C'est un scénario d'introduction permettant de présenter les concepts de base de YuuKaï par l'intermédiaire d'un guide des plus exaspérants, du nom de Nuée. De 8h à 12h de jeu.

Tokyo 12 août 2012.

Vous interpréterez les survivants d'un terrible naufrage en mer. Il s'agit d'une équipe d'archéologues qui auraient retrouvé la trace de la légendaire épée impériale : Kusanagi. Echappant à la mort de justesse, cet accident ne vous a pourtant laissé aucun souvenir. Saurez-vous découvrir la vérité dans cette histoire empreinte de mysticisme et d'héroïsme. Saurez-vous comprendre l'impossible et affronter l'improbable ?

Huit milles vies

Officiellement **Nobuo Otani** est un docteur réputé à l'hôpital Amikishi, mais en réalité il s'agit de **Saruta-hiko** un Kami (YuuKaï). Dans la légende, il est chargé de protéger le pont céleste qui mène vers la "haute auguste plaine du ciel". Par conséquent il devrait diriger tous les Kami terrestres, pourtant en pratique ce n'est pas exact.

Peut-être a-t-il perdu de sa grandeur passée, ou peut-être encore n'est-il qu'un usurpateur parmi tant d'autres et convaincu par ses propres allégations. Quoi qu'il en soit, à ses côtés, un peuple de Tengu (hommes-corbeaux) œuvre dans l'ombre afin de lui permettre d'accomplir son grand projet. Ils lui sont dévoués corps et âme, prêts à le servir.

Sur le chemin de l'illumination, seuls quelques grains de poussière le séparent encore de la conceptualisation absolue. Afin d'être digne de son rang, il chercha à incarner tous les aspects de la "personnalité" humaine. Pour atteindre un tel but, il se fixa l'objectif d'expérimenter 8 milles vies, soit autant de différents emblèmes des facettes de l'homme. 8 est le symbole de l'infinité, grâce à cela il deviendra une part incontournable du monde.

Ce plan se déroula sans accros pendant de nombreuses décennies. Ainsi il cumula 7995 âmes au vécu suffisamment différent.

Son dernier investissement devrait lui permettre de récolter les 5 manquantes. Il s'agit de nos cher Pj.

Au début il était facile de sélectionner ses cobayes. Seulement plus il s'approchait de son but, plus il lui était difficile de trouver des êtres qui correspondent parfaitement. Il leur fallait ne pas entrer en conflit avec toutes les autres personnalités accumulées.

Saruta-hiko développe alors la méthode suivante : En premier lieu il recherche ceux qui semblent le plus convenir dans la population humaine ; Puis il modifie leurs personnalités et leurs souvenirs afin d'avoir une plus grande concordance envers ses attentes ; Finalement, comme toujours, il implante en eux une petite part de lui-même (Ego) qui aura pour rôle de s'imprégner du vécu jusqu'au jour où elle sera récoltée. Bien sûr pour être récoltée il n'y a qu'un seul moyen : il lui faut tuer le cobaye.

Les cobayes doivent vivre une année complète afin d'imprégner suffisamment la part d'Ego. Saruta-hiko s'arrange grâce à l'introduction de quelques souvenirs pour les manipuler et ainsi obtenir d'eux une visite périodique à l'hôpital, une fois par mois. Chacun ayant sa propre raison de venir, il en profite pour faire un suivi de la maturation de son investissement sans influencer plus que cela le vécu de la victime. Il s'y fait passer pour le médecin Nobuo Otani, et comme il est un proche d'Ota Amikishi, le gérant du plus grand complexe hospitalier de Tokyo, cela ne crée pas de vague.

Dans leurs vies quotidiennes, Saruta-hiko emploie ses meilleurs Tengu sous la forme de corbeaux afin d'espionner leurs faits et gestes.

Bien sûr, le procédé n'est pas sans risque, il crée un puissant lien de dépendance entre son âme de Kami et celle de ses victimes. Leurs rêves sont influencés et par moment il arrive que les victimes au fort potentiel se libèrent de son emprise. Mais il est encore bien assez puissant pour s'occuper seul de ses débordements. Et une fois l'heure de la récolte venue c'est sans exception qu'il leur ôte la vie pour ingérer leur personnalité.

Le contexte

Le professeur **Iwakura Kojiro** est un Archéologue réputé. Il est de la même promotion que le professeur **Massaki Kimura**. D'ailleurs ils se connaissent fort bien. En tant que confrères, ils ont échangé beaucoup d'idées sur les recherches de Kimura au sujet du mystérieux monument sous-marin de Yonaguni.

Une nouvelle information pousse Iwakura à monter une expédition archéologique en mer. En effet, de nouvelles études, à base de recoupements faits par Kimura et Iwakura remettraient en cause le possible lieu de naufrage du navire de l'empereur **Antoku**. Selon la légende, le 25 avril 1185, l'empereur se jeta à la mer après la défaite de sa flotte. C'est ainsi qu'il perdit la légendaire épée **Kusanagi no Tsurugi** ("*La coupeuse d'herbe" ou de son nom complet, Ama no Murakumo no Tsurugi - "Epée du ciel aux nuages regroupés"*).

Il est évident qu'une telle découverte serait d'une importance capitale pour le peuple japonais. La gloire d'un point de vue archéologique serait garantie pour ceux qui retrouveront cette lame.

Jusqu'à présent on pensait que le navire impérial aurait échoué aux alentours du détroit de Kammon. Mais un ancien parchemin rédigé par un moine contemporain de l'empereur Antoku, signale la présence de son bateau devant la baie de Tokyo, quelques temps après la bataille. Là, il aurait été frappé de multiples fois par la foudre avant de sombrer définitivement dans l'océan.

Kusanagi no Tsuguri

*Il s'agit de l'une des trois reliques sacrées qui ont été remises au premier empereur par les Kami. C'est donc un des objets qui justifie le titre divin de la lignée impériale. Une réplique forgée avant la perte de l'original est conservée au sanctuaire d'Atsuta à Nagoya. La légende raconte qu'elle fut trouvée dans le corps de **Yamato-no-Orochi** un dragon à 8 têtes et 8 queues vaincu par **Susanoo**. Puis offerte à **Amateratsu** qui la confia finalement au premier des empereurs japonais : **Jimmu**.*

L'implication

Tokyo, le **03 août 2012**, c'est par un magnifique temps ensoleillé que part en mer la "fleur d'écume". Iwakura a mis sur pied une équipe d'une trentaine de marins et d'archéologues qui sont tous à bord. Le navire s'installe pas bien loin de Tokyo, juste à la sortie de la baie, en bordure d'une fosse océanique, là ou la profondeur n'excède pas 30 mètres, et entame les recherches.

Au bout d'environ une semaine, ils localisent enfin une épave pertinente. Elle semble correspondre au bateau de l'empereur. Alors les fouilles commencent dans l'allégresse. Seulement deux jours plus tard, le **12 août 2012**, une terrible tempête aussi soudaine que surprenante rend la mer très dangereuse. La foudre s'abat 12 fois sur l'embarcation. Le feu ravage tout, et tandis que la coque cède, une vague retourne le vaisseau. Bilan, sur les 35 passagers : 27 morts, 3 disparus en mer et 5 survivants (nos Pj). Il s'agit de **Abe Satochi**, **Alice Padilla**, **Oseko Akahito**, **Kono Hidenobu** et **Hataro Mai**. (Cf les Pj en annexe)

Ce qui s'est vraiment passé

L'histoire précédente et celle que les autorités pourront raconter aux personnages. Il y a donc de fortes chances pour qu'ils croient cette version jusqu'au moment où elle sera démentie. La réalité diffère quelque peu.

L'équipe du professeur Iwakura, fut implantée par Saruta-hiko voilà près d'une année. Alors que ce dernier s'apprêtait à récolter le fruit de son travail, quelqu'un s'est interposé : son ennemi, **Raijû**, un yôkai de la foudre. Saruta-hiko a attiré la colère de celui-ci et Raiju veut l'empêcher de nuire.

Ainsi s'est déroulé un terrible affrontement au-dessus de la tête des pauvres humains. L'épique combat céleste entre le Kami et le yôkai sema chaos et destruction. Les dommages collatéraux ravagèrent le bateau et ses

occupants moururent. Après quelques réincarnations inéluctables de l'un comme de l'autre, Raijû sortit vainqueur et captura l'Ego de son opposant. Il le cristallisa sous la forme d'un **collier de magatama** qu'il emmena dans son repère. Mais avant de partir, il constata qu'il y restait quelques survivants. Alors Raiju passa un appel anonyme pour que les secours sauvent les rescapés.

Ce que personne ne sait concernant les trois disparus en mer, c'est que deux se noyèrent et que le troisième réussit l'exploit de rejoindre la côte à la nage. Seulement le corps des noyés ne sera pas découvert avant quelques semaines, le temps que la marée les échoue sur le rivage. Le survivant est le professeur Iwakura Kojiro, qui fut le premier à partir, n'écoutant que sa peur lorsqu'éclata la tempête.

Pour nos cher Pj, la suite est un simple manque de chance. Une fois secourus par les gardes-côtes, ils furent conduits au plus grand complexe hospitalier de Tokyo, l'hôpital Amikishi. Alors qu'ils allaient être enfin libérés du terrible Kami, c'est comme cela qui retombèrent dans les griffes du complice de Saruta-hiko à savoir **Ota Amikishi** lui-même.

Amikishi, outre le fait qu'il est membre directeur du conseil d'Ota (qui contrôle dans l'ombre le japon) il est aussi le possesseur du plus grand centre hospitalier de Tokyo. Saruta-hiko et Amikishi étaient en affaire concernant les implantations de personnalité. Ota se chargeait des effacements de mémoire pour le compte de l'autre Kami.

