur la plate-forme, sa femme a d'ailleurs été épargnée. Il touchait de l'argent pour quelques combines avec la pègre. Ce qui a permis aux enquêteurs de penser à des règlements de compte entre bandits imaginatifs et particulièrement macabres (pour utiliser une mise en scène si sanglante).

Le troisième assassinat concerne un homme d'une quarantaine d'années, Marubashi Ikaru avocat sans grande envergure, au service d'une grande entreprise de conditionnement de poisson. Sans aucun souci avec la justice, gravitant à un petit niveau mais à la carrière irréprochable, cela a interpellé les policiers, qui ont pris conscience que ces crimes n'émanaient pas forcément du Milieu.

La dernière victime en date était cette fois-ci un cadre supérieur : Omura Yumiko. Omura n'a jamais eu de liens avec le crime organisé. Et elle venait d'obtenir ce poste quelques jours avant son décès. C'est à partir du troisième meurtre que la presse s'est emparée de l'affaire, un serial killer étant plus vendeur que des crimes crapuleux. Les services de police ont complètement réorienté leurs investigations.

Invariablement, le criminel tue de la même manière, à l'aide d'une sorte de couteau proche du hachoir de boucher. La lame est recouverte de poison, une toxine puissante, la tetrodotoxine. Ensuite, le foie, les intestins, les gonades (testicules et ovaires) et la peau sont arrachés et jetés de côté. Le surnom de la presse est mal choisi, le tueur n'ingérant rien de ses victimes, il se contente de les éventrer après les avoir attaqué sauvagement à l'arme blanche.

Ces informations seront en partie récupérables par le biais de la presse. Certaines, selon les difficultés que souhaite opposer le Meneur de Jeu aux personnages, pourront poser plus de difficultés pour être collectées. Journalistes peu discrets ou informations sous scellés par la police, il leur faudra déployer des trésors d'ingéniosité pour obtenir les détails les plus pointus (la présence de la tetrodotoxine sur l'arme du crime par exemple). Les personnages peuvent utiliser leurs contacts dans la police ou la médecine légale ou pirater le réseau du commissariat (ce qui ne se fera pas sans difficulté).

Il va sans dire qu'une visite sur les lieux du dernier crime permettra aux personnages d'en apprendre plus sur ce tueur.

CHAPITRE 1

Plus récent arrondissement de l'ancienne Shin-Edo, Kaijin est un dédale de plate-formes et de coursives sous-marines s'étendant sur plus de 12km2. Eloigné du reste de la mégapole d'une trentaine de kilomètres en pleine mer, Kaijin est un quartier qui cultive son autonomie. Ses habitants se réfèrent plus facilement à leur quartier qu'à leur ville, regardant le reste des habitants de la côte avec suspicion et un brin de dédain. Par conséquent, il ne va pas être aisé pour les personnages d'enquêter en toute quiétude et discrètement. Ils seront véritablement perçus comme des intrus venus fourrer leur nez dans des affaires internes qui ne regardent assurément pas des « gars de la côte »…

Libre aux personnages de se trouver un alibi pour arpenter les artères métalliques et poisseuses de Kaijin. Ils peuvent venir en simples visiteurs (même si cela va leur fermer des portes et attirer des regards), en décrochant un contrat d'intérim comme manutentionnaire dans une usine aquacole, en se présentant comme des hommes d'affaire venus investir ou en faisant fonctionner un contact… etc. Tout dépend de leur bagout et de leurs compétences pour bluffer leurs interlocuteurs.

La plate-forme est accessible de différentes manières. La plus économique, c'est de prendre un bateau. Pas mal de navires de pêcheurs arrondissent les fins de mois en emmenant des voyageurs lorsqu'ils ont la place, si la pêche n'a pas été très bonne. Ce qui, avec la faune marine ravagée par la pollution, est souvent le cas. Il existe plusieurs compagnies de ferry, proposant le voyage avec plus de confort, mais il faut réserver à l'avance, car c'est un trajet très fréquenté. Sinon, il y a également l'hélicoptère. Kaijin est équipé de 8 héliports permettant aux engins de se poser, la solution la plus chère mais la plus rapide. Il suffit en effet d'à peine une dizaine de minutes pour atteindre cette destination.

Une fois vos personnages sur place, il est important pour vous, Meneur de Jeu, de bien décrire le décalage avec le reste de la ville. Si les habitants pensent être différents, c'est que leur environnement est fondamentalement distinct de celui du reste de Shin-Edo. Déjà, voir le soleil est un luxe, vite perdu au fur et à mesure que vous vous enfoncez sous le niveau de la mer. Les étages supérieurs sont réservés aux sièges sociaux et aux grandes firmes, ainsi qu'aux logements de fonction des dirigeants des grandes entreprises. Les étages moyens, peuplés d'hôtels confortables, accueillent les visiteurs, les voyages scolaires et les scientifiques. Mais plus on descend, plus le luxe et le confort disparaissent. Peu à peu, les larges passerelles climatisées, translucides, dotées de bornes du Neo-Web et décorées de plantes vertes laissent la place à des coursives exiguës et sombres, aux parois métalliques rouillées, dégageant une odeur oppressante de varech et de sel. Des fuites occasionnelles font tom-

ber quelques gouttes d'une eau orangée sur les têtes tandis que les bruits de distorsion du métal se font parfois entendre, comme des grondements souterrains…

Les ascenseurs grincent et peinent. On se demande s'ils seront capables de remonter. Les hologrammes publicitaires lancent leurs programmes mais s'interrompent souvent, comme à court de batterie, les publicités personnalisées court-circuitent régulièrement, vous proposant des services complètement inadaptés et vous appelant par un autre nom… L'ensemble de la structure a à peine 20 ans mais le milieu extérieur a précocement vieilli des biomatériaux instables et les a malmenés. Il était question de construire une prochaine plate-forme dans une dizaine d'années, mais l'Incident Kuro a changé la donne et le projet n'est plus d'actualité. Le gouvernement bicéphale s'est pour une fois mis d'accord sur le maintien de Kaijin en l'état. Les frais de construction de sa petite sœur seraient par trop exorbitants.

