

# MISHIMA

**Alors que le peuple se développait sous la dynastie Mishima, le contrôle des dirigeants sur leurs vassaux faiblissait et le mécontentement populaire grandissait. L'abdication du Suzerain était réclamée haut et fort, troubles et révoltes se multipliaient et menaçaient la stabilité de Mishima.**

**Or le Suzerain fit proclamer, lors de l'élevation du Cardinal Randolph, que la dynastie Mishima et toute son œuvre et toutes ses terres et toutes ses possessions seraient pour les temps à venir administrées non plus par le Suzerain, mais par ses trois Princes Héritiers et par les Princes Héritiers des Suzerains à venir.**

**De grandes réjouissances s'ensuivirent et la corporation fut prospère et heureuse sous la direction des Princes Héritiers. Mais, bientôt, nos glorieux Inquisiteurs, dans leur sagesse infinie, virent l'Obscurité s'abattre sur la corporation Mishima. Les querelles des Princes Héritiers ne pouvaient plus se résoudre dans les halls de réunion, mais se traduisaient en affrontements sanglants au grand désespoir des actionnaires et des mères de nombreux jeunes hommes.**

**Le Suzerain lança un avertissement contre le Mal pour tenter de mettre un terme aux conflits, mais les Princes Héritiers ne respectaient plus leur maître et l'envoyèrent en exil à Luna, tandis qu'eux-mêmes poursuivaient leurs guerres et leurs mesquines querelles sur la planète sacrée des visions du Cardinal Randolph: Mercure, la planète bête.**

**Et ce conflit fratricide devint le signe le plus visible que l'Obscurité, frappant de l'intérieur, constituait une menace plus sérieuse encore que celle de ses Légions: le fils levant la main sur le père et le rejetant.**

- La Première Chronique, La Venue de l'Obscurité et l'Appel du Cardinal/Alexander Horatio

## HÉRÉSIE NÉRONIENNE

Depuis longtemps, Mishima a été la plus énigmatique de toutes les mégacorporations. Sa classe dirigeante, les samourais, ne sont pas du tout affectés par la Confrérie, qui influence la majorité des autres mégacorporations. Les samourais sont une race à part ; impitoyables, sauvages et totalement dédiés à leur propre code du guerrier. Les ouvriers mishiman représentent une sous-classe qui sont nés pour servir leurs maîtres corporatistes. Ils sont maintenus dans une stricte obéissance par un système de propagande, philosophie et enseignements proches de l'Hérésie. Pour les étrangers, il semble que la Confrérie ne possède pas une influence sur la vie des mishimans, et ce fait est suffisant pour rendre la corporation unique, depuis que la Parole du Cardinal est observée à tous les niveaux de la plupart des anciennes corporations. Les conseillers de la Confrérie sont partout, assurant que le pouvoir de la foi atteint tous les hommes. Mishima étant l'exception.

Il n'en a pas toujours été comme cela. Comme toutes les grandes corporations marchandes, Mishima fut au début dédié à l'Appel du Cardinal, et chercha en lui la protection contre les forces de l'Obscurité. Pour trouver le début du schisme mishiman, nous devons regarder en arrière, au temps des jours sombres de l'Hérésie Néronienne et l'âge des Six Cardinaux, une époque terrible où plusieurs appelés combattirent pour le trône du Cardinal, le système entier fut déchiré par les guerres dévastatrices. Durant cette période de sauvagerie et de luttes fratricides, où le frère combattit le frère, quand le pouvoir de l'Art diminua, les mishimans prirent en main les rennes de leur propre histoire, libres de l'influence des enseignements du Cardinal.

Ce fut durant cet âge de schisme que le premier des Sept Sages de Mishima se leva pour répandre le nouveau Bushido. Dégoûtés par la corruption et les massacres fanatiques initiés par les appelés au trône du Cardinal, les sages guidèrent Mishima loin des enseignements de la Confrérie. Certains disent qu'ils étaient des Mystiques renégats du Premier Directorat, d'autres que c'étaient des Hérétiques envoyés pour détourner Mishima dans l'erreur et le blasphème. Personne ne connaît la vérité.

Quoi qu'ils furent, ils trouvèrent une audience disposée dans les samourais de ce temps. Les sages clamèrent que la Confrérie n'avait pas le monopole de la sagesse et que n'importe qui avec un entraînement suffisant pouvait apprendre à utiliser les pouvoirs de l'Art. Ils fondèrent des écoles secrètes où ils enseignèrent leur arts pour tous ceux qui avaient le talent pour apprendre. Ils donnèrent naissance à une nouvelle philosophie globale d'honneur et d'obligation, qui resserra les rangs de la corporation Mishima dans ce grand âge de doute.

Ils clamèrent qu'ils renouvelaient l'ancien héritage de Mishima, la ramenent aux anciennes traditions avant l'âge de la Catastrophe. Quand ils mélangèrent mysticisme et anciens arts

martiaux, Mishima mis à jour de nouvelles et sauvages méthodes de guérilla. Ils révélèrent des secrets incroyables qui permirent aux combattants mishimans de puiser dans leur force intérieure et de maîtriser des pouvoirs inimaginables aux autres hommes. Dans cette période de guerre terrible, ce nouveau pouvoir permit aux mishimans de défier tous ceux qui contestaient leurs territoires ancestraux. À ce jour, ces pouvoirs étranges distinguent le vrai combattant mishiman de tous les autres.

Baucoup des renégats issus de la Confrérie rejoignirent Mishima où les plus outrageux enseignements trouvèrent une audience positive. Durant cette période, les Hérétiques, les sages et les Éveillés trouvèrent refuge au sein de la forteresse de Mercure. Des centaines de nouvelles écoles mystiques furent créées. Plusieurs des faux cardinaux déclarèrent la corporation apostate et lancèrent des croisades contre elle, mais personne ne pouvait réunir assez de forces pour anéantir Mishima. Toutes ces attaques externes renforcèrent la suspicion profonde des mishimans envers les étrangers.

Les enseignements des Sept Sages attira l'élite corporatiste, la classe des combattants samourais, qui vit en eux le chemin pour atteindre la supériorité contre tous leurs ennemis. Les enseignements firent peu pour les ouvriers, qui pour la plupart restèrent loyal envers le Cardinal. Une série de rébellions inspirés par la Confrérie déboucha sur une répression des ouvriers par les samourais et résultat en une complète déroute de l'emprise de la Confrérie au sein de Mishima. Elles ont ainsi semé les graines de la défiance entre les samourais et la Confrérie qui perdure jusqu'à ce jour; Après ces rebellions les ouvriers furent désarmés et devinrent moins que du bétail pour leurs employeurs. Cela conduisit à la fondation de la terrible distinction de classes qui divise la société Mishima depuis.

Le temps aidant, le schisme cessa, le nouveau Bushido était ancrée si profondément dans la vie mishimane qu'elles ne pouvaient plus être séparées sans la destruction complète de la mégacorporation, qui représente une tâche probablement au-delà des capacités de la Confrérie. D'autre part, le pouvoir de la Confrérie réunifiée était trop important pour être ignoré des seigneurs de Mishima. Aussi le Suzerain et le Cardinal en vinrent à une accommodation difficile. Mishima purgea ses écoles hérétiques les plus évidentes et permit à des observateurs de la Confrérie de surveiller la corporation. Le Suzerain et chacun des Princes Héritiers échouent dorénavant les conseils des conseillers spirituels désignés par la Confrérie. En retour de ce privilège, la façon de vivre unique de Mishima est tolérée par la Confrérie. Mishima est resté à l'écart des autres mégacorporations - trop étrange pour lui faire confiance, trop puissant pour être ignorée.

## STRUCTURE CORPORATISTE

Depuis sa fondation, la corporation Mishima a toujours été une affaire familiale, administrée et dirigée par la dynastie Mishima. Le Suzerain, généralement le chef de la famille assumait la fonction de président. Après lui, les gouvernants les plus puissants de la corporation étaient les Princes Héritiers, dont l'un d'eux succéderait au Suzerain actuel.

Comme dans toutes les familles mishimanes, si un Suzerain n'avait pas d'héritier il pouvait procéder à une adoption, communément un serviteur favori, au sein de sa famille, et l'enfant adopté acquerrait tous les privilèges, droits et obligations d'un enfant par le sang.

Mais la corporation finit par s'étendre bien au-delà des capacités de gestion d'un seul homme et le Suzerain dut ses résoudre à la diviser en trois branches, dirigées chacune par un membre important de la famille : un Prince Héritier. Traditionnellement, chaque Prince Héritier se voyait confié la totalité des responsabilités des opérations mishimanes sur les branches de Mercure, de Vénus et de Mars. Moya, Prince du Sol et Gouverneur de Mercure est le plus puissant des trois et remplit officieusement la fonction de chef de famille. Dans le passé, le Su-

zerain choisissait le plus capable des Princes Héritiers pour lui succéder à sa mort. Le nouveau Suzerain n'avait qu'à clarifier la succession de son domaine avec ses descendants.

Récemment ce système politique intrinsèquement instable à poussé Mishima sur la voie du désastre. Le pouvoir du Suzerain a diminué pendant que celui des Princes Héritiers s'est amplifié. Le Suzerain a été réduit pour n'être plus qu'un symbole de la corporation pendant que le pouvoir réel repose entre les mains des Princes Héritiers. Le Suzerain actuel, Nagoya, est un vieil homme fatigué partiellement paralysé et un peu faible d'esprit. Il est entouré par une cours de conseillers complotant dont les uns comme les autres sont à la solde d'un des Princes Héritiers. Personne ne sait qui il désignera comme successeur, ou s'il fera l'impensable, c'est à dire de ne pas choisir de successeur à temps.