Alors qu'Ota apprend, que les survivants sont des membres de l'expérience de Saruta-hiko, il décide de soigner magiquement leurs blessures et de leur ôter temporairement la mémoire des derniers événements. (Ceci afin qu'ils n'en sachent pas plus sur les YuuKaï). Pour la suite, il les libère, pensant régler le problème plus tard avec la contribution de Saruta-hiko.

Ce que, seul, Saruta-hiko savait, est qu'une fois l'heure de la récolte passée, les sceaux qui maintiennent humains nos personnages, disparaîtront. Il n'avait pas une seconde envisagé de manquer cet important moment. En bref, cela fera qu'ils seront tous libérés en même temps de l'emprise du Kami, mais surtout qu'ils disposeront des pouvoirs d'un YuuKaï.

1) Un début d'histoire nébuleux

Si vous disposez de moins de cinq joueurs, il est toujours possible de déclarer que certains personnages sont soit disparus, soit morts. N'hésitez pas à adapter ce scénario à vos besoins.

A l'hôpital

17H, le groupe est réuni dans une chambre commune de l'hôpital Amikishi. Par les fenêtres on peut apercevoir le centre urbain de Tokyo d'où se dressent de nombreuses tours, aux rues bondées et à la circulation dense caractéristiques de la métropole. L'air chaud de l'été est soufflé par la climatisation tandis que tous se réveillent en même temps.

Logés dans la même chambre, laissez-leur quelques instants pour qu'ils se découvrent les uns les autres. Puis faites entrer rapidement dans la pièce les infirmières et le docteur. En effet ceux-ci attendaient qu'ils s'éveillent afin de vérifier qu'ils n'ont aucun souvenir résiduel.

Le docteur se présente sous le nom d'**Ota Amikishi** docteur et responsable de l'hôpital. Il leur explique les circonstances officielles de leur arrivée ici. Ils ont été admis au service des urgences dans la matinée, mais heureusement pour eux, plus de peur que de mal. Ils s'en sont tirés indemnes.

Le médecin parlera simplement du naufrage et dira ne pas savoir ce qui en fut la cause. Bien entendu il ne révélera rien aux sujets des YuuKaï. Une fois qu'il jugera que l'effacement c'est bien déroulé, il leur annoncera qu'ils pourront sortir de l'hôpital à 18H en raison de leur parfait état de santé.

Concernant les trous de mémoire, Ota dira qu'il a bon espoir que les souvenirs resurgiront tôt ou tard, et que ces absences ne sont seulement que les conséquences de leur état de choc.

***Ota Amikishi** : Médecin en blouse blanche, toujours impeccable, lunette fine sur le nez et un air assurée. Il cherchera la tranquillité à grand renfort de pouvoir si nécessaire. Imago : Il ne révélera pas son Imago au cours de ce scénario.*

Laissez les joueurs échanger quelques informations. Ils devraient trouver quelques incohérences s'ils observent bien leur environnement. Insufflez le doute : peut être que certains se souviendront d'une terrible douleur des suites du naufrage, et pourtant aucune blessure n'est là pour en témoigner ; ou bien, alors que les infirmières ont négligé de falsifier les en-têtes de lit indiquant des blessures graves dont l'on ne guérit pas en une nuit.

Evidement, s'ils embrayent là-dessus, ils risquent de vouloir poser des tas de questions, ce qui agacera Ota Amikishi. Celui-ci est bien trop puissant pour qu'il soit un véritable adversaire au cours de ce scénario. D'autant qu'il les trouve bien trop insignifiants pour s'intéresser à eux.

Par conséquent, dès que vous pressentez qu'il y aura du grabuge dans son hôpital, effectuez une coupure franche dans la narration et mettez tous les Pj à l'extérieur dans un minibus. Et oui ! Il leur a encore effacé la mémoire et les a même manipulés quelques instants afin de s'en débarrasser.

Le minibus du chaos

L'ellipse devrait paraître suffisamment suspecte pour qu'ils soient tous sur leurs gardes. Leur nouvel environnement est un minibus de transport filant à vive allure sur une grande rue passante du centre de Tokyo. Ils sont tous installés à l'arrière du véhicule. Tandis qu'au volant un homme brun en costume les reconduit chez eux.

Un fort sentiment de déjà-vu les envahit. Une drôle d'impression leur fait ressentir qu'ils connaissent déjà le conducteur, sans arriver pour autant à se souvenir ni de son nom, ni de son visage. En effet il s'agit de **Nuée** qui habituellement les reconduit dans le local de l'université après leur traitement mensuel. Mais il n'aura pas le temps de tout leur dire …

Alors que vos joueurs sont en proie au doute, qu'ils posent tous des questions en même temps et que le véhicule roule à près de 80km/h, quelque chose le percute violemment ! Il dérape, fait des embardées et dans l'inertie du mouvement part dans le décor ! Bien sûr à l'échelle des YuuKaï le temps se ralentit, ce qui leur permet d'être assez réactifs pour sortir du véhicule à temps. Mais surtout,

l'émotion étant à son comble, nos joueurs vont vivre leur première transformation.

Ce qui s'est produit est qu'un groupe (3 ou 4 à vous de voir) de **Raiton** – qui sont les serviteurs de Raiju – a pris d'assaut le véhicule, pensant qu'en éliminant les derniers représentants de Saruta-hiko le problème serait définitivement résolu.

Seulement ils ne se doutaient pas de l'ampleur de la force qui habite nos chers personnages joueurs. Avec la transformation en YuuKaï, ils sentent l'ensemble de leurs possibilités et sont capables d'utiliser aussitôt leurs pouvoirs. Ils devraient gagner ce combat, mais ne leur laissez pas la victoire trop facile, et surtout ponctuez l'usage de chaque action par de terribles dommages collatéraux : les façades s'effondrent, la population court follement dans tous les sens, les voitures se crashent en faisant des tonneaux dans les vitrines des commerçants écrasant les piétons, etc.

Les victimes innocentes entre les accidents de la circulation, les vagues d'énergie destructrice et la panique devraient se solder au moins en plusieurs centaines de morts.

Nuée quant à lui, pas sûr de survivre, se mettra rapidement à l'écart du combat, ou restera coincé dans la voiture. Bref il aura une bonne excuse pour n'avoir rien fait.

Raiton les Kitsune : Ego 6 **Serviteur de Raiju**
Brutaux, Bestial, Instinctifs
Leur forme originale est celle d'un petit renard.
Imago : *Il ressemble à leur maitre en miniature, en bref de la taille d'un loup au visage de renard, le pelage bleu violacé parcourut d'arcs électriques ainsi que trois queues de foudre.*

Corps 6+1D	**Ame 8+1D**	**Esprit 4+1D**	
Artificiel -3	*Feu*	*Energie 1*	*Air 2*
Vie 6	*Eau*	*Néant*	*Terre*

Imago/Talents : +4 Griffes, + 2 Pouvoir, - 8 cupidité, +6 fulgurance
Attaque 10+1D **Pouvoirs du Renard : 6+1D**
Défense Combat physique 12+1D
Pouvoir Permanents *et Fourberie du renard*
Pouvoirs
1 **Griffe du respect** : Offensif Corps Feu, Air.
3 **Lire dans les Ames :** Manipulation Vie Ame, Zone 1, durée 1.
2 **Fuite du renard** : Téléportation : Suppression Création, portée 1, limite reprend forme de renard pour une heure.

Le combat devrait se terminer par quelques actions combinées des Pj afin de vaincre leurs adversaires. C'est le moment de leur expliquer le système.

Une fois le calme revenu, seul les bruits de souffrance de la myriade de victimes et les sirènes des forces de l'ordre ponctuent la désolation qu'ils ont semée. Tout humain qui croise la route d'un personnage est soit pétrifié de terreur, soit s'enfuit en courant et en hurlant "sauve qui peut !".

Les "grandes" révélations de Nuée

Il sera alors venu le temps des révélations. Nuée risque d'être bombardé de questions et commencera à montrer ses vils penchants. Seulement, avant que la conversation ne s'éternise, il leur conseillera de s'envoler afin de trouver un lieu plus tranquille pour discuter. L'université qui héberge leur local où tous dorment depuis des semaines, conviendra parfaitement.

C'est sur le ponton devant le local que Nuée entamera les présentations. C'est un Tengu au service de Saruta-hiko. Il n'est pas au courant de grand-chose et fait assez peu d'effort pour se mettre à leur place. Son rôle et pourtant de veiller sur eux jusqu'au retour du grand patron (Saruta-hiko). Seulement il est contrarié car sa mission devait prendre fin la veille au soir.

Concernant la nature des Pj, il tournera les choses comme il le pense. Du haut de sa petite voix nasillarde haut perchée, il leur révélera que le **"grand, majestueux, sublimissime Saruta-Hiko"** leur a offert une part de sa puissance pour qu'ils se protègent contre les affreux Raiton. Il essaiera de bien se faire voir des joueurs afin de consolider leur alliance. Seulement son incompétence récurrente devrait faire planer le doute.

Une fois qu'il aura écouté l'histoire des personnages, prodigué vaguement quelques conseils plus ou moins foireux, il leur dira qu'ils devraient absolument essayer de contacter son maître Saruta-hiko. Pour cela il leur révélera l'emplacement d'un temple dédié ainsi que le rituel adéquat pour que la prière soit écoutée.

Nuée le Tengu, le pire guide au monde

C'est un être fier, se targuant d'être le meilleur de son peuple. Mais il est aussi veule, mesquin, lâche, égoïste, chapardeur et menteur que le pire arracheur de dents du monde. Partout où il va, il satisfait son appétit sans fond en se servant directement et sans demander dans le réfrigérateur. Il ne comprend pas bien les notions de propriété individuelle. Si y a bien quelques petites choses pour lequel il est doué, c'est surveiller et retrouver les personnages joueurs en toute circonstance ainsi que vénérer et servir au mieux son maître.