Suivant leur alibi, les personnages peuvent rejoindre leur nouveau lieu de travail, dans les niveaux inférieurs, après avoir signé leur embauche à la surface auprès d'un assistant de la direction des ressources humaines. Cela vous permettra de mettre en scène le décalage et de faire appréhender aux personnages la diversité des métiers au sein de Kaijin. Quoi de plus différent entre faire signer des contrats dans un bureau à 21 degrés avec vue sur la mer, assisté d'une androïde secrétaire moulée comme un mannequin et découper des carrés dans la roche, ceint d'une armure hyper-barre d'une tonne et demi à 200 mètres de profondeur ? En tant que manutentionnaires, ils bénéficient d'un minuscule logement sur place, une sorte de cabine dont la vitre peut devenir opaque (quand ça fonctionne encore) laissant tout juste la place de s'asseoir, de s'allonger et de ranger une petite mallette d'effets personnels.

Ils peuvent également louer une chambre d'hôtel s'ils ont une autre couverture. Les établissements varient du palace comptant peu de places (la plate-forme n'est pas la destination favorite de la jet-set et des milliardaires), aux cubes sous-marin comprenant 400 chambres de la taille d'un cercueil mais équipées d'une borne Neo-Web (et un accès à des chaînes érotiques ou programmes en 3D).

Si vous rajoutez quelques yens et traînez un peu dans les coursives, vous pourrez vous procurer un Squid totalement interdit mais au programme affriolant ou saignant… Voire les deux.

CHAPITRE 2

Si les personnages ont l'occasion d'approcher les responsables de l'enquête à propos des meurtres, ils pourront en apprendre un peu plus sur le modus operandi de l'assassin.

Ils peuvent également se renseigner un peu plus sur les victimes. Pour cela, divers interlocuteurs sont mobilisables :

Les inspecteurs en charge de l'enquete

Kobayashi Tetsuo, un vieux flic pas loin de la retraite. Un peu plus de la soixantaine, de gros cernes sous les yeux, c'est une sorte de Derrick japonais. Il est assez bougon et ne sera pas d'un abord très sympathique. Mais le vieux a une faiblesse, il aime assez l'alcool et il se montrera bien plus loquace devant une petite carafe de *sake* ou un verre de bière…

Hang Jin-Pyo, son collègue, un vieux flic aussi, plus amical et assez bavard. 59 ans, quelques mèches de cheveux blancs, le visage plein de rides d'expressions chaleureuses. Attention, néanmoins, il ne vomira pas toutes les informations d'un coup dès que les personnages lui demanderont. Il faut nouer des relations, faire montre de sérieux, construire une certaine confiance. Et les couvertures des personnages doivent également ne pas l'effrayer. Lui et son collègue logent sur place pour les besoins de l'enquête, ne rentrant qu'une fois par semaine pour un jour de congé. Il est donc tout à fait possible de sympathiser à Sushi Sea ou dans tout autre estaminet de la sorte.

Nakahashi Tahei n'est pas inspecteur. C'est le médecin légiste sur l'affaire. Jeune médecin venant tout juste d'achever ses études de spécialité, c'est un grand escogriffe tout sec, accro à la caféine liquide. Pince sans rire, il est doté d'un humour noir assez choquant, un humour de légiste, en somme.

Ces trois membres des forces de l'ordre pourront renseigner les personnages sur les méthodes du tueur, leur révéler les détails des scènes de crimes et leur faire part de leurs premières pistes. Soupçonnant dans un premier temps la pègre, les deux derniers meurtres les poussent à revoir complètement l'orientation de leurs investigations. A présent, c'est bel et bien la piste du tueur en série qui est privilégiée. Les inspecteurs et leur acolyte médecin s'attachent à relier les victimes. Bien sûr, certains serials killers tuent par hasard, au gré des rencontres. Mais la nature même du quartier, complètement claustrophobe et l'instinct des vieux flics leur fait subodorer autre chose. Mais ils n'ont bien sûr aucunement conscience de l'existence du fichier qui a rassemblé les personnages.

Nakahashi Tahei peut leur révéler, si les personnages n'ont pas fait le lien, que la tétrodotoxine (la toxine retrouvée sur les blessures et qui devait recouvrir la lame de l'arme du crime) est la même que celle du poisson *fugu* : ce célèbre poisson toxique préparé en *sashimi*, particulièrement côté mais dont la préparation requiert un diplôme d'état et qui provoque encore quelques morts par an.

Okamoto Gihei peut servir pour délivrer quelques informations à vos personnages. Jusqu'à quel point ces illuminés ne côtoient pas parfois la vérité ? Mélangez les informations réelles du scénario et des événements importants avec des vérités dogmatiques absconses et des raisonnements alambiqués. Okamoto est un illuminé qui noie dans un salmigondis de délires quelques détails troublants.

Essayez de faire sympathiser vos personnages (ou une partie d'entre eux) avec l'un de ces contacts. Ainsi, ce dernier pourra communiquer aux personnages l'avancée de l'enquête, les éléments nouveaux et vous permettre de tenir les personnages au courant, sans que ces derniers aient un rôle officiel dans les investigations.

Les journalistes sur l'affaire

Cindy Kang est une jeune reporter sino-américaine. Jolie métisse d'à peine 30 ans, elle est dynamique et parle très vite. Représentant TBTN une chaine régionale américaine et bloquée au Japon par l'Incident Kuro, elle ne s'est pas laissée abattre et s'est fait recruter au sein de Jap'One, une chaîne privée détenue par un magnat de la presse génocrate : Bui Gen Eichiro. L'affaire de « l'Ogre » est le premier sujet sérieux qu'elle couvre au Japon. Sérieuse et zélée, elle interroge tout le monde, travaillant 15h/24h. Les personnages peuvent s'en faire une alliée solide s'ils lui apportent du nouveau et échangent régulièrement des informations valables avec elle.