Il existe une franche rivalité entre les trois Princes Héritiers. Elle se manifeste par des prises de contrôles hostiles, des assassinats et autres ruptures d'engagements ; bref, tout ce qui n'est pas la guerre ouverte mais qui conduit la fière Mishima sur le chemin de la guerre civile. Dans le mesure où

## LES SEPT SAGES

Les Sept Sages sont les grands penseurs qui donnèrent à Mishima sa façon unique de vivre. Ils étaient philosophes, mystiques et artistes martiaux qui vinrent sur le devant de la scène lors de l'hérésie néronienne et concrétisèrent les idées de tous ceux qui les entouraient. Aujourd'hui leurs enseignements sont révéérés par les samourais et les paysans les percevant comme des dieux. Leurs images et statues peuvent être trouvées dans n'importe quelles maisons mishimanes, et il est commun pour les moins bien éduqués de mishiman de les prier. Les classes nobles ont des idées partagées concernant les Sept Sages. La théorie la plus admise est qu'il s'agissait d'Éveillés qui aidèrent à bâtir la corporation pour leur propres comptes. Un autre groupe maintient qu'ils étaient des mortels, grands hommes et femmes, mais rien de plus. Ceux qui se placent les plus proches des enseignements de la Confrérie, voient en eux des renégats et Hérétiques envoyés par l'Obscurité pour diviser l'humanité. Les sages furent :

### YUROGI, LE PREMIER SAGE.

Yuroji fut le premier parmi les Sept, un Mystique de la confrérie d'origine mishimane est fut dégoûté par la violence du schisme néronien et résolu à trouver un nouveau chemin. Ce fut lui qui approcha le Suzerain de l'époque et qui lui offrit d'enseigner à lui-même et ses guerriers les secrets du combat. Il vécut pendant cinquante ans et aida à la formulation des doctrines du Bushido. Il enseigna qu'avec suffisamment d'entraînement et de discipline une personne pouvait atteindre l'Éveil. Il aida le Suzerain à la redécouverte de l'ancienne culture mishimane et ainsi à renforcer l'identité de la corporation Mishima. Il est communément représenté comme un maigre homme ascétique, dans une longue robe noire de la Confrérie. Il arbore aussi un halo lumineux autour de sa tête.

### KANJI, SAGE DE L'INFINIE BONNE FORTUNE.

Kanji fut l'un des premiers disciples de Yuroji, un autre Mystique de la Confrérie qui passa du côté de Mishima pour suivre le Bushido. Il est dit de tous ceux qui croisaient son chemin devenaient chanceux. Il fut un grand professeur qui aida à dispenser le Bushido à tous ceux qu'il rencontrait. Il était impossible de l'écouter sans adhérer à son message. Il est même dit qu'un Inquisiteur l'ayant écouté est devenu un de ses disciples. Ce sage est communément représenté comme un homme obèse souriant avec un halo rayonnant autour de sa tête.

### YORAMA, SAGE DE LA BATAILLE.

Yorama fut le premier des samourais à atteindre l'Éveil. Durant sa vie, il fut un grand combattant qui perfectionna les techniques de combat qui sont pratiquées aujourd'hui. Durant les batailles, il était invincible. Lui, plus que les autres, vit que les samourai devaient se dévouer au Bushido. Il est révééré comme un exemple vivant de toutes les vertus du samourai. Il est toujours représenté comme un samourai gigantesque enveloppé dans un halo rouge rubis.

leur branches sont virtuellement autonomes et séparées géographiquement, le conflit reste relativement discret. Les Princes Héritiers dédaignent ouvertement leur père, et ignorent ces appels à l'unité. Les autres mégacorporations font de leur mieux pour entretenir cette rivalité et s'ingèrent discrètement dans les affaires internes de Mishima, supportant l'un des champions au trône du Suzerain. Chaque corporation espère que le temps est venu de dissoudre cette corporation géante. Seules les traditions mishimanes de loyauté et d'unité en face de toute agression extérieure ont prévenu l'éclatement d'une guerre civile. Combien de temps cette situation perdurera est un pronostique que personne ne risque.

Naturellement, le débat le plus acharné concerne le choix du prochain Suzerain. Celui qui sera choisi recevra en théorie les clefs du pouvoir familial et le contrôle total de la mégacorporation. En pratique, quand l'actuel Suzerain décèdera, son successeur désigné s'efforcera de reconstituer tous ses pouvoirs et privilèges (armées incluses) de son domaine ainsi que toutes les prérogatives du Suzerain. Il est concevable que cela conduira à une guerre civile déclarée avec les deux autres prétendants.

## LE SUZERAIN

Le Suzerain Mishima lui-même n'est qu'un pâle reflet de ses ancêtres. Envoyé en exil dans son palais de Luna, sans véritable pouvoir, il occupe toujours sa position de figure de proue de la corporation. Officiellement, il le SEUL ET UNIQUE ambassadeur de Mishima, celui qui siège au Cartel et dicte les grandes lignes politiques de la corporation, mais, en fait, ce sont les Princes Héritiers et leurs vassaux qui prennent toutes les décisions.

Même s'il est traité avec tout le respect qui lui est dû par les ambassadeurs des autres corporations, les négociations qu'il conduit n'ont qu'un caractère cérémoniel et sont menées parallèlement aux véritables négociations avec les représentants des Princes Héritiers.

Et c'est ainsi que le Suzerain Mishima, Empereur des Mille Soleils, Prince du Feu et Grand Patriarche est devenu une relique amère, rejetée par ses enfants, inconnue de son peuple, raillée en secret par ses pairs et tentant vainement de s'interposer dans le conflit qui déchire les Princes Héritiers. Ses seuls vassaux sont une cour de dix mille personnes et un corps de garde de mille guerriers, les HATAMOTO. Ces serviteurs occupent la plus haute position honorifique au sein de la corporation entière et sont toujours choisis par le Suzerain en personne.

## LES PRINCES HÉRITIERS

Les trois Princes Héritiers comptent parmi les seigneurs les plus puissants de Mishima. Leur pouvoir et influence est répercuté à travers tout les mondes humains. Chacun est immensément riche. Chacun est servi par des centaines de milliers de guerriers fanatiques. Chacun déteste les autres avec une haine infinie et empoisonnante. Les trois Princes Héritiers sont tous descendants directs du Suzerain Nagoya mais ils sont les enfants de différentes mères, du fait que le Suzerain se soumet à la tradition mishimane, il a plusieurs épouses et concubines en plus de sa femme légitime.

### PRINCE HÉRITIÈRE MOYA

Prince du Sol et Gouverneur de Mercure, Moya réside à Longshore et dirige d'une main ferme l'essentiel de l'empire financier Mishima. Il est connu pour sa totale absence de scrupules, mais on raconte également qu'il serait schizophrène. Actuellement, il est le puissant des trois Princes héritiers. Il gouverne Mercure, qui le berceau de la corporation avec une main de fer. C'est seulement sur Mercure que le pouvoir de Mishima est incontesté.



Les immenses gisements en minerais fournissent à la corporation l'essentiel de ses richesses. Moya est l'aîné des trois Princes Héritiers, un brillant et implacable administrateur avec une soif insatiable pour le pouvoir et la richesse. Jusqu'à récemment, Moya a guidé sa division de l'empire industriel mishiman d'une main sûre, mais depuis deux ans, après que ses trois fils se soient fait tués lors d'un combat avec les Légions Obscures, il s'est retiré au Jardin des Lumières Célestes et n'a plus vu que par ses plus fidèles Hatamoto. Le rumeur prétend que maintenant il est devenu fou et s'est entouré de laquais serviles et de courtisans parasites, laissant la direction de son domaine à son ombre, la cruelle ombre Seigneur Nozaki. Nozaki gouverne Mercure de la même main de fer depuis son quartier générale, le Palais d'Ébonite. Certains affirment que Nozaki a obtenu le pouvoir en soumettant le Prince à un régime de drogues qui l'ont conduit à la folie. D'autres clament qu'il est un sorcier au service des Apôtres. Ces rumeurs ne sont que suggérées du fait que le bras de Nozaki est long et que ses ennemis ont une fâcheuse tendance à disparaître. Ses alliés ont grimpés très haut dans la hiérarchie mercurienne. Une dernière rumeur avance que les cultes des Apôtres ne sont pas aussi activement combattus que le pourrait Nozaki.

### PRINCE HÉRITIÈRE MARU



Prince des Océans et Gouverneur de Vénus, Maru est le "commandant en second" de l'empire Mishima. Il navigue droitement entre l'opposition franche et déclarée et la soumission aveugle à Moya.

Il est le cadet des Princes Héritiers, un génie militaire qui vint au pouvoir après la mort de son grand frère. Jusque là, il a été le commandant des armées de son frère et beaucoup été sur les lignes

d'affrontements et zones de guerre vénusiennes.

Maru est sévère, opportuniste, et défenseur acharné des vertus du samouraï. Il est courageux et inspire une totale loyauté de ses subordonnés. Son fief sur Vénus est incroyablement riche mais le pouvoir de Maru souffre de ses participations constantes dans les guerres qui ravagent cette planète. Maru n'a que très peu de temps pour les intrigues contre ses pairs mais il sait que l'un d'entre eux est responsable de la mort de son frère, et un jour, il exercera inévitablement sa vengeance.

### PRINCESSE HÉRITIÈRE MARIKO



Princesse des Airs et Gouverneur de Mars, cette femme magnifique est indépendante de ses grands frères. Elle jouit d'une grande réputation de cruauté, à la fois en affaires et au combat.

Dans la tradition mishimane elle est impitoyable et inflexible pour tous ceux qui s'opposent à elle mais elle peut être étonnamment chaleureuse et charmante avec ses amis.