Il dispose de quelques avantages permanents qui ont forgé une grande partie de sa personnalité. Par défaut les gens du commun (heureusement plus nos Pj) ne peuvent pas faire attention à lui. Il peut faire n'importe quoi. Tant qu'il n'entre pas en contact direct avec quelqu'un ou qu'il ne souhaite pas directement être remarqué, il ne l'est pas. D'autre part il est capable de se dédoubler autant de fois qu'il dispose de vies. Chacun de ses doubles peut communiquer en temps réel avec les autres, et il s'en sert le plus souvent pour suivre les Pj lorsqu'ils se séparent. Il commence le scénario avec 7 vies. Cela veut aussi dire que pour le tuer il faut le faire 7 fois.

Il tentera de manipuler les Pj en se faisant passer pour plus stupide qu'il n'est, et le moment venu, il les poussera dans les griffes de Saruta-hiko.

Nuée le Tengu : Ego 7 **Serviteur de Saruta-hiko**
Mesquin, Lâche, Fourbe
Leur forme originale est celle d'un corbeau.
Imago : *Il ressemble habituellement à un corbeau ou bien à un homme d'affaire en costume dont il est impossible de se souvenir le visage. Seulement cela n'est plus efficace sur les Pj et ceux-ci se rendront compte qu'il a un bec de corbeaux en guise de nez.*

Corps 10+1D	**Ame 4+1D**	**Esprit 2+1D**	
Artificiel	*Feu*	*Energie 1*	*Air 7*
Vie 2	*Eau*	*Néant*	*Terre -3*

Imago/Talents : +4 Sarbacane, + 1 Pouvoir, - 2 physique trahissant, +2 plumages
Attaque 14+1D **Pouvoirs du Tengu : 5+1D**
Défense Combat physique 12+1D
Pouvoir Permanents : *Forme de corbeau, Force des Kami, 7vies esprit de ruche, Occultation*
Pouvoirs
2 **Raillerie** : Le grande pouvoir de Saruta-Hiko est invincible, déboost, corps, air, durée 1
3 **Sabre du maître :** Offensif corps, vie artificiel.
2 **Ombre** : Discrétion corps, néant, durée 1.

Nuée *: c'est un homme d'affaire typique japonais, brun de taille moyenne, dont le visage laisse qu'un souvenir fugace d'une personne banale. Il comporte toujours comme si personne ne pouvait le remarquer.*

Pour la blague, dans leur monde d'origine tous les Tengu s'appellent tous Nuée. Et puisqu'ils ont tous la même apparence, comment font-ils entre eux pour se reconnaître ? Et bien c'est certainement un des grands mystères de la création, mais ils y parviennent sans difficulté.

2) A la recherche de la vérité

Une fois qu'ils auront réalisé à peu près dans quelle situation ils se trouvent, les Pj vont certainement faire des recherches pour savoir comment leur vie a pu déraper à ce point. Seulement dans un premier temps, il parait évident qu'ils vont farfouiller autour de leur havre de paix, à savoir le logement gracieusement fourni par l'université.

a) Local à l'université Mugendai

Ce logement se situe un peu à l'écart de la vie estudiantine et au bord de l'eau dans la baie de Tokyo. Le bâtiment repose sur le mur d'enceinte du parc de l'université, et il fait face à l'eau. Il est d'autre part entouré d'un peu de verdure. Il faut disposer d'un accès privilégié pour s'y rendre. Cela en fait un lieu des plus tranquilles. De ses fenêtres on peut voir une petite jetée à laquelle était amarrée la "Fleur d'écume" avant l'expédition.

L'endroit dispose de cinq pièces, un dortoir, une salle commune servant de salon, cuisine et salle à manger, des commodités sanitaires, un local pour l'étude archéologique désespérément vide et au fond, le laboratoire de robotique dédié à Kono Hidenobu. Le dortoir peut accueillir une dizaine de dormeurs, mais il était mieux adapté quand l'équipe était au complet.

Pour diverse raison nos Pj ont quitté leur domicile voilà quelques mois pour s'installer sur leur lieu de travail, à savoir dans ce bâtiment. Ils connaissent donc bien les lieux et peuvent se préparer un en-cas afin de passer le stress et de faire le point.

Une fois les questions d'ordre personnel passées, nos chers personnages pourront remarquer que les secouristes sont venus amarrer à quai le reste de l'épave qu'ils ont pu trouver en mer. Seule, la moitié arrière du bateau a survécu au naufrage et malheureusement rien du matériel d'étude n'est resté à bord. La seule chose qui a résisté à la catastrophe est le mini robot sous-marin du nom de **Dolly**. En effet lorsque la tempête s'est levée, Kono et ses priorités farfelues l'ont poussé à mettre le robot à l'abri dans une caisse hermétique avant de protéger sa propre existence.

S'ils se renseignent auprès de l'intendant de l'université, monsieur **Gengiro**, celui-ci leur dira que le chalutier des gardes-côtes a rapporté les débris de l'épave qu'ils ont retrouvé en mer.

Docteur Iwakura Kojiro

Comme on l'a vu plus haut, lui aussi a miraculeusement survécu au crash, mais en plus il est passé au travers des mailles des secouristes. Par conséquent il a encore en mémoire une bonne partie des événements. Malheureusement, le traumatisme du naufrage lui a fait perdre la raison et l'état de choc persiste.

Par automatisme il s'est rendu au local de l'université pour s'y terrer, profondément traumatisé. Faites-le intervenir lorsque les Pj ont forme humaine. Et s'ils doivent se transformer sous ses yeux, il tournera de l'oeil.

Une fois calmé et rassuré il pourra leur révéler ce qu'il a vu. Les deux êtres surnaturels lancés dans un combat si épique au milieu duquel il s'est senti, tel un fœtus. Il a vu quelques membres de l'équipage se faire posséder par les puissances lors des réincarnations.

***Iwakura Kojiro** : c'est un homme qui a la cinquantaine, râblé, ridé, aux cheveux ébouriffés et aux yeux exorbités. C'est un dément qui a vu des horreurs non euclidiennes.*

Sato Hiki finance l'expédition

Un peu plus tard, lorsqu'il y aura un temps mort, l'intendant les avertira que le directeur de l'université – aussi sponsor majoritaire de l'expédition – **Sato Hiki** souhaite les voir, pour un débriefing. Il se montrera cependant compréhensif face au traumatisme d'une telle aventure et leur laissera choisir le moment où ils accepteront la rencontre.

Au centre du polder de l'université se dresse la Tour Mugendai, où chaque jour des milliers d'élèves suivent des cours d'exception. L'élite du japon est formée ici. Sato Hiki y a disposé son bureau au tout dernier étage. L'endroit est immense, il fait presque toute la superficie de la tour et dispose d'une vue imprenable sur Tokyo. Différents petits salons aux ambiances variées servent à accueillir les visiteurs. Ils sont choisis en fonction de l'humeur du directeur. Le débriefing se fera dans un cadre des plus professionnels et il souhaitera seulement savoir à partir de quand ils seront à nouveau prêts pour monter une nouvelle expédition afin de terminer ces fouilles.

Sato Hiki est un YuuKaï influent, puissant et installé depuis longtemps. Tout ce qu'il souhaite c'est récupérer pour lui Kusanagi no Tsuguri (l'épée). Il n'est pas vraiment affrontable, mais heureusement n'est pas non plus impliqué dans l'affaire et ne souhaite pas l'être. Néanmoins il ne sait pas que les Pj sont devenu des YuuKaï. Dans le cas où il découvrirait la nature des Pj, il cherchera seulement à s'impliquer le moins possible dans leurs affaires. Pourtant, il ne tolèrera pas qu'il y ait de la casse dans l'enceinte de l'université. Alors il sera prêt à leur donner quelques conseils en échange de la certitude de ne plus avoir de débordement. Du coup il peut servir de garde-fou, afin que les Pj ne détruisent pas par inadvertance leur seul havre de paix.

***Sato Hiki** : homme mure, au regard sage, qui aime le contact avec le papier et qui est toujours très bien habillé. Il ira droit au but, et cherchera à éviter les problèmes.*
Imago : fait d'une infinité de couche de papier superposée et couverte d'écriture qui semble vivante, il porte un kimono traditionnel et des petites lunettes.

Dolly, Amour et Geekitude

Kono va très certainement plonger rapidement à la rescousse de son bien-aimé robot, **Dolly**. Il découvrira l'emballage légèrement cabossé mais le robot nullement abimé. En transférant les données contenues dans ses mémoires d'une manière conventionnelle (brancher des fils) ou plus mystique (psychométrie), il sera possible d'apercevoir quelques instant le pont du navire.

Voici la scène telle que le robot l'a perçue. Une fois qu'il remonte de l'eau, le temps se couvre et Dolly est abandonnée sur le pont alors que les marins font le nécessaire pour soutenir le grain qui arrive. Malheureusement la tempête se fait de plus en plus forte, et

quelques personnes sont emportées par-dessus bord. Finalement la foudre s'abat plusieurs fois sur le pont, carbonisant voilure et matelots. Une dernière et vive explosion électrique tombe sur un scientifique. Celui-ci se transforme aussitôt en l'imago de Raiju qui repart sans délai se battre dans le ciel. Finalement, Kono arrive et met Dolly dans sa boite protectrice et la vidéo deviens noire.

***Dolly** : est un robot amphibie cubique, avec des petites chenilles. Elle est capable de parler d'une voix monocorde mais ce qui la différencie des autres robots est qu'elle éprouve des émotions humaines. Elle est amoureuse du Docteur Kono.*

Dans le cas où les recherches concernant le passé de Dolly se feraient a renfort de pouvoirs et bien plus en profondeur, il est possible d'apprendre qui elle est vraiment. Quelques mois auparavant, Alice avait une sœur jumelle Dana. Elle travaillait avec le docteur Kono dans l'atelier de robotique. Une romance naquit entre eux. Seulement leur histoire posait un sérieux problème aux typologies des personnalités choisit par Saruta-Hiko. Celui-ci les surprit dans le laboratoire, usa de ses pouvoirs pour transformer le corps de Dana en pièce pour le robot et scella son esprit dans la puce d'intelligence artificielle. Il en profita pour lui poser un blocage mental et la faire oublier de tous. La seule et unique chose que Dolly se soit rappelé c'est l'amour inconditionnel qu'elle éprouve pour Kono.