Okamoto Gihei est un journaliste à la carrière prestigieuse. Agé d'une cinquantaine d'années, il est dégarni, a les traits tirés et les dents jaunis par le tabac. Il présentait même le journal télévisé sur une grande chaine nippone avant qu'il ne brise sa carrière en révélant au grand jour son appartenance sectaire. Le soir de l'Incident Kuro, surprenant des millions de téléspectateurs, de podcasters et auditeurs, il imputa les événements de la journée au gouvernement japonais, encourageant les Japonais à la révolte pour un vrai Japon, plus soucieux du culte et du respect des divinités et les enjoignant de rejoindre une secte intégriste : *Ikari Kami*. Aussitôt mis à pied, il devint le porte-parole de la secte. Quand celle-ci fut absorbée par un conglomérat plus important, il devint directeur d'une chaîne dédiée à la secte. Il couvre cet événement, persuadé que « l'Ogre » est un homme si souillé par une vie dissolue qu'il en est devenu fou.

Les journalistes pourront apporter un autre regard sur l'affaire. Ils ont tout de suite été attirés par la nature macabre de la mise en scène des victimes et ont immédiatement pensé à l'action d'un tueur en série. Le fait qu'ils ignorent les liens des deux premières victimes avec la pègre ne les a pas lancé sur une fausse route contrairement à la police. Ils se sont plus mêlés à la population locale et peuvent servir de guides dans certaines zones du quartier.

Les victimes

Itagaki Kimiko

La première victime travaillait sur la plate-forme BCX 719 dans un bouge appelé le « Trois Saveurs ». C'est un restaurant minable, minuscule et sale, dont l'alibi de la restauration sert à cacher un réseau de prostitution. Agée de 31 ans, elle s'occupait des filles et des androïdes, tandis que son associé, un certain Mubura Kotaro, un gros homme à la peau quasiment dépigmentée, gérait l'établissement et la cuisine. Ce dernier est très soupçonneux si on vient lui poser des questions et les personnages devront déployer des trésors de diplomatie pour lui soutirer quelques informations. Tout au plus pourra-t-il concéder qu'Itagaki Kimiko était son associée et qu'elle détenait des parts dans le restaurant. Il niera tout trafic et exhibera les autorisations de possession des androïdes gynoïdes, qu'il qualifiera d'hôtesses d'accueil et non de prostituées. Quand aux prostituées humaines, elles seront cloitrées dans leurs chambres durant l'entretien. Itagaki Kimiko a été tuée dans sa chambre, sans un bruit et sans aucun témoin.

* La prostitution n'est pas illégale au Japon. Néanmoins, elle est réservée de façon tacite à certains quartiers et est interdite sur la plate-forme.

Wada Hashiba

La deuxième victime, âgée de 38 ans, travaillait au sein de l'établissement Tsubachi, une usine de traitement et de colorisation des algues alimentaires située sur la plate forme ACX 413. Il était ouvrier spécialisé et travaillait à la chaine à un niveau inférieur. Il triait les algues et écartait toutes celles trop souillées par les toxines ayant échappées aux filtres des cuves. Il a été assassiné chez lui, dans son minuscule logement de fonction, composé de deux cellules fusionnées à peine plus grandes que des couchettes, situé deux étages au dessus de l'usine. Sa femme, Wada Akiko dormait à côté de lui. Elle a été réveillée par des mouvements et un cri, probablement de son mari, avant d'être assommée d'un coup à la tempe. Elle n'a rien vu et n'est d'aucune utilité pour identifier l'assassin.

Au fur et à mesure de l'enquête, les policiers ont fini par mettre la main sur des preuves (traçabilité financière) de dépôts et de déplacements de fonds aux montants inappropriés pour quelqu'un occupant un poste tel que celui de Washida. La veuve a fini par avouer que feu son mari se laissait corrompre. Un certain M. Reed lui donnait de l'argent et en échange, il devait laisser passer certaines cargaisons constituées pourtant d'algues trop polluées pour être commercialisables. Elle n'a jamais vu ce monsieur Reed.

Marubashi Ikaru

La troisième victime. Il était âgé de 43 ans. Marubashi était avocat et travaillait au service juridique d'une firme de moyenne importance : *SFP* (pour Sea Food Packaging). C'est une entreprise de conditionnement de poisson. C'était un avocat à la carrière très moyenne, sans éclat. Sa présence à Kaijin était exceptionnelle. Il devait veiller aux clauses lors de la signature avec un nouveau client. Il était là pour la journée mais les cyclones avaient empêché l'hélicoptère de le ramener. Ainsi, il s'était résolu à passer la nuit dans un hôtel de seconde classe, où il trouva la mort.

Marubashi Ikaru n'a jamais eu maille à partir avec la justice.

Ce crime a par contre laissé un témoin. Un ingénieur italien, Fabio Pescatore, voisin de Marubashi a entendu des bruits de lutte. Il a entrebâillé sa porte et aperçu une silhouette massive et voûtée s'éloignant rapidement et sans bruit dans le couloir. Mais surtout, il est resté figé par l'odeur que dégageait la personne. C'était comme une puanteur salée, empestant l'iode et la chair de poisson pourri à plein nez. Il s'est empressé de refermer sa porte, un renvoi biliaire plein la bouche et terrifié par la forme qui s'est découpée dans le faible éclat de l'ampoule signalant le sas de secours. Le couloir étant plongé dans une quasi-obscurité, à part cette chétive lueur rougeâtre, Pescatore ne peut pas être plus précis.

Omura Yumiko

La dernière victime en date. Cadre supérieur dans l'entreprise russo-nippone *Koryakovsky & Ichikawa*, spécialisée dans la publicité des denrées issues de la mer, elle était en train d'élaborer la stratégie marketing d'une société ayant passé commande, la Shibu Corp. Présente sur Kaijin depuis quatre jours, elle comptait finir la semaine sur place pour fignoler son travail, avant de rejoindre les côtes et le reste de Shin-Edo.