À la différence de ses "frères", elle écoute les conseillers spirituel de la Confrérie et a pourvu sa cour de frères et de personnes amicaux envers eux. En retour de son soutien à la Confrérie, elle bénéficie d'une influence considérable, et un soutien du Cardinal. Elle équilibre cela en prêtant plus attention aux traditions culturelles de la corporation. Certains observateurs spéculent qu'elle essaie de clore la scission entre Mishima et la Confrérie. D'autres pensent qu'elle cultive seulement sa relation avec la Confrérie en retour d'un soutien lors de la bataille successorale pour le pouvoir avec ses pairs. Elle seule connaît la vérité.

## KEIRETSUS

Mishima n'est pas réellement une corporation d'un seul tenant. Elle est une masse de sous-corporations, dénommés KEIRETSUS, tous prêtant allégeance à l'unique noyau de la mégacorporation propriété de la dynastie mishimane. En théorie, toutes les ressources de Mishima sont la propriété du Suzerain et de sa famille. Les têtes exécutives des keiretsus les gèrent en toute confiance. Les revenus qu'ils en retirent sont, en théorie, un pourcentage pour la gestion de leurs domaines.

Toutes les keiretsus possèdent un domaine industriel, gouverné par une famille de samourais. Chaque keiretsu a plusieurs divisions qui sont gérées comme fiefs par des samourais de statuts moins élevés. Chacun de ces divisions peut être fragmentée à leur tour et données à des familles de samourai de rang encore moins élevés. Les plus petites familles corporatistes de statuts les moins élevées prête allégeance au plus grandes et plus puissantes. Cette chaîne d'allégeances peut être remontée jusqu'aux Princes Héritiers et au Suzerain.

Au sein de la corporation Mishima, les keiretsus affrontent les keiretsus et les petits domaines avec leurs pairs. Certains observateurs extérieurs clament que cela entraîne un gaspillage du fait de la duplication des efforts. Il pourrait exister un gaspillage énorme si Mishima investissait dans la recherche et le développement, mais elle ne le fait pas. Elle préfère voler et modifier les meilleures idées des autres corporations plutôt que de développer les siennes.

### NOMURA, SAGE DE LA PROSPÉRITÉ.

Nomura fut un marchand de la keiretsu Nomura qui utilisa sa maîtrise pour atteindre l'Éveil et pour faire de sa keiretsu la plus riche de Mercure. Après il renonça à la quête des richesses matérielles et céda le tout au Suzerain. Ce fut lui qui formula les stratégies commerciales que Mishima suit à ce jour. Les administrateurs et marchands le révèrent en tant que patron, ainsi que les parieurs. Il est habituellement représenté comme un homme barbu avec une balance dans une main, et un joyau dans l'autre.

### YIZO, SAGE DE LA PRUDENCE.

Yizo fut une grande philosophe qui, après la Grande Rébellion, formula les Quatre Concepts. Elle prêcha la doctrine de totale loyauté et d'obéissance à son seigneur. Ce furent ses enseignements qui permirent à Mishima de survivre à la Grande Rébellion. Elle est communément représentée comme une grande femme brune habillée d'une tenue traditionnelle de samourai-ko. Sa tête est ensermée dans un double halo.

### MARAMA, SAGE DE L'HARMONIE.

Marama fut le sage qui instaura les règles de l'harmonie au sein de l'habitat, qui proclama que les enfants devaient révérer leurs parents, et que la famille était la chose la plus importante. Elle fut une grande diplomate qui apporta l'harmonie partout où elle se rendait. Elle est dépeinte comme une tranquille femme souriante entre deux âges. Sa robe est verte.

### TORONAGA, SAGE DE LA JUSTICE.

Toronaga est le sage de la justice. Elle fut la première Chasseur de démons, un Inquisiteur renégate qui mis au jour les foyers d'hérésie au sein des royaumes mishimans alors qu'elle vengeait avec brutalité sa famille massacrée par les serviteurs des Apôtres de l'Obscurité. Elle fonda l'ordre des Chasseurs de démons et formula la majorité des techniques qu'ils utilisent aujourd'hui. Elle est représentée comme une femme de grande stature dans une armure noire des Chasseurs de démons.

Bien sûr, les Sept Sages ne donnent pas naissance au nouveau Bushido dans sa formalisation définitive. Depuis les siècles ayant suivi le schisme néronien, leurs enseignements furent codifiés et discutés par d'autres sages et universitaires. Ils leur a été donné plusieurs interprétations différentes. Ils ont permis de cimenter chaque aspect rituel de la culture Mishima et façonner la vie de milliards de personnes.

Beaucoup des clans samourais les plus vieux et les plus puissants tiennent leur keiretsu depuis la fondation de la corporation sont aussi protégés dans leur statut que le sont le Suzerain et ses Héritiers.

Les petits domaines au sein des keiretsus sont loin d'être aussi stables. Le plus bas tiers des samourai peuvent se voir enlevés leur statut et avoir leur fief réassignés suivant le désir de leur seigneur. Cela arrive souvent lorsque le seigneur récompense ou punit ses vassaux. Il est assez commun de voir un serviteur ayant échoué d'avoir son domaine confisqué et remis à un sujet mieux vu.

Les grands seigneurs corporatistes qui gouvernent les keiretsus sont désignés en tant que daïmyos. Au sein de leur keiretsu, ils peuvent assigner des domaines aux serviteurs qu'ils ont choisis. Ces fiefs fournit au samourai les revenus pour équiper son armée de suivants et maintenir son réseau d'informateurs et d'espions. Plus large est le fief, plus puissante seront les armées qu'un seigneur peut entretenir et plus grande sera son influence au sein de la politique corporatiste.

## AKIRENKO

Akirenko est un autre monde souterrain géant, et constitue le berceau du conglomérat du géant de l'électronique Akirenko. Ce monde souterrain fut un paysage très beau, mais à travers les siècles, sa seule ville, Akirenko, s'est étendue pour une énorme moisissure pour recouvrir le sol entier de ce monde souterrain. Ses nobles ont divisé la cité en deux sections, les Palais Suspendus et la Cité du Dessous (usuellement désigné

comme le Dessous).

C'est du plafond que dépendent les Palais Suspendus, qui sont des plates-formes immenses suspendues à des câbles monstrueux sur lesquelles se tient le palais du daimyo et les habitations de ses serviteurs. Les nobles rejettent leurs ordures vers la Cité du Dessous aussi des roturiers sont souvent tués par des ordures chutantes et les rues sont pleines de déchets. Il existe une caste de Sans Visages au sein de la cité qui passent leur vies en triant et récupérant les tas de déchets.

Chaque palais est ancré au sol par de gigantesques amarres. Quelques fois des voleurs et roturiers tentent d'atteindre les palais en suspension en escaladant les énormes câbles. Personne ne sait quel sort est réservé à ceux qui le font. Akirenko a conduit récemment des expérimentations visant à dupliquer la bionique produite par Cybertronic. Ces expériences ont connus quelques succès, et vous pourrez voir plus de samourais avec des prothèses électroniques que dans n'importe quelle autre cité sur Mercure. Akirenko est la destination de pèlerinage des samourais handicapés, qui se traînent à la cité en quête de membres de substitution. Ces combattants tombent souvent victimes des ronins, voleurs et escrocs. Beaucoup perdent tout leur argent et passent le reste de leur vies dans une existence pitoyable comme cambrioleurs et mendiants de la Cité du Dessous.

La cité est dotée de milliers de petits artisans et d'usines géantes où les roturiers travaillent nuit et jour pour produire les biens électroniques pour lesquels Akirenko est réputé. Ici vous pouvez trouver parmi les meilleurs experts en électronique de toute l'humanité, incluant les Adeptes Noirs qui trafiquent avec l'art ancien et interdit de la cybermancie, l'étude effroyable des machines pensantes.

## AMIDA

Amida est le groupement aéronautique le plus important de tout Mishima. Il tient sa position de dominance au sein de Mishima parce qu'il espionne les industries de systèmes à propulsion capitolien et du fait que les gigantesques keiretsu sur Mercure n'ont pas obtenus l'autorisation des Princes Héritiers d'investir dans le secteur de l'aérospatiale. Amida fabrique des boussoles gyroscopiques au zepelins en passant par les avions fusée et vaisseaux spatiaux. Amida possède sa propre ligne de missiles sol-air. Il a aussi des intérêts dans le business de l'électronique également, produisant les radars militaires et les systèmes de contrôle aériens. Amida vend ses produits à tout le monde, Princes Héritiers inclus. Il le fait avec la bénédiction de Mariko. Elle apprécie la source de revenus engendrés par la vente de ces gros jouets. Du fait de sa supériorité technologique dans le domaine de l'aérospatiale, Amida détient la plus importante force aérienne dans Mishima dont la partie spatiale est dévolue à Red Sun. Beaucoup de ses samourais s'entraînent comme pilotes. Tous les autres sont recrutés dans les forces aériennes. Amida est surtout célèbre pour ses Aéromeks, des Meka équipés de réacteurs dorsaux qui permettent à la combinaison blindée mécanisée de voler au-dessus du champ de bataille en tirant des rafales de roquettes de leur lances-missiles multiples intégré au niveau des épaules.

## KĪ-RIN

Le monde souterrain Kī-rin est installée sous la montagne du même nom. La plus grosse partie de sa base a été excavée. D'imposantes vitres blindées de cinq cents mètres de hauteur donnent sur la face cachée de Mercure. C'est au sein de ce monde souterrain que se trouve le cœur du conglomérat qui est le constructeur majeur de véhicules motorisés pour Mishima. Kī-rin est en particulier renommée pour ces motos qui sont parmi les meilleurs et les plus rapides du système solaire. Malheureusement, le monde souterrain a vu de meilleurs jours. Il y a de cela une génération, les roturiers se sont rebellés contre le daimyo brutal de Kī-rin et commencèrent à saboter les usines. Kī-rin externalisa la production sur Vénus et Luna où il avait des usines importantes. Les voitures et motos continuent d'être produites dans la montagne Kī-rin au sein d'énormes complexes fortifiés mais la production est seulement d'un quart de ce qu'elle a été. Le reste de la cité est un bidonville, sillonnés par des gangs à motos, bandes de ronins et d'humains mutants. De nombreux efforts ont été fait pour annexer la province mais ils ont été conduits par les militaires de Kī-rin et les gangs lourdement armés. Les surnommés Zones Mutantes de Kī-rin sont célèbres à travers tout Mercure comme paradis pour les criminels et ronins de tous types. Il est dit que toute la lie de Mercure peut y trouver son chemin éventuellement.