Donnez nombre d'informations que vous jugerez utile à ce moment du scénario, mais faites attention à ne pas révéler l'identité du monstre qui a commis un tel crime.

b) Les tragédies familiales

Après un plat de nouilles et quelques émotions digérées, nos chers Pj pourront s'intéresser au sort réservé a leur famille respective. Là encore Saruta-hiko leur a laissé des souvenirs totalement en contradiction avec les faits. Ces scènes devraient être le théâtre de grandes retrouvailles, de terribles erreurs et de drames familiaux.

Nuée n'a pas de contre-indication, une fois la date de échéance de sa mission de surveillance dépassée. Si on lui secoue un peu les plumes il révèle quelques adresses des familles de ceux qui n'auront pas cherché à retrouver la leur. Alors il les laisse faire ce qu'ils veulent, mais s'incruste un peu partout et pille les frigos.

Abe Satochi

Officiellement, il ne dispose pas d'autre logement sur Tokyo. Pourtant le destin est facétieux car après une longue recherche au travers du Japon sa femme a baissé les bras. **Mayumi** s'est réinstallée avec son fils dans une banlieue résidentielle de Tokyo afin que la vie poursuive son cours. Si le joueur ne s'intéresse pas à son passé, il se pourrait qu'il rencontre par hasard son fils **Takeo** dans les rues d'un quartier commerçant.

***Abe Mayumi** : la femme la quarantaine mure, plutôt grande et au regard sur. Elle a passé tant de temps à chercher son mari qu'elle en est arrivée à la conclusion qu'il avait fuis sa famille. Elle sera si déstabilisé par les retrouvailles avec son mari qu'elle ne sera pas prête à renouer aussitôt.*
***Abe Takeo** : le fils adolescent, sportif, les cheveux en brosse, au regard condescendant. Il sera un peu plus compréhensif que sa mère mais aura du mal à accepter les excuses de son père autrement que comme des prétextes.*

Alice Padilla

Dès qu'Alice essaiera de joindre **Anna,** sa maman qui est en Allemagne, celle-ci demandera des nouvelles de sa sœur jumelle Dana. Mise à part le décalage horaire, elle n'as pas eu de nouvelle de ses filles depuis prés d'un mois et commence à s'inquiéter un peu. Un peu seulement parce qu'elle sait que ses filles travaille dur au sein de l'équipe d'archéologue et n'ont finalement que peu de temps pour lui parler.

Des suite de cette conversation décousue, Anna s'inquiètera un peu plus et alors conseillera à Alice de régler le problème avec son père **Victor**. En effet celui-ci est sur le territoire japonais contrairement à ce que pensait Alice mais en plus il dirige une grande société d'import export du nom de Von Bester implanté à Kyoto. La pauvre Anna, elle ne s'imagine pas que papa n'a bien entendu aucune chance de pouvoir résoudre les problèmes de Dana et d'Alice.

Victor est accessible en quelques heures de vol, un peu plus de route, et beaucoup moins en téléportation. Malheureusement il ne sera d'aucune aide pour la suite des événements.

***Anna Padilla** : la maman d'Alice, Chaleureuse, inquiète, attentionnée mais bien loin du Japon.*
***Victore Padilla** : le papa d'Alice est un grand homme blond en costume, portant la moustache. Il n'est pas trop disponible à cause de son travail, mais pourra l'interrompre pour aider sa fille dans la mesure de ses moyens. S'il s'investie trop il se peut qu'il meure des suites d'un malencontreux dommage collatéral.*

Oseko Akahito

Oseko peut se rendre facilement au temple de son oncle Atomo. Celui-ci sera enchanté de le retrouver, l'inquiétude ayant depuis longtemps enterré les différents qui pouvaient animer le départ d'Akahito. Après des larmes de réconciliation, il pourra entreprendre de chercher une solution concernant la nature nouvelle des Pj.

Atomo est membre de l'**Ordre de Jade** depuis un bout de temps. Il sait que l'Ordre lutte activement contre les créatures surnaturelles, et pensera qu'il dispose d'une solution pour *soigner* Oseko. Celui-ci est parti juste après être devenu membre du 1er cercle de l'Ordre, seulement cela contrariait les plans de Saruta-hiko et donc il l'oublia. L'**Ordre de Jade** acceptera une rencontre avec les Pj tout en restant extrêmement méfiants. Pour connaître la solution qu'ils pourront apporter Cf. ci-après "la solution Ordre de Jade".

Bien que cela puisse entrer par moment en contradiction avec la volonté de l'Ordre Atomo cherchera toujours à protéger avant tout Oseko, quitte à livrer en échange les autres Pj. Alors si en plus de cela, ils arrivent à se montrer antipathiques, il n'hésitera pas à leur tendre un piège des plus fourbes.

Le temple d'Atomo est dédié à la divinité shinto-bouddhiste Kannon, donc aucun rapport avec Saruta-hiko. Cela signifie qu'il ne sera pas joignable dans ce temple.

***Oseko Atomo** : Viel homme trapu à la forte poigne et la main calleuse, preuve d'un entrainement martial rigoureux. Il fera tout pour protégé Akahito, et cherchera sincèrement à aider les autres Pj à moins que ceux-ci se montre désagréable.*

Kono Hidenobu

Kono et sa famille n'ont jamais été bien proches. Les rares contacts qu'il pouvait avoir consistaient à prendre quelque nouvelle par téléphone. Le reste des membres de sa famille est fortuné et loge du coté de Hiroshima. Vue la distance qui les sépare de Tokyo il y a peu de chance pour qu'ils se rencontrent. Son père s'appelle **Mura**, sa mère **Akemi**, et sa sœur **Hinata**. Aucun d'entre eux ne s'intéresse plus que ça du devenir d'Hidenobu.

Il est essentiel de bien comprendre que Hidenobu n'as jamais eu de tendances autistique. C'est seulement ce qu'il croit suite aux manipulations de son esprit par Saruta-hiko. A l'origine, il est un garçon un peu timide mais sans plus, plutôt banale en somme. Il pourra l'apprendre de la bouche d'un des membres de sa famille pour peu qu'il leur téléphone.

D'autre part, il a séduit Dana, la sœur de Alice avant qu'il ne lui arrive malheur et qu'elle soit transformé en le robot du nom de Dolly. Saruta-hiko c'est assuré qu'aucun souvenir de tout cela ne persiste comme vous avez pu vous rendre compte dans le paragraphe sur Dolly.

Hataro Mai

Mai est peut être celle qui as subit les manipulations mentale les moins humaniste. Elle n'a jamais eu d'enfant. **Nori Chiba** son mec est bien mort du cancer mais ne lui as pas donné d'enfant avant cela. Et donc la fillette qu'elle prend pour sa fille ne répond pas au nom de **Nori Akemi** mais en réalité s'appelle **Aiko Chintsu**.

D'autre part, dès le début du scénario, ses véritables parents sont venus la chercher afin qu'elle passe ses derniers instants chez elle auprès de sa famille. En procédant à une recherche auprès des services administratifs de l'hôpital, il est possible d'apprendre que la petite et ses parents vivent dans une petite demeure en périphérie.

Si les Pj réussissent à se montrer sous leur bon jour, ils pourront apprendre que le médecin **Otani** payait le père de famille. Ceci afin de laisser Mai s'approcher une fois par moi de la petite. Réalisant cela elle sera folle de chagrin à l'idée de perdre une fille qui n'a jamais été la sienne. Les sentiments d'amours seront pourtant toujours très fortement encrés et présents. Evidement il s'en suivra des manifestations d'Imago et donc des dommages collatéraux…

***Nori Akemi / Aiko Chintsu** : petite fille chétive, livide et suffisamment malade pour ne pas être capable de répondre autrement qu'en clignant des yeux.*

c) L'hôpital Amikishi

Que ce soit pour revoir la fausse fille de Mai ou pour obtenir des explications auprès d'Amikishi il y a de forte chance pour que vos Pj se rendent à nouveau dans le vaste complexe hospitalier. Seulement en dehors des déconvenues liées aux découvertes sur la fille de Mai et aux effacements de mémoire sans transitions du docteur Amikishi, il n'y a rien de plus à glaner. Si vos Pj insiste vraiment, vous pouvez toujours évoquer la fallacieuse excuse que le docteur est récemment parti pour l'Europe et ne peut donc le recevoir.

En fonction de ce que vous souhaitez, Amikishi peut aussi les recevoir avec sécheresse. Il cherchera alors à savoir ce qu'est devenu de son collège Saruta-Hiko, soupçonnant les Pj de lui avoir joué un mauvais tour. Mais finalement, tout cela n'a que peu d'intérêt pour lui et les congédieras rapidement. Dans le cas ou vos Pj refuseraient d'abandonner la recherche d'information de ce côté-là, faite leurs se réveiller dans un lit d'hôpital avec des frais de soin élevés, ou un autre truc du genre ça devrait les calmer.

Après l'hôpital

Kaiba Ono pourrait aborder d'une façon douteuse nos Pj à peine ressortis de l'hôpital. L'homme n'a pas toute sa tête. Il divague et prend les pontes de l'hôpital pour des Kami. Il va assurer aux Pj que **Nobuo Otani** est en réalité un Kami descendu sur terre avec une terrible et obscure raison. Certainement qu'ils pratiquent des expériences interdites au sein des murs de l'hôpital sur les innocents patients. Lui-même se targue d'être un ancien cobaye et le justifie par ses nombreux trous de mémoire. Il attend là, depuis longtemps espérant attraper le médecin, sans réaliser que les Kami ne passent certainement jamais par les portes.

***Kaiba Ono**: dégarnie, farfelue, aillant l'allure d'un clochard. Il est obsédé par sa volonté de prouver ses dires et de confronter les coupables.*

d) Et Kusanagi dans tout cela !