Elle a été tuée lorsqu'elle est sortie d'une soirée assez arrosée avec ses collègues. Comme happée par un bras puissant, elle a disparu dans un tunnel d'oxygénation de l'étage. Ses hurlements ont résonné un moment dans le tunnel avant de céder la place à un silence pesant. Pour le coup, étant donné que Kaijin est réellement un quartier qui ne dort jamais (vu les entreprises et les lieux, les trois-huit sont généralisés, y compris en dehors de l'industrie), il y eut pas mal de témoins à ce rapt pour le moins surprenant. Mais la rapidité de l'action n'a pas permis d'identifier suffisamment le ravisseur pour dresser un portrait convainquant. L'une des conclusions provisoires de la police est que le ravisseur/tueur devait être d'une force herculéenne. En effet, Omura Yumiko était une jeune femme très forte. Le corps a été retrouvé quelques heures plus tard, à un niveau bien inférieur, entre deux bennes à ordures d'un secteur occupé dans sa quasi-totalité par des industries et quelques squats. Là, en pleine rue, personne ne peut évoquer l'odeur du ravisseur/tueur, vu que l'odeur de poisson et d'eau de mer est omniprésente.

M. Reed est un gangster de seconde zone, qui chapeaute un petit trafic de cargaisons alimentaires. Il n'a d'intérêt que comme fausse piste dans ce scénario. Vous pouvez lancer les personnages à sa recherche si vous trouvez qu'ils vont trop vite ou que vous désirez les faire patauger un peu dans le quartier et ses zones peu fréquentables.

CHAPITRE 3

Ce chapitre a pour but de dynamiser l'enquête par une poursuite, mettant en scène un premier contact entre la créature et ses poursuivants : les personnages-joueurs. En effet, durant leur enquête, alors qu'ils se rendront très probablement sur le lieu où a été découvert le corps d'Omura, le plus sensible des personnages (Jet de Perception) sera attiré par une odeur nauséabonde qui flotte dans l'air. Très rapidement, il entendra des cris stridents, suraigus. Cela proviendra de quelques coursives plus loin. Lorsque les personnages déboucheront

Quelques détails d'importance

C'est très difficile à repérer (assurez-vous que les personnages obtiennent cette information après avoir été TRES observateurs) car le quartier entier suinte, mais les endroits où est passé le tueur semblent comme auréolés d'une sorte de moisissure. Des taches brunes maculent les murs des tunnels qu'il a arpentés, comme par exemple dans le couloir de l'hôtel où résidait Marubashi, l'avocat. C'est comme si après son passage, le taux d'humidité grimpait en flèche. Les endroits métalliques ont rouillé de manière accélérée et les rares végétaux se sont flétris.

De plus, il y a une corrélation troublante. Dans la chambre d'hôtel de Marubashi, il y avait des petites sucrettes posées sur une table basse à côté d'une tasse de café. Ces sucrettes sont percées, laissant échapper non pas du sucre mais du sel. C'est pareil pour les sachets de sucre dans le sac à main d'Omura. Enfin, interrogé à ce sujet, Mubura Kotaro, le gérant des Trois Saveurs et associé d'Itagaki Kimiko pourra avouer qu'un plaisantin a dû lui jouer un tour car toutes les sucrières de son établissement ont été remplies de sel...

Le sucre semble s'être transformé en sel. Le sel est un élément clef de la religion shintô. C'est un ingrédient nécessaire à tout rite purificatoire.

sur une passerelle grillagée fixée au plafond par quelques câbles, ils pourront voir sur le niveau inférieur une ombre voûtée qui glissera autour d'un petit bâtiment avec une grande célérité et qui hésitera à y entrer. Les cris proviennent de l'intérieur. Il s'agit bel et bien du tueur, sur la piste d'une nouvelle proie… La créature sera à peine visible et tentera de semer le doute dans l'esprit de vos joueurs, tout du moins de leurs personnages. S'agit-il d'un homme bossu, ou est-ce plutôt un monstre ? L'obscurité empêchera d'être sûr de soi. Tout personnage équipé d'un *gantai* verra ce dernier saturer et laisser place à une sorte d'écran gris à peine troublé par des sortes de pulsations… Tout personnage équipé de biotech auditive entendra distinctement des bruits suraigus, comme des griffes sur un tableau noir ou un sifflement d'usine.

Si une poursuite s'engage, la créature fera preuve d'une agilité digne des meilleurs gymnastes et bondira de passerelles en coursives, s'accrochant à des tuyaux, escaladant des piliers et sèmera rapidement les plus agiles des personnages entre deux niveaux, après avoir réussi un saut impossible pour un humain naturel.

À l'intérieur du minuscule bâtiment, une artificielle (modèle teenager japonaise), expliquera aux personnages qu'elle a été poursuivie par un monstre terrifiant alors qu'elle rentrait d'une course pour son patron. Elle n'a rien vu de son visage mais elle a capté une odeur épouvantable. Elle a couru se réfugier où elle pouvait, craignant pour son fonctionnement. Elle a lancé des cris de détresse sur la route. Il s'agit d'un robot domestique à la programmation détournée, faisant probablement office de prostituée. C'est un modèle assez basique et reprogrammé pour aguicher. Nullement impressionnée par cet évènement, notre charmante hôtesse d'accueil siliconée va proposer ses charmes à chacun des personnages, tout en témoignant de ce qu'elle a pu voir. Il ne faut pas lui en vouloir, c'est son programme.

Deux questions devraient néanmoins se présenter aux personnages :

- Qu'est-ce qui l'a préservé de l'attaque du tueur ?
- Pourquoi un androïde a-t-il été attaqué ?

Il n'est pas évident de déterminer ce qui a protégé l'artificielle de l'attaque sauvage du tueur en série. Elle s'est réfugiée dans un temple désaffecté, au fronton orné d'une *shimenawa* poussiéreuse, une corde torsadée en paille de riz, censée repousser les démons. Est-ce cet objet traditionnel *shintô* qui a repoussé l'assassin ? Impossible d'être catégorique. Mais à ajouter au sel, cela commence à faire beaucoup d'éléments portant à réfléchir sur les rites traditionnels japonais.

De même, il est impossible de savoir pourquoi le tueur s'est attaqué à un androïde.