## MAYAMA



Mayama est le monde souterrain connaissant le plus forte expansion, du fait qu'il abrite le combinat d'ingénierie lourde Mayama qui est responsable de l'excavation et la maintenance de la majorité des voies de passages et nouveaux royaumes souterrains. Mayama possède la plus grande industrie minière du système. Ces gigantesques usines assemblent plus de tunneliers géants que tous ces concurrents additionnés. Mayama a aussi des lignes de produits concernant les pelleteuses, grues, Mekas de chantier et autres engins de chantiers lourds. Sa filiale bâtiment érige des gratte ciels sur Vénus, Mars et Luna et ses architectes sont recherchés à travers le système pour la construction de palais fortifiés, ouvrages d'art et complexes de bunkers. Le royaume Mayama est une bonne publicité de ses réalisations. Il est dominé par la superstructure écrasante de son siège, une forteresse cyclopéenne protégés par neufs lignes de fortifications imposantes. Entre chaque ligne, qui est une forteresse en soit, il existe un système de courvoises intégré qui permet de dispatcher les troupes en n'importe quel point du périmètre. Mayama, en dépis de son statut de keiretsu, est un groupe réputé stable rivalisant avec Suritomo en pouvoir et influence. Elle est aussi célèbre pour la construction et la maintenance de la cité libre de Kosaki qui avoisine Longshore.

## MUSHASHI



Mushashi contrôle de vastes portions de territoires du Cercle de Glace jusqu'aux rivages de l'Anneau de Feu sur le continent d'Ishtar Terra. Elle exploite de riches minerais précieux des montagnes du nord et les champs gaziers de la zone polaire. Ses territoires sont en conséquence faiblement peuplés et contrôlés à partir d'énorme cités forteresses. La capitale Mushashi est dénommée ainsi en accord avec le nom de la keiretsu et se situe dans une énorme caverne creusée sous le mont Ryana. De là le seigneur de guerre actuel Mushashi surveille son empire corporatiste et planifie ses attaques contre les installations gazières Bauhaus. Mushashi est célèbre pour son expertise en épées qui rivalise celle du Chan Gallagher d'Imperial. Une lame Mushashi est un héritage sans prix pour une famille de samourais à posséder. Mushashi est aussi redoutée à travers le grand nord pour l'importance de ses escouades mécanisées. Elle possède pas moins d'une centaine de machines de guerre Tatsu et plusieurs milliers de Mekas.

## OZUMI



Ozumi est une autre grande province. Elle s'étend des jungles de l'Anneau de Feu jusqu'aux montagnes Romberg. La keiretsu Ozumi exploite toutes les ressources naturelles de la zone, du fait de son passé pétrochimique, et produit maintenant une vaste gamme de produits pharmaceutiques naturels ou synthétiques à partir des plantes de forêt équatoriale. Elle est aussi la seule véritable productrice de l'industrie pharmaco-chimique de Mishima. Sa richesse provient de ses ressources premières mais la keiretsu est mieux connue pour ses poursuites juridiques et armées contre la dynastie des Électeur Romanov. Ce sont les troupes d'Ozumi qui ont réduit Romberg à un champ de ruines et réussit à prendre le complexe militaire-industriel de la ville. Récemment, la keiretsu Ozumi l'a payé en étant la cible finale de l'Opération Steel Fist, une offensive massive de Bauhaus qui a repris la moitié des terres du groupe et plusieurs installations irremplaçables. Le Seigneur Commandeur Ozumi a requis le Prince Maru plusieurs fois pour son soutien dans une contre-offensive, mais sans succès pour le moment. Le Gouverneur de Vénus et Prince des Océans n'est pas encore prêt à engager son royaume dans une guerre totale avec les Bâtisseurs.

## RED SUN



Red Sun est le plus important conglomérat dans le domaine de l'information de tout Mishima. Il publie les journaux, magazines, livres et bandes dessinées aussi bien bien en katakana qu'en langage de la Confrérie. Il possède ses propres chaînes de stations radio et maisons de production dans la majorité des grandes villes à travers le système solaire (Mercure étant l'exception). Red Sun possède les licences de films d'art martiaux et de dessins animés mishiman à destination de Capitol et Imperial. Il assure aussi la distribution des jouets et jeux basés sur ses produits. Ses lignes de Tatsu et Mekas en plastic sont particulièrement populaires. Du fait les connections entre les différents médias de Red Sun s'étendent à travers tout le système solaire, Red Sun est extrêmement influente à la fois dans la société mishimane à la cour de Mariko. Bien sûr Red Sun maintient sa propre flotte spatiale, appelée la Garde Red Sun, la plus importante de tout le système solaire. La Garde Red Sun est une des plus formidable force combattante de l'humanité.

## STRATÉGIE COMMERCIALE

Certains disent que le déclin moral de l'organisation jadis fière et orgueilleuse de Mishima se retrouve dans sa politique commerciale. D'autres considèrent les membres de la direction de Mishima comme des génies de l'économie, rusés et sans scrupules, parfaitement adaptés aux circonstances actuelles.

En tout cas, le développement de l'empire financier Mishima a été stupéfiant. En peu de temps, la mégacorporation est parvenu à occuper la seconde place, juste après Capitol, produisant absolument TOUT et souvent à meilleur coût et avec un design plus séduisant.

la recette : méthodes peu scrupuleuses, coûts de développement réduits (plagiat), le plus important budget d'espionnage industriel de toutes les corporations et, bien sûr, TALENT inné et surtout VOLONTE, absolument essentielle quand vous ambitionnez d'être le meilleur.

Le résultat de cette stratégie est que les producteurs de Mishima peuvent se concentrer sur la finition et l'amélioration de produits existants, et ainsi prendre l'avantage sur leurs concurrents.

De plus, en inondant littéralement les rayonnages des magasins avec leurs produits - quelque fois même avec un seul produit sous différents emballages - ils s'assurent la plus grande occupation possible de l'espace de vente.

Mishima a la réputation de toujours respecter sa part du marché, mais aussi et surtout de faire preuve d'une redoutable astuce dans ses tractations commerciales. Dans ce domaine, ses avocats d'affaires ne le cèdent qu'à ceux de Cybertronic - et il est difficile de passer un marché très avantageux avec des gens de Mishima (à moins qu'ils ne se prêtent au jeu pour des raisons stratégiques).

## COMPÉTENCE ET COMPÉTITION

L'arme qui a fait de Mishima une force avec laquelle il faut compter est sa capacité à produire à bas prix de grandes quantités de matériel de haute technologie. L'acheteur se voit ainsi proposer une alternative meilleure marché aux appareils Capitol et Bauhaus, mais il y a une revers à la médaille : le design et la technologie mis en œuvre produisent un matériel coûtant plus cher à réparer qu'à fabriquer. C'est un argument de poids sur le marché de la consommation de masse, mais cela donne à Mishima une mauvaise réputation dans le domaine de l'industrie militaire, et particulièrement auprès des mercenaires qui ont besoin de pouvoir réparer eux-mêmes leur équipement sur le terrain.

## SHINWA

Shinwa est un conglomérat gigantesque avec des intérêts allant de l'extraction de sable jusqu'à la fonte d'aciers spéciaux, le bâtiment et la production de armures de combat et Tatsus. Il est actuellement contrôlé par le cousin de Dame Mariko, le Commandeur Shinwa Akabe qui est fanatiquement dévoué à sa maîtresse. Les analystes financiers pensent que Shinwa est la keiretsu la plus importante avec des ventes et revenus plus élevés que

Suritomo. Shinwa aligne aussi la plus importante armée opérationnelle de tout Mishima. Shinwa est le support financier et militaire dont Dame Mariko dépend lourdement.

## SURIGA

Suriga est une anomalie, une keiretsu massive indépendante de Maru au sein du royaume vénusien. Son Seigneur Commandeur a monté la seule rébellion réussie à ce jour contre le Prince Héritier des Eaux en prêtant allégeance au Prince Héritier Moya. Suriga a reçu un important soutien en hommes depuis Mercure et il représente aujourd'hui peut être la province la plus lourdement militarisée de

toutes les provinces Mishima. La base Suriga est sur l'île du même nom au sud de l'Anneau de Feu, mais ses subdivisions peuvent être trouvées tout autour de Vénus. Suriga importe massivement les produits mercurien sur Vénus et les distribue partout sauf dans les six autres provinces. Du fait de son allégeance au Prince Héritier Moya et des bonnes relations entre Imperial et Moya, Suriga a été épargnée par les raids d'Imperial. Suriga cultive aussi ses bonnes relations avec Capitol et Bauhaus qui voient en elle un allié potentiel contre le Prince Héritier Maru. Il existe cependant quelques rumeurs affirmant que les cultes des Apôtres sont forts au sein de ce royaume.

La cité capitale Surigato est un endroit triste interdit, une ville massive construite sur le flanc d'une montagne de basalte noire tout autour d'un grand port naturel. Comme dans toutes villes mishimanes, le gros de la population vie sous la terre dans un monde souterrain excavé sous la montagne. L'astroport ici est immense, avec des départs réguliers pour Mercure, Mars et Luna.