Au final, le but de leur recherche était de retrouver la légendaire épée Kusanagi-no-Tsuguri. Il se peut qu'ils retournent sur le site de fouille afin de la retrouver, surtout qu'avec leurs nouveaux pouvoirs ce devrait être un jeu d'enfant. Ils ont certainement mémorisé les coordonnées GPS, donc ne leur posez pas de problème à ce moment-là. Ils pourront retrouver l'épave, seulement cela fait déjà bien longtemps que l'épée n'est plus sous les eaux.

Susanoo & Kusanagi-no-Tsuguri

Si les personnages interrogent les garde-côtes et les marins qui ont ramené leur navire, ils risquent d'attirer l'attention d'une autre puissance sans lien direct avec l'histoire : Susanoo. En effet, celui-ci à récupérer son épée depuis fort longtemps et n'est pas prêt à la perdre de nouveau. Il ne cherchera pas à s'impliquer dans l'histoire. Mais, si les Pj se montrent sympathique, il pourrait céder son arme pour quelques heures.

Il dirige une famille de Yakusa, le clan du Tigre. Il dispose de bien grands pouvoirs et son épée aussi, s'il souhaite la récupéré cela sera fait.

***Susanoo** : jeune homme vigoureux et beau, au regard perçant, portant habituellement un costume blanc.*
Imago: tempête et foudre, improvisez là-dessus.

Kusanagi-no-Tsuguri

Afin de transcrire l'avantage de posséder l'objet, estimez que cela donne un bonus de **+10 à l'attaque** et à la **défense**.

Bien sur ce n'est qu'une infime parti des multiples pouvoirs de la lame, elle peut trancher la réalité, frapper les cibles sur toutes les caractéristiques, empêcher la guérison, etc. Ne donnez pas accès trop facilement a toutes ses facultés, et surtout dès qu'elle n'est plus indispensable Susanoo viendra la récupérer.

3) La piste offerte par Nuée

Afin de reprendre le cours de l'histoire, Nuée revient à la charge exposant que son grandiloquent maître "Saruta-hiko" a certainement des informations et des projets pour nos Pj. Il va certainement les aider puisqu'il leurs a confié un grande part de sa puissance.

Nuée vas ainsi leur conseiller de se rendre dans l'un des deux temples qu'il connaît où Saruta-hiko est vénéré. L'un se situe dans le centre de Tokyo et est plutôt modeste tandis que l'autre plus important est au pied du mont Fuji (trajet 1h de vol) et sert de lieu de rendez-vous pour tous les Tengu.

Le rituel d'appel et les temples

Peu importe dans quel temple les Pj se rendent, ils pourront converser avec le kami à condition de respecter le rituel qui lui est consacré. Nuée pourra le leur expliquer.

Les Pj devront se rendre, dans la salle de prière, là où l'on expose les statues des kamis. Ensuite il s'agit d'attirer l'attention du kami assit en seiza (façon traditionnelle de s'asseoir) tout en frappant deux fois dans les mains face à la statue de la divinité. Puis il faut formuler une phrase vantant 21 mérites que possède cette divinité supérieure. Laissez vos joueurs galérer pour trouver 21 superlatifs à mettre dans une phrase symbolique lors du rituel.

Une fois cela accomplit, Saruta-hiko répondra d'une voie aussi grondante que rassurante par la bouche de la statue. D'un côté, il n'est pas mécontent d'avoir été contacté par les Pj, puisqu'il est toujours enfermé dans le collier de magatama détenu par Raiju. Mais d'un autre il ne peut se montrer trop affaiblit afin de manipuler convenablement le groupe.

L'objectif de Saruta-hiko sera de profiter de la conversation pour pousser les Pj à le sauver de sa situation désastreuse. Donc sans qu'ils n'en sachent les véritables tenants et aboutissants, il les enverra chercher le collier. Il enjôlera la situation à son avantage, en racontant que Raiju cherche à nuire. Il pourra aussi avancer comme argument que le collier serait une arme bien trop dangereuse entre les mains d'un tel dément. Et il conclura que le seul moyen de protéger à long terme le japon serais de détruire cet objet une bonne fois pour toute.

Une fois convaincu, Saruta-hiko n'aura plus qu'à leur exposer les étapes du plan : tout d'abords il faut que les Pj se rendent dans le repaire de Raiju à la tour de Tokyo ; qu'ils y dérobent le collier ; puis qu'ils aillent dans la haute plaine du ciel par le portail sous-marin ; là, grâce à une purification à l'eau sacrée d'Amaterasu, le collier se délitera libérant son occupant.

Espionnés dans leurs activités

A partir de ce moment, vous pouvez estimer que Saruta-hiko suit les avancées des Pj par les yeux de Nuée. Il peut même, de rare fois, parler aux personnages de cette façon. Cependant n'en n'abusez pas, cela risquerais de lui faire perdre sa crédibilité. Sinon n'hésitez pas de le faire parler comme Nuée, avec la même voie énervante, surtout si cela lui permet de gagner en crédibilité. C'est ainsi qu'il compte manipuler un peu plus les Pj si nécessaire.

4) Un peu d'exploration

A partir de ce stade, nos cher Pj auront l'embarra du choix quant à leur futurs destinations.

a) Le repaire de Raijû

Saruta-hiko fera tout que pour les Pj se rendent dans le repère de Raiju récupérer son collier. Le passage qu'il leur indiquera se situe dans le ciel, au sommet de la tour de Tokyo, tout en haut de la pointe. Les vents semblent tournoyer avec force avant de s'y évanouir. C'est le passage dimensionnel vers l'univers de Raiju.

La **tour de Tokyo** ressemble fortement à la tour Eifel mais aux coloris rouge et blanc. Des parties du sol son transparents. Elle fait 332,6 m, et pèse 4000 tonnes. A l'intérieure de la tour, il y a de nombreux centre d'attraction comme : un aquarium géant de 50000 poissons, des boutiques de souvenir, restaurants, salon de thé, etc. Ouverte tous les jours de l'année, elle accueille un grand nombre de visiteurs.

Le monde de Raiju – L'écrin céleste

Dans un espace encadré par d'opaques nuages parcourus de foudre prend place une tour sinistre. Elle similaire à celle de Tokyo mais inversé verticalement, les renfoncements sont de métal plein et luisant. Une terrible énergie semble se condenser à sa pointe avant de zébrer tout l'édifice.

Dans le ciel, vogue librement une douzaine de Raitons, éparse. Ils vaquent à leur occupation en ramenant de la foudre à l'état solide dans le cœur de la structure. Celle-ci dispose de grandes portes en son centre, d'où vont et viennent des dizaines d'autres Raiton.

Quelques soit la méthode d'approche choisit, laissez leur la possibilité de se glissez à l'intérieur de la tour. Ils y découvriront une arène centrale bondée, où s'affrontent les Raiton dans des combats rituels. Les affrontements ne sont pas à mort, et semblent servir à agrémenter le statut et l'honneur du vainqueur. Toisant les luttes, Raiju se prélasse sur son trône en forme semi-humain. Il apparaît comme plus terrible et plus grandiloquent que toutes les autres créatures présentes. Le vainqueur de l'arène se voit offrir un lot à base de foudre solidifiée par le maître des lieux, puis l'ingère et semble gagner en puissance.

Derrière le trône de Raiju, un long couloir mène à la salle aux trésors. Raiju pourrais être las ou distrait et laisser passer les Pj sans faire bien attention. Seul deux garde surveillent les lourdes portes d'or finement sculpté du coffre. A l'intérieur, disposé autour du coup d'une grande statue d'un renard un **collier de 17 magatama de sel** attend d'être sauvé.

b) La haute plaine du ciel

Le portail dimensionnel pour s'y rendre se trouve au centre de la baie de Tokyo. Nuée en connais bien l'accès, il pourra y conduire les Pj. La plongée sous-marine ne devrait pas être un obstacle et sur les indications de Nuée, ils devraient trouver une arche de roche envahit par les

algues et le corail. Il suffit de la franchir pour se rendre dans la haute plaine du ciel, terre d'Amaterasu. Saruta-hiko habite aussi là en temps normal.

Le monde d'Amaterasu

Un chemin perdu dans un océan de lumière aux teintes colorées et abstraites. Cette route mène à un îlot de terre. Une falaise fait face au chemin, et d'une grotte qui émerge en son flanc parvient un doux chant traditionnel. La caverne est encadrée de deux grands arbres d'or. Une mince rivière tombe en cascade dans un petit lac à gauche de l'entrée. Au sommet de la falaise, on y discerne un château et toutes ses dépendances comme dans l'ancien Japon féodal.

La femme qui chante et se repeigne pour l'éternité au fond de sa caverne est la terrible Amaterasu. Quoi qu'il arrive elle ne sortira pas de sa caverne et restera de dos, dans la pénombre. Elle ne lèvera pas le petit doigt pour aider son collège, Saruta-hiko. Aussi puissante soit-elle, elle reste une pimbêche.

***Amaterasu** : femme d'une extrême beauté, qui passe l'éternité à lisser sa chevelure longue et noire au fond de sa caverne. Elle voudra bien parler un peu avec les Pj. Quoi qu'ils lui demande, elle réclamera en échange des trucs aussi absurde qu'un opéra grandeur réel, ou n'importe quelles autres fantaisies irréalistes. Très rapidement, elle va trouver leur présence agaçante ou simplement ennuyeuse alors elle cessera de leur parler.*

Nué pourra alors expliquer le simple rituel pour purifier le collier. Il suffit de le tremper dans l'eau de la cascade de ce monde divin et le sel fondra. Il suggèrera la purification de l'objet pour la sauvegarde du monde.