CHAPITRE 4

La nuit suivante, tous les personnages font un rêve étrange et plutôt effrayant. Le quartier tangue, à la limite de se briser. Dans le ciel, des étoiles tombent dans l'eau, arrachées du ciel par d'immenses tornades, provoquant de gigantesques vagues. Ils entendent comme une poussée sourde provenant du fond, et qui prend de l'ampleur. Autour d'eux, les gens paniquent, se marchent dessus. Et tout ce qui est métallique se transforme en chair écailleuse de poisson. Le sol devient glissant, les gens se noient dans les liquides organiques. De toute la hauteur d'un tas de chair, un homme les regarde. Cet homme, bossu, a le visage horriblement déformé, des yeux globuleux, la bouche tordue par de petites dents fines… Alors qu'il va s'adresser à eux et tend une main dans leur direction, leur Pod sonne.

C'est l'un de leurs contacts. Suivant les liens qu'ils auront noué avec un policier ou un journaliste, la personne qui les appellera sera différente. La police est sur une piste. Un ouvrier a disparu. Et la date de sa disparition date du premier crime. De plus, il avait selon ses collègues, une attitude étrange.

Renseignements pris, il s'agit de Niwa Fumihiro. C'était un plongeur de grand fond qui travaillait à la DeepTek. Cette entreprise est prestataire de l'Etat pour la maintenance des fondations de Kaijin. Ainsi, ses plongeurs équipés de scaphandres haute-technologie volumineux et commandant des arthropodes (ces robots géants équipés de pattes métalliques similaires à celles des araignées de mer ou de crabes) entretiennent les piliers porteurs, veillent à ce que la roche ne s'effrite pas et étudient la porosité et la rouille des matériaux de sous-bassement.

En se renseignant un peu, les personnages apprennent que le chef d'équipe, Yamana Bunjiro, ne voyant pas revenir Niwa à l'issue de son congé spécial, a contacté sa compagne. Cette dernière, Sagara Kaoru, a déclaré que Niwa avait disparu depuis la veille. Inquiète, elle allait contacter la police. C'est ainsi qu'ils sont allés ensemble déclarer sa disparition.

Dès que les personnages sortent de leur cellule ou s'ils allument leur téléviseur, ils apprennent qu'une tornade empêche toute communication avec le reste de la ville. Le seuil d'alerte de niveau 3 est déclenché, car elle risque de passer à proximité de Kaijin. Cette alerte bloque tout trafic et oblige les entreprises à activer les itinéraires sécurisés d'évacuation. C'est-à-dire que certains couloirs sont éclairés au sol, indiquant la route à suivre en cas d'évacuation d'urgence. Toutes les structures ont aussi l'obligation d'ouvrir leurs relais-sécurité, des grosses capsules hermétiques et pressurisées pouvant contenir une trentaine de personnes. Néanmoins, personne ne semble s'en alarmer et les personnages pourront apprendre que ces tornades sont très régulières, encore plus depuis l'Incident Kuro.

> Toutes ces prouesses sont exécutables par un individu conçu de manière optimale, bien entraîné et équipé, par exemple, d'un exo-squelette. Bref, ce n'est pas parce qu'il franchit une barrière de deux mètres avec une relative facilité que leur fugitif doit tout de suite être catalogué comme surnaturel. Ses performances doivent rester dans un registre raisonnable et susciter le doute.

Si les personnages descendent jusqu'aux locaux de DeepTek, faites leur ressentir qu'ils s'aventurent dans les niveaux les plus profonds de Kaijin. Il n'y a plus d'habitations. Ce ne sont que des structures métalliques tout autour. Piliers cyclopéens de la taille d'un building, vérins hydrauliques monstrueux, sas de décompression aux dimensions d'un échangeur, halls de garage des arthropodes sont autant d'installations déroutantes. Les bruits du métal qui travaille sont encore plus effrayants. Ils flirtent avec les 250 mètres de profondeur et les murs font une quinzaine de mètres d'épaisseur.

Il n'y a que les professionnels qui arpentent ces niveaux, ainsi que des androïdes de sécurité. Néanmoins ce n'est pas une zone interdite et il est tout à fait possible d'obtenir un rendez-vous avec Yamana Bunjiro.

Ce dernier, un trentenaire athlétique, au visage orné d'un bouc, expliquera aux personnages que Niwa avait un comportement bizarre depuis quelques jours. Souvent prostré, peu attentif, ses rêveries avaient failli causer la mort d'un de ses collègues, son scaphandre gênant une manœuvre dangereuse. A la suite de cet incident, il a été mis en congé forcé de deux semaines. Son comportement étrange a débuté il y a trois semaines.

A cette date, il fut atteint d'une narcose des gaz inertes. Yamana, expliquera aux personnages ce que c'est : aussi appelée ivresse des profondeurs, c'est une exposition excessive à l'azote, entraînant un état d'ébriété, d'euphorie voir des comportements incohérents et inadaptés pouvant causer la mort (comme ôter son scaphandre, par exemple).

Cet incident est devenu rare depuis que les nouveaux scaphandres sont équipés d'une circulation accrue du liquide amniotique artificiel. L'azote est censé être mieux filtré et adapté aux profondeurs. Yamana précisera que Niwa a dû érafler sa combinaison, endommageant les câbles. Un nano-

scolopendre a certainement mal colmaté une petite brèche dans les différents injecteurs de gaz du liquide. Le petit robot-coque nanotechnologique, probablement déréglé, aura mal calibré le mélange gazeux du liquide amniotique artificiel, exposant Niwa à une surexposition à l'azote. Du moins est-ce la seule explication possible à son délire.

Il précisera éventuellement la nature du délire si les personnages l'interrogent, mais il adoptera un ton sec, comme gêné d'évoquer de tels errements. Niwa avait affirmé avoir été attrapé par un fantôme, qui aurait traversé son scaphandre sans aucune gêne, avant de pénétrer dans son corps. Il aurait ressenti une très forte brûlure sur l'ensemble de sa peau et aurait vomi instantanément. Yamana pourra les mettre en contact avec le Dr Shibata, de la base CCX – 1236. C'est le responsable de « la santé des ressources humaines et artificielles » de la compagnie.