## SURITOMO

Suritomo est la seconde keiretsu la plus importante des royaumes souterrains de Mishima et est la base de Suritomo la géante keiretsu industrielle qui fabrique du train-fusée au Meka en passant par les armures de combat de samourais. Suritomo est une énorme caverne remplie de cendres criardes aux multiples couleurs

toxiques produites par des centaines d'entreprises gigantesques. La caverne est illuminée par les flammes lors des dégagements de milliers d'imposantes cheminées. Les roturiers d'ici ne sont qu'un peu mieux traités qu'une masse d'esclaves et sont scrutés par une dizaine de milliers de brutaux inspecteurs samourais. Suritomo est l'une des plus vieille et plus puissante keiretsu et son daïmyo, Omi est l'un des hommes les plus craint de Mercure. Il est obèse avec des habitudes dégoûtantes qui inspire la terreur à tous ses ennemis du fait de son intelligence et sa brutalité. Il contrôle les importantes armées de sa keiretsu avec une volonté de fer, et est soupçonné d'entretenir des relations avec les diverses Triades et l'ordre des Vagabonds des Ombres. Sa patience et sa sagesse pernicieuse sont légendaires. Il est l'un des supporter inconditionnel de Nozaki, son réseau d'espionnage est célèbre dans tout le système solaire. L'accès au monde souterrain Suritomo est gardé par une forteresse imposante avec sept portes et chacune est gardée par un millier de combattants. Personnes ne passent sans papiers en ordre et la permission de la sécurité Suritomo.

## TAMBU

Le gigantesque monde souterrain Tambu abrite le massif conglomérat militaro-industriel Tambu. Il est le plus gros producteur en armes, Mekas et systèmes d'armements de Mishima. Elle possède la plus grande armée en opération de toutes les keiretsu mercuriennes et possède incontestablement la force de défense la plus efficace sur la planète forteresse. Il a adopté très vite le concept Ashigaru, y voyant dans ces ar-

mées supplétives un nouveau marché pour ses produits. La rudesse des daïmyos Tambu est légendaire. La keiretsu achète-ira, éliminera, ou étouffera toute concurrence dans le domaine de l'armement par tous les moyens possibles. Elle possède un quasi monopole de la fabrication de masse des armes dans les royaumes mishimans. La famille régnante est suffisamment puissante pour s'accommoder de la lutte entre Princes Héritiers. Certaines sources bien informées clament que c'est Tambu qui est derrière le trône de Mishima, et que c'est le refus de supporter le Suzerain actuel qui a conduit à sa perte d'influence actuelle. Certainement aucun Suzerain n'a été conduit au pouvoir sans au minimum le soutien tacite du conglomérat.

La province de Tambu est un sombre monde souterrain important, rempli d'énormes usines et fonderies. Des lacs de métal rougeoyant refroidit en dehors des usines qui est ensuite exploité par les récupérateurs. La caverne est constamment en expansion comme de gigantesques machines minières repoussent les murs et les nouvelles galeries sont constamment occupées par les roturiers qui viennent là en recherche d'emploi. La cité est dominé par le massif Donjon de Fer aux murs rivetés, une gigantesque forteresse dont les murs sont en multi-couches d'acier et dont les arsenaux sont patrouillés par un millier de Mekas.

## LE NOUVEAU BUSHIDO

Les Sept Sages donnèrent à Mishima le Bushido, une approche nécessaire à toute tentative de compréhension de la culture mishimane. Le Bushido fournit un code d'honneur qui lie le seigneur à son vassal, le supérieur à son subordonné. Ses enseignements sont simples. La première et plus importante vertu est la LOYAUTÉ, en priorité envers le seigneur local ensuite seulement la corporation. Dans un univers où la mort est soudaine et la tricherie endémique, ce lien de loyauté est d'une importance cruciale.

La seconde vertu est l'HONNEUR. L'honneur signifie la préservation de votre nom, de votre seigneur ainsi que celui de votre famille. Il signifie la vengeance du sang par le sang et la violence par la violence. Il signifie de ne tolérer aucun écart envers votre nom ou celui de votre famille; Il signifie l'éradication de vos ennemis et de ceux de votre seigneur. Aucun combattant mishiman n'est effrayé par une belle mort, si elle signifie l'augmentation de l'honneur de la famille. La plus grande honte est de mourir en lâche, ce qui déshonore vos ancêtres et entame le prestige de votre famille. C'est un sort à éviter à tout prix.

La troisième vertu est l'OBÉISSANCE. Vous devez obéir instantanément aux ordres donnés par votre seigneur. Si vous considérez le commandement déshonorant ou s'il peut entraîner la honte sur vous et votre famille, vous pouvez demander la permission de commettre un suicide rituel que d'exécuter l'ordre. Cette permission peut être ou non accordée. La plus grande honte qui peut vous tomber dessus est de faillir au service de votre maître.

Le Bushido enseigne aussi que vous devez honorer ceux qui sont partis avant vous. Cela se réfère principalement à vos ancêtres, à qui vous êtes supposé montrer du respect, mais cela s'applique aussi aux grands héros, saints et figures spirituelles du passé, et aux anciens qui ont modifié les mondes habités et rendu possible la vie telle qu'on la connaît aujourd'hui.

Du fait que ces enseignements sont la glu qui maintient la société mishimane unie plus qu'autre choses, ils sont constamment renforcés par la machine écrasante de propagande de la mégacorporation.

Le Bushido enseigne aussi à ses adhérents comment obtenir le ki, force spirituelle, et comment l'utiliser dans des manières étranges et utiles. La base du Bushido est la discipline, dans toutes ses manifestations et exercices. Cette dévotion totale au Bushido peut expliquer pourquoi les samourai mishimans ont dans leur rang moins d'Hérétiques que n'importe quel autre classe sociale du système solaire. Ou comme certains du Second Directeur le clament, c'est plutôt que la hiérarchie mishimane a été plus intelligente en éliminant dans la discrétion les pénétrations des serviteurs de la Grande Obscurité.

## TECHNO-FÉODALISME

Mishima est la plus féodale de toutes les mégacorporations. Ses propriétaires et gouvernants sont les samourais. Chaque samourai connaît sa place dans la structure de la société mishimane. Tous les samourais prêtent allégeance à un seigneur qui sera leur maître. À moins qu'il ne fasse partie du plus bas tiers des samourais, il aura des vassaux qui lui prêteront allégeance. Les samourais sont les soldats, policiers et administrateurs de la corporation. Eux seulement possèdent leurs propres propriétés eux seulement portent les lames cérémonielles, eux seulement peuvent arborer les armures de combat imposantes du véritable guerrier mishiman.

C'est le rôle de chaque samourai que d'obéir à son seigneur même jusque dans la mort. C'est le droit de tous lièges que d'attendre une obéissance aveugle. En retour de cette loyauté, le samourai est soutenu par son seigneur. Pour les rangs les moins élevés, ce peut simplement signifier que le seigneur le pourvoit en nourriture, armes, une place où vivre et un salaire. Pour les plus haut placés, le seigneur peut le récompenser avec une partie de son empire industriel. Cela peut aller d'un petit complexe manufacturier à un vaste territoire complet avec plusieurs installations. Un conglomérat appartenant à des samourais sont appelés keiretsus. Tous les samourais savent que ses dons sont entièrement dépendants de l'humeur de leur seigneur. Un seigneur peut confisquer ce qu'il a donné sans une explication ou raison.

Tant que le samourai est en possession de son fief, il peut utiliser ses fonds comme il l'entend. Ils sont le plus souvent investis dans l'affaire elle-même ou dans l'engagement de plus de guerriers pour servir le samourai et son seigneur, du fait que c'est une marque de statut entre samourais que de fournir le plus de soldats possible à leur protecteurs. Un samourai doit être un expert dans ses affaires mais ses tâches premières consistent à combattre et gouverner. Parce que la majorité des samourais s'entraînent constamment pour réussir sur le champ de bataille, ils ont quelqu'un qui agit en tant qu'aide de camp dans les affaires financières. Dans la société mishimane cette personne est désignée comme l'ombre. Cette ombre est un serviteur de confiance, communément un samourai trop âgé ou impotent pour servir à la guerre, des fois un roturier privilégié.

L'ombre est responsable de la supervision des affaires courantes au jour le jour ce qui laisse le samourai libre de pratiquer son art, servir son maître et de s'engager dans les intrigues politiques sans fin de la classe gouvernante de Mishima. Dans beaucoup de keiretsus, les administrateurs détiennent un pouvoir très important au nom de leur seigneur, encore qu'en théorie il sont sujet de la volonté de leur supérieur.

## RANGS

En accord avec la tradition, le Suzerain Nagoya est le plus haut dirigeant de tous les mishimans. Il fait l'objet d'un respect toujours démonstratif et révérent comme un symbole vivant de la corporation. Actuellement, le Suzerain ne possède pas de réel pouvoir, seulement ses inconvenients. Les traités sont signés en son nom. La guerre est déclarée en son nom. La corporation fait tout en son nom. Cela s'assimile à une malédiction. Le réel pouvoir est détenu par les Princes Héritiers.

Les Princes Héritiers sont responsables du contrôle des intérêts de Mishima sur leur mondes respectifs. Le Prince Héritier Moya contrôle Mercure. Le Prince Héritier Maru contrôle Vénus. La Princesse Héritière Mariko contrôle Mars. Théoriquement chacun est le final et ultime maître de toutes les installations mishimanes se trouvant sur leur monde mais récemment des filiales martiennes mishimanes ont ouvertes des concessions sur Vénus et vice-versa. Il y a même eu des conflits déclarés entre les vassaux des Princes Héritiers sur les trois planètes.