C'est ainsi que Saruta-hiko serais totalement libéré et disposerais de son plein pouvoir. Il partira alors en quête de l'Ego des Pj.

c) La solution Ordre de Jade

Dans le cas probable ou les Pj accepterais de rencontrer le supérieur de l'oncle d'Oseko, ceux-ci arriveront avec une véritable petite armée. Ils ne savent pas ce sur quoi ils vont tomber alors ils se méfient. Mais comme l'oncle à quémander la clémence, ils accepteront le dialogue avec les Pj.

C'est **Tetsu Kato** qui dirige cette cellule. Sous prétexte de bien comprendre la situation, il demanda au Pj tout ce qu'ils savent. S'il sent qu'il y a des plus gros poissons à détruire, il va accepter d'aider en concentrant ses forces sur une action d'éclat contre n'importe quel Pnj puissant. Il dispose de cinq dizaines de moines combattants et d'une dizaine d'enfants lumières.

Concernant les Pj, il acceptera de les aider à redevenir humain mais leur cachera qu'ils ont une chance non négligeable de mourir au cours du rituel. Par contre redevenir humain implique de perdre tous ses pouvoirs, certain risque de ne pas l'accepter. Après coup, il demandera à ceux-là de rejoindre l'ordre et d'accepter leur enseignement sinon c'est l'exécution sommaire.

***Tetsu Kato :** robuste et trapus malgré son âge avancé. C'est un vieux loup de mer, il connaît les YuuKaï et sais qu'il faut parfois s'allier avec eux pour mieux les détruire.*

Tetsu Kato : Ego 10 **Chef de cellule de l'Ordre de Jade**
Robuste et trapus malgré son âge avancé. C'est un vieux loup de mer, il connaît les YuuKaï et sais qu'il faut parfois s'allier avec eux pour mieux les détruire.
Corps 10+1D **Ame 5+1D** **Esprit 7+1D**
Artificiel -6 *Feu 2* *Energie 2* *Air 2*
Vie 10 *Eau 2* *Néant 2* *Terre 2*
Talents : +4art martiaux, + 2 esquives, +3 volontés, -2 technologie, +6 laque
Attaque 20+1D **Pouvoirs de bonze : 8+1D**
Défense Combat physique 12+1D
Pouvoirs
Renforcement & Ferveur: défensif corps, esprit, zone 1
Destruction des Démons : Offensif, corps, âme, esprit, zone 1
Cris de Gloire Galvanisation : Création Corps Zone 1
Imposition de Mains : Création Corps

Enfant Lumière : Ego 7 **Produit biotechnologique**
Enfants qui vieillissent au cours du combat, ils prennent généralement dans les 10 ans par combat. Ils sont chauve porte des robes de bonze bouddhiste. Ils émettent de la lumière dorée dès qu'ils se concentrent.
Corps 10+1D **Ame 7+1D** **Esprit 8+1D**
Artificiel 0 *Feu 0* *Energie 7* *Air 0*
Vie 0 *Eau 0* *Néant -7* *Terre 0*
Attaque 15+1D **Pouvoirs de l'innocence : 15+1D**
Défense Combat physique 18+1D
Ils peuvent mettre à profit les bonzes qui méditent à leur côté. Tous les 7 moines méditant sur eux il gagne +1D a leurs actions.
Pouvoirs
Destruction des Démons : Offensif, Energie, corps, âme, esprit, zone 1
Guérisons : Création Corps Ames Esprit Zone1, Durée 2
Envol : Manipulation, Corps, Air, Zone 1, Durée 1

Bonzes : Ego 4 **Ordre de Jade**
Simple bonze chauve en tenue bouddhiste.
Corps 3+1D **Ame 3+1D** **Esprit 3+1D**
Artificiel -4 *Feu 1* *Energie 2* *Air 0*
Vie 4 *Eau 0* *Néant 0* *Terre 1*
Imago : +4 bombes de laque a cheveux, +2 Arts martiaux
Attaque 5+1D **Pouvoirs de la conviction : 3+1D**
Défense Combat physique 5+1D
Pouvoirs
Destruction des Démons : Offensif, Energie, corps, âme, esprit
Imposition des mains : Création Corps Durée 1

5) Le conflit final

Arrivé à ce moment charnière de l'histoire, chacun des groupes est installés, prêt à agir pour ou contre les choix des Pj. Ils tenteront tous de tirer le plus de couverture à eux. Quelques soit le lieu de l'affrontement final, il en résultera probablement de lourds dommages collatéraux.

a) Les Raiton et Raiju

Que le collier soit dérobé ou que nos cher Pj souhaitent tout simplement négocier, Raiju acceptera le dialogue. Si les Pj sont coupable d'intrusion et de vol, sa patience sera simplement beaucoup plus limitée.

Collier dérobé

Une fois le collier dérobé, faite en sorte que Raiju s'en aperçoive et aille à leur rencontre un brin énervé. Il

cherchera tout d'abord à comprendre ce qui motive les Pj à commettre une tel erreur. Puis confronté à leurs accusations, il plaidera sa cause essayant de faire valoir son point de vue.

Ils devront se remuer les méninges pour se sortir de là, ils tous les pouvoirs qu'il faut pour cela. De toute façon même si le plan n'est pas au point, la présence des autres groupes risquent fort de créer une opportunité de fuir.

Négociations

Dans le cas où les Pj souhaiteraient simplement discuter avec Raiju, celui-ci acceptera la rencontre, non sans méfiance et non sans prendre des précautions. Une fois nos Pj encerclés par les Raiton, il se présentera à eux. Mais comme précédemment, face aux accusations il tentera de faire pencher le plus sincèrement possible la balance en sa faveur.

Affrontements

Les Raiton quant à eux obéiront aveuglément à Raiju. Ils défendront leur territoire au péril de leur vie. Ils sont forts et combattent dans l'honneur.

Si le combat pousse les Pj à lutter directement contre Raiju, ils s'apercevront qu'il est invincible sur son territoire puisqu'il se réincarne à chaque fois qu'il meurt et sans perdre de puissance. Cela lui prend simplement un peu de temps. Donc la fuite sera la meilleure option.

Raiju : Ego 15 **Yokaï né de la foudre**
Loup-renard garou gris bleu parcourut de foudre, les pattes reposent sur des nuages noirs tandis que les arcs de foudres se forme naturellement sur son pelage.

Corps 14+2D	**Ame 18+1D**	**Esprit 12+1D**	
Artificiel 2	*Feu 2*	*Energie 15*	*Air 2*
Vie 2	*Eau 2*	*Néant 0*	*Terre 2*

Imago : +4 griffes, + 7 fulgurance défense, +5 Pouvoir,
Attaque 18+2D **Pouvoirs de l'éclair : 10+2D**
Défense Combat physique 21+2D
Pouvoir Permanents : *Forme de loup renard, Régénération du Yokai.*
Pouvoirs
Laser Bolt : Offensif, corps, âme, esprit, zone 1
Matérialisation de la foudre : invocation de quelques raitons.
Intangibilité : Discrétion corps, néant, durée 1.

c) Les Tengu et Saruta-hiko

Nué en tant que représentant des Tengu, les tiendras toujours informés grâce à l'un de ses doubles. Ainsi en cas de problème, une armée de Tengu tous similaires à Nué pourrait fondre sur l'ennemi. Reste à déterminer qui seront les opposants des Tengu.

Collier dérobé

Une fois le collier dérobé et en sécurité, Nuée fera tout pour inciter les Pj à emmener l'objet dans la *haute plaine du ciel*. Là-bas, ils pourront effectuer le rituel de purification avec l'eau sacré d'Amaterasu. Nué pourra aussi bien accepter de faire le rituel sans les autres si on lui confi le collier. (N'oubliez pas qu'il peut se dédoubler !).

Négociations

Dans le cas où les Pj douterais des bonnes intentions de Saruta-hiko, celui-ci s'exprimera par la bouche de Nué. Il devra se montrer le plus persuasif possible en faisant pression sur les moindres faiblesses des Pj, sa survie en dépend. En effet, il les connaît par cœur, et pour lui il est simple de les manipuler. Seulement en confrontant les paroles de Raiju avec celle de Saruta-hiko, il serait normal que les Pj doutent. Laissez leur faire le choix qu'ils estiment le plus juste.

Affrontements

Les Tengu essayeront de s'investir dans la bataille au dernier moment afin de préserver le plus longtemps possible leur force.

Ils lanceront l'assaut pour faire barrage dans le cas où cela garanti le retour du collier dans la *haute plaine du ciel*. Ils sont veules et lâches mais prêt à sacrifier leurs vies pour la sauvegarde de leur créateur.

D'un autre côté, s'ils se font toujours passer pour plus stupide qu'ils sont réellement c'est pour avoir l'avantage en cas de problème. Alors dès que le plan pour récupérer leur Kami avec l'aide des Pj s'avère trop menacé, ils lanceront aussitôt l'assaut afin de récupérer le collier.

Les Tengu attaqueront énergiquement les Raiton. Leurs forces sont à peu près égales et seul les Pj ont la possibilité de faire pencher la balance dans un sens ou dans l'autre. Les présences de Raiju où de Saruta-hiko peuvent elles aussi être décisives. Seulement Raiju cherchera à se confronter aux Pj, et Saruta-hiko cherchera à se libérer à tout prix même si le rituel n'est pas convenablement accomplit. Le collier est de sel, donc super fragile, ne l'oubliez pas.

Au cours de l'affrontement, les Tengu tenteront de faire douter les Pj. Ils pourront se faire passer pour Nuée et se risquer à les influencer. S'ils peuvent grâce à ce subterfuge récupérer le collier c'est encore mieux.

c) L'ordre de Jade

L'armée de l'ordre de Jade est dès le départ prêt à lancer l'offensive. Seulement, il leur faut savoir où frapper. En cela les Pj seront salutaire, c'est aussi ce qui reportera leur destructions. En effet Kato pense pouvoir débusquer des YuuKaï bien plus influent et puissant que nos Pj grâce à leur participation.

Il pense aussi par ailleurs qu'il serait plus sage de détruire les Pj un bon moment après le conflit final avec les autres YuuKaï. Ne serait-ce que pour avoir le temps de soigner leurs blessures.