Ce dernier est un vieil homme, diplômé de robotique et de médecine et persuadé que « le vivant ne fait qu'un », confondant volontairement les organes humains et les pièces des artificiels. Son laboratoire est au fond du complexe, assez isolé. Les murs sont recouverts de poissons des grands fonds naturalisés. Il pourra leur expliquer que Niwa semblait non pas avoir eu une surexposition à l'azote mais une présence anormalement élevée dans le sang d'une neurotoxine très particulière… Il s'agit bien évidemment de la tétrodotoxine. Shibata leur précisera également qu'un tel taux est assurément mortel. Enfin, à la sortie de son scaphandre, sa peau avait une coloration jaune, symptôme inhabituel pour une narcose aux gaz inertes. Shibata pense que cela a été provoqué par la neurotoxine.

Sagara Kaoru, la compagne de Niwa, une jeune femme d'une vingtaine d'années cantinière chez DeepTek, leur expliquera que durant sa période de congé, elle l'a trouvé laconique et constamment dans la lune. Il sortait également toutes les nuits. Elle s'est doutée que quelque chose s'était certainement mal déroulé à son travail mais n'a pas osé l'interroger, vu son état. Sachant qu'il s'agit d'un métier difficile et dangereux, elle a jugé bon de le laisser récupérer doucement. Mais la situation ne s'est guère arrangée. Et finalement, la veille de reprendre le travail, il est sorti une fois de plus, sans dire où il allait et n'est jamais revenu depuis.

Durant leur entretien avec la jeune femme, elle recevra un message sur son pod. Il s'agira d'un visiospeak, un message filmé enregistré à l'avance. Il s'agit de Niwa. La jeune femme poussera un cri d'effroi. L'image ne sera pas très claire, car il y a peu de lumière et la qualité du réseau est très mauvaise. Son visage paraîtra comme métamorphosé, ses yeux globuleux irradient d'une lueur froide.

- Kaoru, pardonne moi… Je… Je dois aller vers mon destin. Je n'ai plus ma place ici. Les kami… La tornade… Je dois y aller. Je t'aimais. Oublie-moi… Eloigne-toi d'eux, je les sens près de toi… Et surtout, quitte la station le plus rapidement possible !

Le message se terminera quand Niwa laissera tomber son ordinateur de poche sous le coup de l'émotion. La passerelle filmée permet d'apercevoir son niveau (126, celui de DeepTek) et de le voir s'éloigner, quasiment nu. Le message se brouille à cause des difficultés du réseau pour finalement être coupé.

Alors que le message prend fin, une voix féminine mais un brin robotique émane de tous les dispositifs de sécurité de toutes les structures :

- Attention, à cause des conditions météorologiques non optimales, le niveau d'alerte 4 est déclenché. L'ensemble de la population doit rester dans ses appartements. Les salariés sont priés de rester dans leurs entreprises. Ceci n'est pas un exercice. Je répète, ceci n'est pas un exercice.

CHAPITRE 5

Dans cet acte, il convient de faire monter le stress des personnages. La station se vide, les gens ont l'air inquiet, car aucune alerte de niveau 4 n'a jamais été déclenchée. Sauf pendant l'Incident Kuro. Le prochain niveau est celui de l'évacuation. Fermés, le visage blafard, les gens se dépêchent de rentrer chez eux ou s'apprêtent à rester sur leur lieu de travail. Pour le coup, chacun se prend à regarder les itinéraires sécurisés d'évacuation d'un œil neuf. Il ne reste que les androïdes de sécurité, enjoignant de manière polie mais ferme les traînards à regagner leurs pénates. Et on sent la station légèrement bouger. La surface des verres d'eau par exemple, est légèrement agitée.

À peine les personnages ont quitté le domicile de Sagara Kaoru, que l'un d'eux (celui qui l'a aperçu en premier lors de la scène de la poursuite) reçoit un message de Niwa sur son Pod. Sans pour autant avoir de Pod puisqu'il a abandonné le sien, Niwa invective le personnage. La haine transpire dans son voix. Il leur dit qu'il sait qui ils sont, pourquoi ils sont là et qui les guide (*« ce pantin survolté »*, dira-t-il). Il les menace d'avoir bientôt leurs organes et leurs peaux…

Quelques minutes plus tard, un bruit sourd remonte jusqu'aux personnages, tandis qu'un choc violent ébranle toute une partie de Kaijin. Les alarmes se déclenchent dans toute une partie du complexe. Si les personnages étaient dans l'ascenseur les emmenant au niveau 126, ce dernier se bloque. A eux de se débrouiller pour en sortir…

Le niveau d'alerte 5 est immédiatement déclaré dans la moitié du quartier. Manifestement quelque chose a explosé dans les fondations. L'évacuation est lancée. Les gens sont invités à se rendre dans les relais-sécurité.

C'est là l'œuvre de Niwa. Il va faire sauter les soubassements de Kaijin si personne ne l'arrête…

Si les personnages se rendent à DeepTek, ils doivent éviter les androïdes de sécurité. Ces derniers interdisent l'accès à quiconque et tentent de sécuriser la zone en attendant le personnel chargé d'évaluer les dégâts et de réparer.

Arrivés dans les locaux, ils peuvent voir sur l'ordinateur de bord du sas (une IA à la voix masculine, dénommée Nick) qu'une sortie a été effectuée mais que la personne a dû passer en force avec un code prioritaire car les conditions optimum de sécurité n'étaient pas remplies.

En interrogeant Nick, les personnages découvriront qu'un homme est sorti sans aucun scaphandre ! Le code correspond à celui de Niwa.

Si les personnages veulent l'empêcher de nuire, il faut organiser une sortie à l'extérieur. En scaphandre.

L'utilisation et l'installation dans ces exo-squelettes ne sont pas de tout repos mais les servomoteurs sont commandés par une IA pour chaque scaphandre. Cette dernière, rudimentaire mais adaptée, aide à enfiler cette gigantesque armure de métal et de câbles de plus d'une tonne et demi. Elle gère également les scolopendres et peut ramener un plongeur évanoui ou mort à la base. Rassurant non ?