Sous les Princes Héritiers on trouve les daïmyos, les grands seigneurs qui contrôlent les énormes keiretsus. En théorie tous les daïmyos sont d'un rang égal mais en fait leur statut varie plus ou moins suivant la richesse que leur keiretsu contrôlent et le nombres de troupes qu'ils peuvent alligner. D'autres facteurs plus intangibles tels que leur réussite en commandement ou leur compétence politique et dans les intrigues peut affecter leur statuts. Le trait distinctif des daïmyos est qu'ils prêtent allégeance directement aux Princes Héritiers au lieu du Suzerain. Les étrangers traduisent habituellement le terme de daïmyo en grand seigneur; seigneur de guerre ou seigneur commandeur.

En-dessous des daimyos se trouvent des gouvernants de moindre importance qui sont désignés comme seigneurs. Chaque seigneur prête allégeance à son daimyo et gouverne une partie de son domaine industriel au nom de son maître. Les variations de rangs ou de statuts entre les seigneurs dépend de leur pouvoirs (militaire ou économique).

Tous les daimyos et seigneurs ont des Hatamoto. À l'origine ce titre était réservé à la garde personnelle du Suzerain mais il est tombé dans un usage courant. Un Hatamoto est serviteur personnel de confiance à son maître, de confiance au point d'être autorisé à porter des armes en présence de son maître et agit comme garde du corps sur le champ de bataille. Au sein des royaumes mishimans sont sensés parler au nom de leur maître et peuvent donner les ordres à tous ses serviteurs. Les Hatamoto forment une classe utile d'exécutifs au sein de la corporation. Devenir Hatamoto est un des plus grands honneurs qu'un samouraï puisse recevoir. Sur le champ de bataille, les Hatamoto forment une garde d'honneur pour leur maître.

En-dessous des Hatamoto vient le samouraï courant. Le samouraï constitue la vaste majorité des guerriers et administrateurs de Mishima. Par loi, seuls les samourais sont autorisés à porter les lames cérémonielles et de posséder une tenue de combat. Par loi, seuls les samourais peuvent être armés en public. Ils ne tolèrent aucune insubordination d'un roturier. Ils peuvent exécuter un roturier pour une insulte réelle ou imaginaire et il n'y aura pas de représailles. Au sein des royaumes mishimans, les samourais accomplissent une fonction de police en faisant respecter la loi de leur maître et s'assurant que l'ordre civil soit conservé.

Un homme peut naître samouraï ou peut être promu dans cette classe par la volonté de son maître. C'est l'ultime récompense qu'un roturier peut aspirer et elle est délivrée très rarement.

## LES ROTURIERS

En-dessous des samourais se tiennent les roturiers. Les roturiers sont divisés en deux classes sociales distinctes. L'élite parmi les roturiers sont les hommes de guilde, qui sont une classe professionnelle et technique qui fournit toute la main d'oeuvre qualifiée pour les keiretsus. Ils ont leur propre guildes qui leur enseignent leur compétences et régulent leur professions. Elles ont habituellement leur propre local de maison de guilde où les membres peuvent se rencontrer. Ils sont bien traités et majoritairement éduqués. Virtuellement toutes les professions disposent de sa propre guilde, des courtisans aux techniciens. Et même les puissants Princes Héritiers doivent ménager les guildes du fait qu'elles sont le cœur autour duquel toute l'industrie mishimane est bâtie.

En-dessous des hommes de guildes croupit la vaste masse ouvrière qui effectue le travail brut de la corporation Mishima. Ils sont entretenus par leur keiretsus et sont endoctrinés dans les fières et anciennes traditions de leur corporation. Ces roturiers possèdent un très faible standard de vie, mais la majorité de leurs besoins sont satisfaits par la corporation. Ils sont vus comme la propriété de la keiretsu pour laquelle ils travaillent, et n'importe quel samouraï peut les tuer pour n'importe qu'elle raison. Un samouraï peut tuer un roturier simplement pour essayer ses armes. Mais si le roturier ne l'avait pas insulté et qu'il appartenait à un autre samouraï, le propriétaire peut défier le samouraï dans un duel d'honneur.

Malgré ce traitement, les roturiers sont surprenamment loyaux envers les samourais. Dans le passé, certains avaient incité à la rébellion contre Mishima. Peu réussirent, mais ces révoltes sont beaucoup moins fréquentes que parmi les roturiers bien traités de Bauhaus. Les experts avancent plusieurs explications pour cela. La première étant que les roturiers sont effrayés par la brutalité et la violence pures des samourais. Ils sont embrigadés depuis la naissance à voir en leur seigneurs comme leur maîtres, et en eux-mêmes comme des inférieurs. Une autre raison est que les mishimans sont complètement isolés des autres corporations et de la Confrérie. Aucune de ces organisations n'ont établis un contact permanent dans les royaumes mishimans. Les mishimans bossent pour Mishima, achètent mishima, lisent Mishima, dorment Mishima. Il n'existe aucune solution pour l'entrée d'une idée extérieure au sein de la société mishimane. Ce qu'un mishiman connaît des mondes à l'extérieur est filtré par les médias Mishima. Les films, livres et télévision dépeignent tout ce qui n'est pas mishiman comme diabolique et traître. Comme résultat de cette xénophobie, presque tous les mishimans croient profondément en les valeurs de leur société.

## LES TONGS

La société mishimane est infestée de sociétés secrètes : les tongs. Elles vont des triades, organisations criminelles de grand pouvoir, au redouté culte des Vagabonds des Ombres, une sinistre société aux pouvoirs de sorcellerie. Ces tongs représentent un pouvoir alternatif à celui des samourais et de leurs vassaux. Leurs origines sont perdus dans les limbes de l'antiquité. Même si la totalité d'entre eux sont redoutés et rendus illégaux par les samourais, tous sont utilisés par ces mêmes samourais dans leurs intrigues sans fin entre eux.

Les triades est un terme qui concerne un vaste nombre de familles criminelles qui s'emploient dans l'extorsion, le jeu,

l'escroquerie et autres activités illégales. Un tatouage se trouve communément sur le corps des membres des triades qui indique leur allégeance. Si le criminel est un membre de la tong du Dragon Noir, son tatouage représentera un dragon noir. S'ils appartiennent à la tong du Lotus Cramoisi alors leur tatouage représentera ce symbole et ainsi de suite. Ces triades agissent souvent en tant qu'agences de collecte de renseignements illégales pour le compte des daimyos, autres seigneurs des grandes keiretsus, et aident souvent à réguler le crime sauvage sur leur territoires. Ils sont aussi tolérés par les samourais en retour d'une part sur les bénéfiques et une totale loyauté. Les membres des triades sont souvent perçus comme une sorte de force de police non-officielle. En fait certaines de ces tongs sont allées sur les sentiers de la respectabilité et sont devenues parties intégrante du gouvernement. La plus fameuse de celles-ci est la tong du Lotus Cramoisi qui est devenue la tong de renseignements de la Princesse Héritière martienne.

Plus dangereux et secrets que les triades sont les cultes. Ce sont des organisations extrêmement puissantes dont les racines remontent au vieilles rébellions des roturiers contre les samourais. En ces jours anciens seuls les samourais étaient autorisés à étudier les arts mystiques bien que de nombreux roturiers avaient aussi la force d'âme nécessaire pour les appréhender. Le sage rebelle Izogi fonda ses écoles secrètes pour défier les samourais et commença l'enseignement. Izogi fut capturé et tué bien plus tard par les autres sages mais ses enseignements progressèrent comme le feu chez ceux désirant les apprendre. Et bien qu'il ne fasse pas partie des Sept Sages, il est encore révéralé par les roturiers, rebelles et criminels.

Le fait que le Suzerain évite désespérément une nouvelle rébellion des roturiers particulièrement une menée par des cultistes maîtrisant l'Art, il a instauré une interdiction des enseignements d'Izogi. Toutes personnes trouvées les étudiant peut s'attendre à souffrir une longue et pénible mort par torture. L'édit a seulement conduit les cultes dans la clandestinité et les a forcé à être plus précautionneux dans leur sélection de nouveaux membres, aujourd'hui ils ont des espions partout. Ces cultes sont devenus le berceau de la rébellion, de roturiers inflexibles qui haïssent les traditions rigides de la société mishimane.

Il n'est pas besoin de dire, que les cultes sont des terrains parfaits de recrutement pour les serviteurs des Apôtres Obscurs. Mais pas tous les cultes ne sont devenus corrompus par l'Obscurité. Certains ont bâti leur propre chemin à travers l'histoire, éduquant leurs étudiants, perfectionnant leurs techniques et philosophies. Quelquefois ces cultes sont détruits et leurs connaissances perdues. D'autrefois les survivants enseignent leur techniques aux samourais et un nouvel art mystique est absorbé dans le courant de la société. Certains de ces cultes sont devenus des enjeux de pouvoir pour la politique mishimane comme les infâme Vagabonds des Ombres.

## LES SANS VISAGES

Les mishimans rangent tous les étrangers à leur société comme des "sans visages", qui sont craints et détestés. Pour un mishiman tous les étrangers sont des ennemis potentiels qui ne comprennent pas les fières et anciennes traditions qui fait de Mishima unique et grande. Pour un mishiman, un étranger est moins que rien. Communément, les officiels mishimans cache leur dégoût des étrangers devant les dignitaires en visite ou hommes d'affaires. Mais aucun mishiman ne considère un étranger comme étant leur égal en aucune façon.