Le Collier

A moins qu'on leur en parle et que l'on insiste un peu, le collier n'est pour eux d'aucune importance. Sinon ils seront certainement prêts à le détruire, au grand dam de Saruta-hiko, puisque leur méthode l'empêchera de se libérer et qu'il mourrait.

Négociations

Si l'Oncle d'Oseko a pu parlementer avec Kato, il y a une chance que les bonzes de l'ordre de Jade pratique le rituel d'extraction sur les Pj. Mais pas avant que l'affrontement avec les autres groupes de créature ne se soit achevé.

Moyen officiel de les sauver et de purifier leur corps, c'est aussi une dangereuse méthode aux chances de mortalité non négligeable. En subissant cela ils ont une chance sur deux de mourir.

Affrontements

Au cours du conflit final, ils combattront au côté des Pj qui que soit leur ennemis. Ils donneront ainsi plus de poids aux décisions des Pj.

Dans le cas peu probable ou les bonzes survivrait en assez grand nombre et en assez bonne santé au conflit final, ils pourront tendre un piège aux Pj. Mais user du stratagème du rituel de purification semble plus efficace et plus crédible.

6) Epilogue

En fonction des choix de nos personnages, les évènements peuvent prendre différentes tournures. Où qu'il ait placé leur confiance ils constateront les conséquences de leur choix.

Saruta-hiko

Si Saruta-hiko est libéré sans que le rituel de purification soit effectué dans la *haute plaine du ciel*, il sera d'une puissance moins absolue. Son être s'étiolera à vue d'œil. Cela est la conséquence de la malédiction d'enfermement de Raiju. S'il meurt, cela devrais le sauver. Puisqu'il pourra se réincarner au côté de la grotte d'Amaterasu. Il aura simplement perdu un peu de son pouvoir, et devra continuer à récolter encore quelques centaines de personnalités avant d'atteindre l'illumination.

Cependant s'il obtient satisfaction, il se contentera de "récolter" les personnalités des Pj et s'éveillera en tant que **concept des personnalités**. Cela-dit il est prêt à leur offrir un dernier souhait en échange de leur aide. Il leur donne le choix entre :

■ Devenir un être de puissance, là il les tuera simplement et ingérera leur Ego. Ils deviennent une partie de lui qui est une puissance

■ Redevenir un humain normal, il créera un double humain d'eux puis les tuera afin d'ingérer leur Ego. Le double ne se souvient pas de la dernière année et d'autre part il est tout ce qu'il y a de plus banal.

■ Disparaître de la réalité, là il le tuera et ingérera son Ego puis désintégrera son corps.

Saruta-hiko : **Ego 15** **Kami céleste**
Imposant au visage de corbeau, disposant d'une puissante épée incrusté de pierres précieuses les pieds toujours portés par des vagues.

Corps 17+2D	**Ame 8+2D**	**Esprit 10+2D**	
Artificiel 1	*Feu 1*	*Energie 4*	*Air 15*
Vie 1	*Eau 5*	*Néant 1*	*Terre 1*

Imago : +6 épée, + 6 fulgurance défense, +5 Pouvoir,
Attaque 23+2D **Pouvoirs de l'éclair : 17+2D**
Défense Combat physique 22+2D
Pouvoir Permanents : *Forme de corbeau, Régénération du Yokai.*
Pouvoirs
Pulsion de servitude : Provoque besoin de servir.
Découpe franche : Offensif, corps, âmes, esprit, zone 1
L'appel des corbeaux : invocation de quelques Tengu.
Domination : Manipulation esprit, néant, durée 1.

Raiju

Il voudra conserver le collier sous sa protection. Saruta-hiko ne peux être facilement détruit, il est plus simple de le contenir.

Raiju ne pourra accomplir de grand miracle pour remercier la prise de position des Pj, néanmoins il maitrise la chair et l'énergie.

■ Ainsi il pourra recréer le corps de Dana Padilla (sœur d'Alice) en transférant l'esprit de Dolly à ce nouveau corps.

■ Et si Hataro Mai souhaite avoir une véritable fille, il est capable de lui en offrir une, similaire en tout point à Nori Akemi.

■ Il ne pourra rien faire concernant les mémoires perdues de Pj.

■ Dans le cas où Raiju est vaincu et son monde mis à sac, l'effet paratonnerre qu'il avait sur la foudre s'interrompt soudainement. La charge électrique accumulé s'abat sur Tokyo se d'un seul tenant, provoquant des semaines d'apocalypse et causant bien entendu des dommages astronomiques.

L'ordre de Jade

Soit ils lanceront un assaut contre les Pj une fois qu'ils auront repris des forces. Soit ils pratiqueront le rituel d'extraction du pouvoir.

■ Ils isoleront les Pj dans des lieux différents afin de procéder au rituel d'extraction. Chacun se sentira mourir puis renaitre. En bref, 50% de chance de survie à la fin du rituel ainsi que l'obligation de devenir membre de l'ordre en cas de réussite. Les humains qu'ils seront devenu ne disposeront plus d'aucuns pouvoirs. Mais ils auront tous des facilités pour en développer de nouveaux plus "propre" aux yeux de l'ordre.

■ Dans le cas où l'ordre lance l'assaut, ils prévoient un traquenard ou une trentaine de bonze plus 6 enfants lumières les attendent. Le combat risque d'être une fois de plus épique et provoquera certainement de nombreux dommages collatéraux.

Abe Satochi - Archéologue Prof d'Histoire

Flash 1 : *Tu sens quelque chose te serrer au niveau de l'annulaire gauche. Un éclat brillant. Tu as soudain le sentiment qu'il te manque quelque chose de précieux.*
Flash 2 : *dans une maternité, une infirmière lui met un nourrisson dans les bras. Mayumi en sueur extrêmement fatiguée et alité lui souri tendrement. Teinte Bleu Blanc.*
Flash 3 : *Tu prends l'avion avec Mayumi pour aller en chine avec elle, finalement c'est a Hong-kong durant un week-end en amoureux qui vous concevez votre enfant. Il s'appelle T...*

Abe Satochi : **Ego 8 = H3 + 3/2** **ctrl+1** archéologue prof d'histoire
Corps 5+1D **Ame 5+1D** **Esprit 8+1D**
Artificiel *Feu* *Energie 1* *Air 3*
Vie *Eau 2* *Néant 1* *Terre 1*
Talents : Histoire 2, Mémoire 1, Eloquence 2, Recherche 1
Aversion Transport -1, Extrême -1, Sagace -1
Imago : +6 Endurance/Armure (peau de givre), + 2 Pouvoir Eau (Flocons), +3 Mémoire Eidétique, +2 Analyse (le cortex bien refroidit), +1 Aura (Glaciale et studieuse), +1Forme Partielle,
Attaque 5+1D **Pouvoirs : 6+1D**
Défense Combat physique 11+1D
Pouvoirs
1 **Absorber le savoir** : *D'un simple contact, tu peux absorber des connaissances contenu dans les objets manufacturés pour quelques jours.*
Manipulation (Artificiel) Esprit, Limitation Contact -2, Durée 2 (jours)
2 **Peau de glacier :** *Tu recouvre ton corps et celui de tes alliés d'une épaisse couche de Glace difficile à briser pour quelques tours.*
Défensif (Eau) corps, zone 1 (dizaine).
2 **Lassitude** : *Tu peux rendre si ennuyant tes discours que ceux qui t'écoutent s'endorment.*
Manipulation (Air) esprit, zone 1 (dizaine), Limitation Lenteur : faire un discours (minutes) -1, Durée 1 (heures).
3 **Galvanisation** : *Tu es capable de rendre si percutant un chant qu'il rend plus fort physiquement tous tes alliés pendant quelques heures.*
Création (Eau) Corps, Zone 1, Durée 1 (heures)

Imago Air
Ma peau se recouvre entièrement de givre sous lequel semble circuler de la lave. Mon corps est entouré d'un vent glacial charriant des flocons de neige à l'odeur de jasmin. Un jeu complexe de toiles, d'écharpes et de lambeaux en guise de vêtements flotte animé par ce vent invisible. Je dégage une soudaine impression de sagesse, face à mon regard de braise les secrets du monde semblent se défaire d'eux même. Une aura poussant instinctivement à l'étude embaume l'atmosphère.

Alice Padilla - Médium Archéo-plongeuse

Flash 1 : *Tu te rends chez le médecin l'angoisse au ventre. Un grand homme t'aborde, mais étrangement sans savoir qui il est, tu est tout de suite en confiance. Impossible de se souvenir son visage.... Par la fenêtre de ta chambre des corbeaux t'observent. Tu réalise soudainement qu'une terrible menace plane. Pourtant tu oublie aussitôt laquelle...*
Flash 2 : *Tu cours joyeusement dans un champ verdoyant, tu tiens par la main une autre fillette. Tu réalises que tu es une enfant. Celle qui t'accompagne te ressemble beaucoup, on pourrait même croire qu'il s'agit de ton double. Tu as l'impression de bien la connaître mais impossible de savoir pourquoi.*
Flash 3 : *La foudre s'abat devant toi! Elle carbonise le pond du bateau tuant tes collèges. Alors que le roulis menace de t'emporter dans l'océan déchaîné, un grand félin couvert d'arcs électriques émerge de l'impact laissé par la foudre. Un homme terrible fait face, le visage d'un oiseau et une longue épée à la main. Ils s'affrontent causant de lourds dommages collatéraux...*
Flash 4 : *Tu as le sentiment qu'il est arrivé quelque chose à ta soeur. Quelque chose de terrible. Elle n'est pas morte quelqu'un l'a transformée. Mais tu as désagréable impression que son sort est fortement lié à celui d'un de tes compagnons d'infortunes...*

Alice Padilla : **Ego 8 = H3 + 3/2** **crtl+1** Médium Archéo-plongeuse
Corps 6+1D **Ame 6+1D** **Esprit 5+1D**
Artificiel *Feu 1* *Energie 3* *Air 1*
Vie 1 *Eau 2* *Néant* *Terre*
Talents : Culture Général 1, Sensible 1, Beauté 2, Ressenti 1, Sagace 1.
Cauchemars -1, Corps à Corps -1, Intimidant -1
Imago : +6 Perception, +4 Envol, +3 Aura, +2 Fulgurance.
Attaque 6+1D **Pouvoirs : 7+1D**
Défense Combat physique 6+1D
Pouvoirs
3 **Troisième Oeil** : *Cela te permet de transporter tes sens dans l'espace ou lors d'un rêve la nuit dans le temps.*
Sensation (Eau) Esprit (vision transe), Portée 2 (pays), Limitation : Nocturne -1, Temps 1 (secondes), Limitation Lenteur : Transe Dormante : -2, Temps +2 (heures).
2 **Suprématie Aquatique** : *Tu peux modeler l'eau et les liquides à ta guise.*
Manipulation (Eau) corps, Zone 1 (maison),
3 **Larmes de compassion** : *Tes larmes de lumière peuvent soigner les blessures du corps, de l'esprit et de l'âme. Une fois sous l'eau tu peut le faire sur plusieurs cibles.*
Création (Eau) Corps, Esprit, Zone 1(dizaine), Limitation lieu : sous l'eau -1, Ames.