Une fois équipés, les personnages ont énormément de mal à se mouvoir tant qu'ils sont à « l'air libre ». Dès qu'ils sont devant le sas, les IA préviennent, d'une voix aussi doucereuse que fausse, de l'injection du liquide amniotique et recommandent de fermer les yeux et de ne pas lutter. *« Lutter revient à malmener votre organisme, veuillez rester calme et absorber le liquide par voie respiratoire en toute quiétude »*.

Si vous voulez apporter une touche humoristique dans un moment pareil, l'un des plongeurs a réglé son IA pour que cette dernière lui chante une chanson cochonne durant cette phase, n'hésitez pas à surprendre votre joueur.

Chanson humoristique ou pas, leur bulle se remplit peu à peu d'un épais liquide rosâtre à l'odeur d'œuf cru. C'est une sensation horrible que de se sentir coincé dans une énorme armure, avec un casque oppressant, limitant le champ de vision qui se remplit de liquide. Bientôt les casques en sont pleins. Si les personnages n'ont pas fermé les yeux, ils ne voient pas très bien durant un moment, avant de s'habituer, mais tout est teinté d'un voile rose. L'IA allume alors les *gantai*, illuminant le champ de vision de tout un tas de paramètres virtuels divers. Et notamment celui de l'oxygène, avec une alarme rappelant à l'usager qu'il est censé respirer. Se laisser aller à absorber ce liquide dans un processus contre-nature est impossible sans entraînement. Et les personnages auront réellement l'impression de s'étouffer et de se noyer. Avant de baigner dans le liquide et ainsi de retrouver leurs esprits. La sensation étrange de ne plus avoir besoin de respirer est inédite.

Ils sont prêts à gagner les hauts fonds. Ils voudront probablement s'équiper pour avoir de quoi neutraliser Niwa. Il leur suffira de récupérer quelques appareils dont l'usage professionnel peut être détourné à des fins offensives. Ainsi un percuteur et quelques barres d'acier deviendront un harpon, une meuleuse deviendra une redoutable tronçonneuse… etc. Ces armes sont à l'échelle des armures, si lourdes qu'un homme seul ne les soulèverait pas.

Quand le sas se remplit d'eau, les personnages ne ressentent pas les effets du froid glacial, mais peu à peu sont libérés d'une partie du poids de leur exosquelette.

Enfin, ils sont à l'extérieur. La pollution empêche toute visibilité. Les projecteurs des scaphandres éclairent une eau souillée, grisâtre, pleine de débris de toutes sortes mais n'arrivent pas à percer l'opacité. D'un coin de l'œil, ils pourront peut-être observer un peu plus haut d'imposantes lumières éclairant des milliers de bancs de poissons enfermés dans des « bulles » aquacoles à l'aide de filets ou de feuilles de verre démesurées.

Quelques petits poissons passent devant les personnages, comme surpris par la lumière et tout de suite, se précipitent autour des plongeurs, guettant quelques bulles d'air. En effet, les servomoteurs des exosquelettes fonctionnent comme les combinaisons spatiales et augmentent le potentiel de mobilité en laissant échapper des filets de gaz aux articulations. Ce qui crée des bulles aussitôt absorbées par les myriades de poissons friands de cet oxygène si facile à récupérer. Certains ont une étrange boule lumineuse juste devant la bouche afin d'attirer leurs proies…

Au bout d'un petit moment d'adaptation, l'IA déclenche dans l'eau un nuage verdâtre répulsif qui fait fuir les poissons mais rajoute encore au trouble de l'eau.

Les personnages baignent dans le silence le plus absolu. Seuls les bips de leurs scaphandres et les grésillements des communications viennent troubler la chape du calme sépulcral qui les enveloppe.

Quand le nuage se dissipe, ils peuvent apercevoir sur le fond plusieurs charges explosives, prêtes à l'emploi mais non encore enclenchées ni installées…

Le final du scénario est à manier avec précaution. En effet, il s'agit d'opposer les personnages à Niwa, devenu une créature monstrueuse. Mais les personnages ne doivent que l'entr'apercevoir. La pollution est telle qu'il est impossible de discerner quelque chose précisément au-delà de quelques mètres. Et Niwa est furieusement rapide. Il a muté pour devenir quelque chose d'étrange, de terrifiant. Dépourvu de scaphandre, il paraît nager à cette profondeur sans aucun désagrément, malgré le froid et la pression. Torse nu, pâle, le dos déformé, les joues creusées, il est comme un fantôme des profondeurs passant fugitivement devant les yeux des plongeurs.

Il prendra un malin plaisir à effrayer les personnages, se glissant dans leurs dos. Ainsi un personnage regardant dans son *gantai* et ses rétro-caméras (filmant son dos) verra apparaître sa silhouette difforme d'un seul coup, le fixant d'un regard mauvais, avant qu'elle ne disparaisse à nouveau.

Alors que leurs *gantai* sont formels, aucun son ne filtre, ils pourront entendre distinctement la voix de Niwa s'adressant à eux, leur susurrant des horreurs à propos de la fin des temps et du *Yomi-No-Kuni*. Il leur parlera des *Oni*, ces démons terrifiants, des ogres qui les dévoreront bientôt. Ensuite il passera à l'attaque.

Imaginez le tel un requin. Il vient d'un coup, sortant d'un nuage de pollution et frôle le personnage à toute vitesse, le bousculant, râpant son scaphandre, comme s'il voulait le goûter… Avant de disparaître.

De fait, il va tenter de les attaquer par les points faibles de leurs exosquelettes. Attaquant les articulations, il essaie d'arracher les câbles avec des griffes chargées de toxine, pour les immobiliser et les laisser là, immobiles, afin qu'ils ne puissent regagner le sas et qu'ils meurent, étouffés par un fluide amniotique appauvri.

Niwa, s'il est en difficulté, peut aussi tenter de faire sauter les charges explosives autour des personnages.