Un mishiman peut tomber dans le statut de sans visage s'il commet un grave péché ou se déshonore lui-même. C'est le pire cauchemar pour un mishiman que de joindre les sans visages, d'être exclus de sa corporation, d'être désavoué par sa famille. La majorité préfère la mort que de devenir un sans visage. Si un mishiman est déclaré sans visage, son visage défiguré par des cicatrices rituels, son nom est supprimé de tous les enregistrements et sa famille oublie qu'il est jamais existé excepté comme une source inépuisable de honte. Si des membres de la famille ou des amis le rencontrent dans la rue, ils prétendent simplement ne pas le voir. S'il leur parlent, ils ne l'écouteront pas;

Les sans visages cherchent souvent les zones où les mishimans sont très peu et où ils gagnent leur vie péniblement dans une existence précaire. Au sein de Luna, il existe un quartier de sans visages, qui est une zone où ces individus tristes se regroupent entre eux. Il est assez commun pour les sans visage de porter un masque pour cacher leur honte. Bien de ces clochards masqués peuvent être trouvés demandant la charité dans les cités mishimanes. Peu sauf les étrangers leur donnent de l'argent et de la nourriture.

Récemment, des figures de l'ombre sont en train d'organiser les sans visages dans les profondeurs des villes mishimanes. La société du Lotus Cramoisi a rapporté que certains sans visages se rencontrent régulièrement dans tous les territoires mishimans. Actuellement, le Suzerain et les Princes Héritiers considèrent les sans visages indigne de leur attention. Peu de seigneurs samourais s'inquiètent que les Apôtres peuvent utiliser les sans visages comme nouvelle munition dans leur guerre contre l'humanité.

## EMPLOYÉ

Un employé de Mishima fera toujours ce qui est en son pouvoir pour le bien de son employeur, pas nécessairement la corporation, mais son Prince Héritier et ses vassaux. La plupart seraient même prêts à sacrifier leur vie si c'était nécessaire. Cette obéissance s'exprime de différentes façons:

**FAMILLE.** Dans une large mesure, la FAMILLE est le ciment de la société Mishima. Vous ne devez jamais, JAMAIS attirer la honte sur votre famille. Vous êtes supposé suivre les traces de vos parents et de préférence accroître le renom de votre famille.

**TRADITION.** "Il en a toujours été ainsi et il en sera toujours ainsi. Le système a toujours fonctionné et ceux qui se sont dressés contre lui l'ont rapidement regretté."

**LOYAUTÉ.** Les employés de Mishima naissent au sein de l'organisation et sont pris en charge depuis le jour de leur naissance. Gratuitement. Et, depuis le jour de leur naissance, les employés se voient inculquer la reconnaissance envers l'organisation. Toute possession n'est qu'un emprunt que l'organisation est en droit de réclamer à n'importe quel moment.

**GLOIRE.** La corporation n'oublie pas les sacrifices. Ainsi les salaires des soldats sont faibles, mais les survivants reçoivent une pension généreuse. Chaque jour, des monuments sont érigés à la mémoire de ceux qui ont donné leur vie au service de la corporation, et ils sont honorés avant tout autre.

## LES SAGES

Les sages tiennent une position d'honneur considérable au sein de la société mishimane. Ils sont habituellement dépeints comme des anciens qui portent la parole d'une sagesse tempérée. Certains sont comme ça. D'autres non. En fait tout le monde peut devenir un sage. Les sages sont simplement ceux qui possèdent une grande compréhension de l'usage de son énergie personnelle, ou ki. Ils peuvent exercer ces arts au service de l'humanité ou peuvent rester à l'écart du combat et dévouer leur vies à la méditation et au perfectionnement de leurs techniques. Dans tous les cas, ils possèdent suffisamment de compréhension de leur sujet pour être de grands professeurs et innovateurs. Les sages peuvent créer des artefacts chargés de leurs pouvoirs et montrent souvent une grande compréhension du monde qui les entoure. Leur sagesse et conseil sont attendus de ceux qui ont besoin d'eux.

Très rarement, les sages acquièrent une telle sagesse et maîtrise de leur ki qu'ils peuvent atteindre un niveau de conscience plus élevé. Ces individus sont désignés comme les Éveillés. Certains disent que ces hommes et femmes sont devenus un avec l'univers. Même les Princes Héritiers tiennent compte de leurs paroles. Mais les Éveillés ne s'impliquent pas habituellement dans les affaires terrestres.

## LA JUSTICE

La corporation Mishima ne possède pas de lois écrites auxquelles tout le monde doit se conformer. À la place de la loi écrite, la tradition mishimane demande que tout le monde obéisse à ses supérieurs. Les roturiers obéissent aux samourais, les samourais obéissent aux seigneurs, les seigneurs obéissent aux daimyos, et les daimyos obéissent aux Princes Héritiers.

Typiquement chaque Prince Héritier dessine les contours de la façon qu'il ou elle désire gouverner son domaine. Maru, pour l'instant, exècre toutes sortes d'abus contre les roturiers. À l'autre extrême, le Prince Moya encourage les samourais de garder les roturiers sous un contrôle strict. Mais les Princes Héritiers n'interfèrent pas trop dans la gestion interne des keiretsus. Tous les daimyos et seigneurs sont libres d'établir n'importe quelles règles ils désirent dans les limites de leur territoires. Lorsqu'un nouvel Héritier ou daimyo prend les commandes, il publie habituellement un édit qui définit sommairement comment il appliquera sa volonté à travers son domaine.

### DÉFENSE DE LA LOI

La défense de la loi au sein des fiefs des seigneurs est une question entièrement à la charge de ces mêmes seigneurs. Tous les seigneurs se reposent sur les patrouilles de samourais pour sauvegarder l'ordre civil dans une zone délimitée. Les enquêteurs pour meurtres et autres crimes sont le travail des magistrats samourais désigné par le régnaant. Occasionnellement de experts non-samourais peuvent être appelés pour donner leur avis sur des hypothèses. Dans tous les cas, le jugement des magistrats est toujours sans appel. Du fait que les responsabilités de défenseurs de l'ordre ne soulèvent pas un grand enthousiasme parmi tous les samourais, la qualité de l'application de la loi dans certaines zones mishimanes peut être très faible.

Vu que les samourais recherchent l'occasion d'utiliser leurs lames, les crimes violents sont relativement rares. Les samourais adorent exécuter les pilliers de banques, agresseurs et autres criminels sur place. Par contre, la corruption, fraudes et autres crimes de ce genre n'offrent que peu d'intérêts pour les défenseurs de la loi samourais qui préfèrent combattre les criminels violents. Les crimes non-violents peuvent donc fleurir dans zones mishimanes, au moins jusqu'au moment où un seigneur de haut rang décrète une purge anti-corruption.

Certains seigneurs vont plus loin que de laisser simplement leurs samourais garantir la paix publique. Ils organisent des forces modernes de police complètes avec uniformes et codes de discipline. Les forces de police sont plus habituelles dans les zones mishimanes de grandes villes telles que Luna et San Dorado, qui sont des lieux où les mishimans ne peuvent se permettre aucun incident diplomatique. Dans de tels endroits, quelquefois des cours peuvent être présidées par des magistrats. Ces cours prennent souvent la forme de celles des autres corporations, mais le plus souvent elle restent simplement un écran pour les étrangers.

Un autre outil pour la défense de loi mishimane est le réseau important d'informateurs, agents infiltrés et autres faux pigeons qui infestent tous les fiefs et transmettent tous les progrès aux maîtres espions du seigneur. Ces espions peuvent être très dangereux du fait qu'ils utilisent leurs contacts en échange d'effacements de dettes ou quelques pouvoirs officieux. Ces informateurs sont souvent à la botte des criminels.

Les officiels détournent les yeux des activités du crime organisé dans certaines zones, aussi longtemps que les triades découragent les francs-tireurs et paient un tribu aux dirigeants locaux. Ces gangsters constituent souvent aussi un réseau de collecte d'informations. Tous ces facteurs font des zones mishimanes des endroits relativement tranquilles, même si les étrangers perçoivent couramment ces mêmes zones comme le berceau du vice et du crime. Les triades utilisent souvent les territoires mishimans comme abris dans lesquels ils peuvent diriger leurs opérations criminelles sur les territoires d'autres corporations. Si la triade essaie d'opérer au sein du territoire capitolien, dans ce cas, les forces de sécurités capitoliennes détruiront immédiatement cette triade. Par contre, depuis un territoire mishiman voisin, une triade est capable d'opérer en relative sécurité pendant qu'elle conduit ses opérations sur le territoire capitolien.

### PROBLÈMES EXTERNES

Alors que le dirigeant est responsable du maintien de la loi et de l'ordre au sein des limites de son domaine, il est aussi responsable de la protection de ses propres frontières. Il arrive aussi des disputes de territoires entre les dirigeants mishimans qui résultent en escarmouches et petites batailles. Ces escarmouches atteignent rarement le stade de la guerre totale vu que les dirigeants préfèrent la diplomatie et l'assassinat au déploiement de troupes contre leurs frères mishimans. Du fait que les seigneurs refusent de faire appel à leur autorité supérieure, la plu-

part des conflits restent localisés et à petite échelle. La plupart des daimyos respectent les droits de leurs vassaux et n'interféreront seulement si une dispute menace la stabilité de la keiretsu.

### LES TRIADES

Les triades se trouvent partout dans le système mishiman. Chaque triade a ses propres territoires et ses propres signes et codes. Elles sont des conspirations criminelles d'un pouvoir terrifiant et d'une richesse incommensurable. Les triades sont peut être les plus anciennes et elles connaissent une belle réussite parmi les organisations de ce type dans le système solaire. Les triades contrôlent leurs intérêts grâce à des milliers d'agents éparpillés à travers tout l'univers. Elles sont légendaires pour leur cupidité de rapace et leur violence.

Chaque triade a un emblème distinctif. Par exemple, ce symbole peut être un dragon noir, un œil doré ou un lotus cramois. Un membre de la triade aura un tatouage imprimé quelque part sur sa personne par un procédé psychoactif. Ce procédé rend le tatouage invisible jusqu'à ce que son porteur le souhaite et il sert alors comme marque d'identification pour les autres membres de la triade. La Confrérie a perfectionné une technique de bain chimique qui rend de tels tatouages visibles quand le sujet y est émergé mais ce processus complexe n'aide pas jusqu'à ce que le criminel soit pris d'abord.