Imago Energie
Mon corps se met soudainement à briller d'une lumière vive, il semble fait de plasma en fusion. Au rythme des battements du cœur, des vagues d'énergies crépitantes en sont expulsées. Deux grandes ailes de lumière m'apparaissent dans le dos. Entre elles, juste au dessus de ma tête apparaît un troisième oeil flamboyant de grande envergure. L'atmosphère se fait aussitôt plus chaleureuse et les conflits semblent plus lointains.

Oseko Akahito

Flash 1 : *Un groupe d'homme aux ombres longues sont réunit autour de toi, ils semblent être des moines et récitent des litanies.*
Flash 2 : *Tu te rends à l'hôpital en compagnie d'un inconnu sans visage. Etrangement tu lui fais confiance. Ces sensations te donnent l'impression d'un "déjà vue" !*
Flash 3 : *Une nuit froide, une ombre sinistre s'est glissée sous ton lit. Elle attenta à nouveau à ta vie. Mais surgissant du voile de la nuit un homme corbeau la pourfendit. Il disparut peut après sans rien dire. Tu ressens comme si une menace bien plus terrible planait au dessus de toi.*

Oseko Akahito : **Ego 8 = H2 + 3/3** **ctrl 0** rebelle mystique
Corps 8+1D **Ame 5+1D** **Esprit 5+1D**
Artificiel *Feu 3* *Energie 1* *Air 1*
Vie *Eau 1* *Néant 2* *Terre*
Talents : Occultisme 1, Classe 1, Corps à Corps 1, Méditation 1
Insouciance -1 , Artistique -1,
Imago : +5 Forme Partielle, +4 Attaque (Lance et chevelure), +3 défenses (roue karmique), +2 Armure (Veste de moine), +2 Fulgurance (traînées de feu) + 2 Pouvoir Néant (Gemmes)
Attaque 12+1D **Pouvoirs : 6+1D**
Défense Combat physique 15+1D
Pouvoirs
3 **Glissement des Ombres** : *Te permet de voyager par les ombres*
Création (Néant) corps, Suppression, Zone 1(dizaine), Limitation : Ombre -1, Portée 1 (scène).
3 **Joyaux Flamboyants** : *Lorsque tu lance ces joyaux ils explosent embrassant tout aux alentours. Tu peux les sertir au bout de ta lance.*

Offensif (Feu) Corps, Néant, Zone 1 (Dizaines).
2 **Ombre Fugace :** *Te permet devenir invisible.*
Discrétion (Néant) Corps, Durée 1 (Heures).

Imago Feu
Une vague de feu me fait entrer instantanément en fusion. Ma chevelure devient une longue langue d'une flamme turquoise tandis que chaque muscle, plus saillant les uns que les autres, prend la teinte cuivrée. Un kimono de flammes cristallisées à la coupe bouddhiste recouvre mon corps tandis que je tiens à la main une lance ornée de joyaux dont la lame reste incandescente. Alors qu'une vaste roue karmique de flamme surgit de mon dos et m'auréole, l'atmosphère se fait plus passionnée.

Kono Hidenobu - Docteur Geek

Flash 1 : *Tu réalise que tu n'as jamais construit toi même le robot. Quelqu'un un jour est venu dans ton laboratoire, il était terrifiant, une fille s'est interposée. Puis le robot a été interverti par l'homme sans visage.*
Flash 2 : *Tu es train d'embrasser une fille, plutôt jolie. Mais qui est-t elle ? Alice lui ressemble beaucoup, mais tu as le sentiment que ce n'est pas elle. Son prénom te revient : Dana.*
Flash 3 : *Dolly est au milieu du pond à te regarder. Pourquoi donc trouve tu son visage si humain ? Ce n'est pourtant qu'un robot, c'est très étrange.*

Kono Hidenobu : **Ego 8 = H2 + 2/4** **ctrl -2** rebelle mystique
Corps 5+1D **Ame 4+1D** **Esprit 9+1D**
Artificiel 4 *Feu 1* *Energie* *Air 1*
Vie *Eau* *Néant 2* *Terre*
Talents : Robotique 1, Intelligence 1, Conception & Bricolage 1, Culture G Manga 1
Trente millions d'ennemis -1, Sagace -1,
Imago : +5 Analyse (Processeur IA suppléante), +4 Pouvoir Artificiel (Circuits luminescents), +3 Armure (Métal), +2 Envol (réacteurs), +2 Attaque (Poings Métalliques), +2 Gigantisme
Attaque 7+1D **Pouvoirs : 6+1D**
Défense Combat physique 8+1D
Pouvoirs
3 **Horde de Méchas** : *Génère une horde de serviteur Méchas qui feront tes quatre volontés, attention ils n'ont aucune empathie.*
Création (Artificiel) corps, esprit, zone 1 (dizaine), Limitation : matériel -1, durée +1 (heures), Limitation lenteur : minutes -1, durée +1(jours).
2 **Pupper Master** : *Tu peux prendre le contrôle d'autres personnes en faisant de leurs esprits tes marionnettes.*
Manipulation (Air) Esprit (mental), Durée 1 (Heures).
2 **Polymorphie** : *Te permet de prendre l'apparence charnelle de ton choix.*
Manipulation (Vie) Corps, Durée 1 (Heures).
1 **Psychométrie** : *Te permet de lire dans l'esprit des autres, ou dans les souvenirs des objets.*
Manipulation (Artificiel) Esprit, Limitation : contact objet -1, Artificiel.

Imago Artificiel
Mon corps se dé-modularise en de nombreuses pièces électroniques, cybernétiques et mécaniques. Des arcs de foudre magnétique les font tournoyer puis elles s'assemblent sous une autre forme. Je ressemble à un colosse de métal au regard luisant dont l'ombre à l'air titanesque. Une odeur d'ozone embaume l'air tendis que des membres surnuméraire flottent comme autant de périphériques en suspension magnétique. Mes jambes ses terminent par des réacteurs crachant une flamme bleu. Le sentiment de déréalisation se fait plus fort.

Hataro Mai - Biologiste Combattante du Karma

Flash 1 : *Tu tiens la main de ta fille, elle est alitée à l'hôpital. Quelque chose cloche, tu ne reconnais pas le bouquet de fleurs qui est posé sur le guéridon. Malheureusement elle est trop faible pour que tu puisses lui demander qui les a déposées.*
Flash 2 : *Tu te souviens t'être battu comme une chiffonnière, oubliant toutes tes leçons d'arts martiaux avec une femme de ton age. Un grand homme sans visage que tu trouve étrangement rassurant vous a séparé...*
Flash 3 :

Hataro Mai : **Ego 8 H3 + 3/2 crtl+1** Biologiste combattante du Karma
Corps 9+1D **Ame 5+1D** **Esprit 4+1D**
Artificiel 2 *Feu* *Energie* *Air*
Vie 1 *Eau 4* *Néant* *Terre 1*
Talents : Biologie 1, Art martiaux 4, Athlétisme 1
Imposture -1, Médical -1, Sciences -1
Imago : +2 Attaque (Lame de fond), +3 Nuées (Pluies Diluviennes), + 5 Fulgurance (torrents), +3 Défense (Typhon), +2 Pouvoir Eau (Vaguelettes)
Attaque 15+1D **Pouvoirs : 6+1D**
Défense Combat physique 17+1D
Pouvoirs
3 **Typhon de lames acérés :** *Tu projette sur tes adversaires un typhon miniature composé de lames d'eau à très haute pression. Ca fait de la bouillie de tes ennemis.*
Offensif (Eau) Corps, Esprit, Zone 1(dizaine)
1 **Respiration Aquatique** : *Tu permet à plusieurs personnes de respirer sous l'eau.*
Manipulation (Eau) Corps, Limitation : rester proche de toi (scène) -2, Durée 1(heures), Zone 1(dizaine)
4 **Super Cavitation** : *te permet de te déplacer à très, très grande vitesse :*
Manipulation (Eau) Corps, Vitesse 2 (Transsonique, mach1), Durée (Heures) 1

Imago Eau
Mon corps se fluidifie et prend la teinte d'une eau sombre et troublée. Le bruit d'une vague sur un brisant marque le début du changement. Un nuage localisé fait s'abattre une pluie diluvienne. Tandis que s'amasse l'eau autour de moi, elle semble agitée comme si elle était au centre d'un typhon. Alors se déploient tel des torrents 3 paires de nageoires prenant naissance dans mon dos. Un sentiment de crainte et de respect envahit tous ceux qui m'observent. Ma voie se fait grondante comme le tonnerre et ma colère semble indomptable.