À l'issue du combat, les personnages devraient arriver à blesser mortellement Niwa. Alors que ce dernier se couche sur le sable, agonisant, laissant échapper un sang formant des volutes noirâtres, il sera agité d'un dernier spasme. Dans un hoquet, il crachera du sang, des bulles et une forme étrange similaire au nuage d'encre d'une pieuvre. Cette forme ressemblera à un poisson volumineux, gonflé et jaunâtre. Ce dernier s'éloignera des personnages en volutes irréelles, rejoignant le brouillard et se perdant entre les immenses pieds de la structure. Les plus initiés en océanographie parmi les personnages identifieront un *fugu*, presque spectral.

CONCLUSION

Il sera temps pour les personnages de regagner l'intérieur de Kaijin. L'évacuation d'une partie du complexe est terminée. Mais la tornade semble s'éloigner vers le Nord et le niveau d'alerte est redescendu au niveau 3. Ils croiseront des équipes se dirigeant vers les sas pour réparer les armatures endommagées par l'explosion. A eux de se montrer discrets.

Kaijin, à moitié vidé de sa population et dont l'autre moitié reste cloîtrée, a des allures de base fantôme. Plus rien ne retient les personnages ici. Peut-être voudront-ils expliquer l'étrange destin de Niwa à sa fiancée. Mais les croira-t-elle ? Ne vaut-il mieux pas regagner la côte de Shin-Edo et tenter de répondre à d'autres questions autrement plus importantes ? Pourquoi Niwa s'en est-il pris à une artificielle ? Pourquoi le typhon l'a-t-il suivi ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire de sucre changé en sel ?

Bref, il est à penser que les personnages sortiront de cette aventure avec encore plus de questions sur leur étrange nature…

PNJ

Niwa

HAB 4	AST 4
PUI 4	PER 3
VIG 5	PRE 2
VIV 4	TEN 2

VIE 60	BG 20	SM -20
DEF 22	ACT 2	DEP 4
REA 5		

Compétences

Compétences de Combat
Armes à Feu 3
Mêlée 3
  Poignard 5
  Corps à corps 3
  Bagarre 4
Compétences Académiques
Sciences de la Nature 4
  Océanographie 5
  Aquaculture 5
Sciences Physiques 3
  Hydrodynamique 4
Compétences Générales
Aptitude physique 4
  Esquive 5
  Natation 6
Dissimulation 3
  Discrétion 4
Conduite Engins Flottants 4
  Sous-marins de poche 5
  Scaphandre autonome 6
Culture Générale 2
  Politique 4
Spirituel 2
  Occultisme 3
Réseaux 2
  Maritime 4
Survie 2
  Océans 5
Compétences techniques
Mécanique 3
  Scaphandre 5
  Intervention sur plateforme 6
Médecine 1
  Chirurgie 2
Explosifs 2

INSPIS

Sélection musicale

BO Ring 1 et 2 (remakes US) , BO Silent Hill, BO Avalon, BO Akira, BO Ghost in the Shell, BO Hellraiser, Hint, Nine Inch Nails, Klute, Kurokotage (Call to the deep), BO Animatrix, BO eXistenZ, BO Blair Witch 2 par Carter Bruwell), BO Hitman (Blood Money), BO The Crow, BO The Island, BO Strange Days, BO 28 Jours Plus Tard, BO Blade Runner, Brian Eno, Unveiled, Yat-Kha, Coil, Atrium Carceri, SPK, Flint Glass, In Slaugther Natives, Sophia, Bohren, BO Blade, BO Reign of fire, BO I-Robot, BO Outland, BO Aliens, BO Fight Club, Massive Attack, BO Dark City, BO Heat...

Inspirations

Films / séries :

Kairo, Cure, Ring (0,1,2), Ju On (1,2), Dark Water, Kwaidan, Tetsuo (1,2), Audition, Strange Days, Blade Runner, Bienvenue à Gattaca, eXistenZ, Seven, Avalon, Suicide Club, The Island, Minority Report, Constantine, Tokyo The Last Megalopolis, I-Robot, Total Recall, The Host, Videodrome, Crying Freeman, Matrix, Angel, Dark Angel, 28 Jours Plus Tard, They Live !, The Thing, Contes de la lune vague après la pluie...

Anime :

Ghost in the Shell (1,2, Stand Alone Complex), Akira, Serial Experiments Lain, Jin Roh, Paranoia Agent,X de Clamp, Tokyo Babylon,Speed Grapher, Perfect Blue, Wicked City, Monster City, Cyber City,BoogiePop Phantom, Key The Metal Idol,Parasite Dolls...

Romans et ouvrages divers :

Paul Mc Auley : Players (VO) et Féérie (J'ai lu)
Greg Bear : La musique du sang (Folio SF)
Jeremy Rifkin : Le siècle biotech (Pocket)
Romain Slocombe : Un été japonais (Folio)
Takami Jun : Haut le Cœur (Poche),
Mo hayder : Tokyo (Pocket),
Histoires fantastiques du temps jadis (Picquier),
Eric Faure : Histoires japonaises d'esprits, de monstres et de fantômes (L'Harmattan).

Mangas et BD :

Bleach, 3x3 Eyes, Hellblazer, Sandman, Mushishi, Kyoko Karasuma, Mermaid Forest, Gunnm, Silent Möbius, Xoco, Carmen Mc Callum, Shadowslayer, Sin City...

Feuille de Personnage

Nom ____________ Taille ____________
Age ____________ Poids ____________
Genre ____________ Yeux ____________
Profession ____________ Cheveux ____________
Kaiso ____________

KURO

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Corps		Esprit	
Puissance (PUI)	____	Astuce (AST)	____
Vigueur (VIG)	____	Perception (PER)	____
Vivacité (VIV)	____	Ténacité (TEN)	____
Habileté (HAB)	____	Présence (PRE)	____

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

VIE ____

DEF ____ BG ____ ACT ____

REA ____ SM ____ DEP ____

Notes et Equipement

____
____
____
____
____
____
____
____
____
____

COMPÉTENCES

Compétence	Niveau	Gimikku

ARMES À DISTANCE

Arme	Niveau	Portee C / M / L / E	Degats	Munitions

ARMES DE CONTACT

Arme	Niveau	Degats