Toutes les triades sont uniques. Chaque triade a ses propres domaines d'expertise qu'elle marchande. Le Dragon Noir fait es affaires exclusivement dans le trafic d'armes et les secrets industriels. L'Œil Doré possède des bordels. Le Coquelicot Noir contrôle les drogues et les paris. Chaque triade est contrôlée d'une manière différente. Le Dragon Noir est contrôlé par un seul homme, qui est seulement désigné par son titre, Dragon Noir. L'Œil Doré est dirigé par un conseil de patrons suprêmes. Le Coquelicot Noir est contrôlé par une famille dynastique. En plus de ces triades majeures, il existe des plus petites opérant des zones géographiques plus limitées.

Chaque triade ont de nombreuses sous-divisions. Elles sont organisées en territoires chacune avec son propre patron. Ce patron sous-divise ses territoires en des fiefs plus petits qui sont à leurs tours divisés entre les hommes de main. Au sein des territoires, les patrons tentent de monopoliser un domaine criminel dans lequel leur triades se sont spécialisées. Dans chaque zone géographique vous pouvez avoir ainsi des représentants des trois triades majeures. Les divisions entre les triades ne sont pas clairement définies et souvent l'une d'elle tentera de se développer dans le domaine de spécialité d'une autre triade. Quand une triade s'accroche avec une autre, des terribles guerres des gangs éclatent jusqu'à ce que les deux parties soient épuisées ou l'une d'elle soit détruite. Si l'une des partie est balayée alors sa triade enverra éventuellement un nouveau et ambitieux patron dans la zone pour tenter de récupérer les anciennes possessions. Alors la guerre peut reprendre à nouveau.

Ce qui fait que les triades connaissent une telle réussite est la façon avec laquelle elles opèrent main dans la main avec les autorités mishimanes, agissant souvent comme des agences de renseignement officieuses pour les dirigeants locaux. Les triades résolvent des problèmes pour le compte des dirigeants qui ne veulent pas salir leurs mains ; tels que les cambriolages, meurtres, sabotages, espionnages industriels.

L'autre facteur de réussite des triades est la loyauté totale que leurs membres montrent. Rejoindre une triade est comme se faire adopter par une famille. Vous mettez de côté vos anciennes allégeances et vous montrez une totale loyauté à votre triade par de nombreux serments d'appartenance. Enfreindre ces serments résultera en une chasse à l'homme par les redoutés assassins des triades, les Hommes Tatoués. Ces individus ont leur corps entier recouvert par des tatouages ornementaux et complexes et comptent parmi les tueurs les mieux entraînés des tous les mondes humains. Les triades sont aussi compétentes dans les anciennes techniques de lavage de cerveau aussi ses membres sont conditionnés pour ne pas divulguer leurs secrets excepté sous certaines circonstances. Ce conditionnement peut résister à tout sauf les formes de torture les plus extrêmes où la lecture de pensées.

Les triades enseignent à leurs membres toutes sortes d'arts martiaux secrets et attend de tous ses membres d'être compétent en matière de violence. Les combattants des triades comptent parmi les meilleurs combattants à mains nus de toute l'humanité. Du fait que les triades sont fortement impliquées avec la face obscure de la société mishimane, les triades constituent un parfait écran pour les cultes des Apôtres Obscurs. Depuis que la Confrérie a détecté la Symétrie Obscure au sein des triades, le Second Directorat de la Confrérie a un département entier assigné à leur détection et éradication.

## LES FORCES DE POLICE

Mishima pratique le système de la libre entreprise dans le domaine du maintien de l'ordre, ce qui signifie que la police est assurée par d'innombrables petites compagnies et entreprises pouvant chacune compter près d'un millier d'agents, ce qui représente à la fois certains avantages et certains inconvénients.

Ce système est presque une nécessité en raison de la division de la direction ; il serait impensable d'avoir une seule et unique force de police au sein des trois branches des différents Princes Héritiers. De plus Mishima a toujours considéré une police forte comme une menace pour la direction.

Les principaux problèmes sont posés par la coordination, la coopération et la corruption. Malgré des structures et des procédures homogènes, il existe de grandes différences de matériel et de mentalités. La corruption est fréquente et il n'est pas rare que de hauts responsables de la police ferment les yeux sur un trafic de drogue ou un racket dans leur district.

La situation est telle que les Princes Héritiers et les plus importantes compagnies Mishima entretiennent leur propre police, qui vient encore grossir les forces de l'ordre.

## LES RONINS

Certaines fois, un seigneur et son fief entier sont rayés de la carte par un seigneur adverse, une autre corporation ou les Légions Obscures. D'autres fois, un seigneur dégagera un samourai de son service sans lui permettre l'option honorable du suicide rituel. Ces samourais sans maître sont désignés comme ronins. Ils sont encore samourais et possèdent tous les privilèges d'un samourai. Ils peuvent posséder des armures de combat, transporter des lames cérémonielles et traiter les roturiers comme bon leur semble. Ils doivent être traités avec courtoisie par les autres samourais ou ces autres samourais peuvent être punis pour leur manque de manières. Bien sûr, les ronins sont aussi différents. Du fait qu'ils n'ont pas de maîtres ils ont un statut moins élevé au sein de la corporation. Ils ne peuvent se prévaloir de la protection d'un seigneur et ils n'ont aucun revenus ou salaires. Du fait que les ronins gagnent tout juste de quoi survivre, leurs armes, armures et équipements de combat sont rarement de la meilleure qualité.

Beaucoup de ronins se tournent vers le banditisme ou le mercenariat pour survivre. Certains ont perdu tout honneur et deviennent des espions. Du fait de ce comportement, les ronins sont vus avec suspicion par les autorités. Il n'y a que très peu de dignité à être découvert comme ronins. Pendant que la majorité des ronins sont encore honorables et loyaux envers leur corporation, d'autres deviennent mercenaires pour tous ceux qui peuvent se les payer. Même si un ronin est un formidable combattant, il est regardé avec dédain par les autres samourais.

# L'ARMÉE

Comme dans toutes les mégacorporations, les forces armées de Mishima constituent un groupe d'élite obéissant à ses propres lois et son propre code. Cependant, elles n'occupent pas une position aussi dominante que chez Bauhaus ou Imperial. La préférence va aux méthodes "amicales" et non-violentes lorsqu'il devient nécessaire de battre un concurrent. Les guerres sont trop coûteuses et imprévisibles.

Les chefs militaires se confondent avec les directeurs de la corporation, même si le véritable pouvoir militaire repose entre les mains des ADMINISTRATEURS, ou conseillers militaires.

## ORGANISATION

L'organisation militaire de Mishima se compose de trois branches, et chaque armée a des buts et une structure propres. Ce n'est que sur Mercure que l'armée possède un statut supérieur reconnu et privilégié ; sur Vénus et sur Mars, elle n'est utilisée qu'à des fins de défense. C'est d'ailleurs un grand soulagement pour les finances du prince Maru et de la Princesse Mariko - la guerre est une entreprise ruineuse - et une des choses qui leur permet d'être compétitif face au Prince Héritier Moya, si on considère leur budget limité.

L'armée mishimane est unique parmi les corporations dans le fait qu'elle possède réellement aucune structure organisée. Chaque seigneur a son contingent de samourais qui obéissent à son commandement implicitement. Chaque keiretsu fournit sa propre force combattante au service de la corporation. Aussi Mishima ne possède pas de système de commandement réel autre que les serments de loyauté donné par chaque samourai à son supérieur. Les seigneurs mishimans peuvent déployer des forces allant en taille d'une centaine de combattants alignés par les dirigeants industriels les plus petits jusqu'au dizaines de milliers de soldats hautement entraînés alignés par les seigneurs des keiretsus. Le niveau d'entraînement, équipement et discipline peuvent varier énormément en fonction des ressources du daimyo.

Du fait que les seigneurs de la guerre mishimans ne peuvent être partout en même temps, l'armée mishimane a développé une structure qui peut fonctionner avec un minimum de subordonnées.

Chaque combattant est tenu d'obéir à son chef implicitement. Chaque Officier attend de ses sous-officiers subordonnées une obéissance aveugle. Une promotion peut intervenir très rapidement. Un supérieur peut récompenser un homme pour sa bravoure en le promouvant sur place. Inversement, un homme peut être dégradé en très peu de temps. C'est la force et la faiblesse du système mishiman. Si un commandant promet rapidement ses soldats performants, les rangs feront confiance à son jugement. Par contre, si un commandant s'entoure lui-même d'incapables, son unité ne respectera plus son autorité et ne suivra les ordres qu'avec réticences. Tout dans mishima dépend de la capacité du commandant de l'unité.

## ÉQUIPEMENT

L'équipement porté par le samourai est entièrement fonction de son statut et de sa richesse. Tous les samourais exception des plus faibles rangs sont attendus de fournir leurs propres armes et armures. Les samourais de plus faible rang ont leur équipement prêté par leur seigneurs. Du fait que chaque samourai achète son propre équipement, il existe une vaste disparité d'équipement entre les forces mishimanes même entre ceux de keiretsu d'importances similaires.

Certains keiretsus croient dans le déploiement de petites unités hautement entraînées et très bien équipées, tandis que d'autres déploient des hordes importantes de combattants pauvrement armés et protégés. Une chose est certaine, les seigneurs auront toujours des armes et armures qui seront au moins aussi bonnes que celles de leur vassaux. Les seigneurs d'une keiretsu seront souvent équipés avec des armes personnalisées extraordinairement efficaces qui dépassent largement les capacités de n'importe quel équipement possédé par les serviteurs. Les Hatamoto d'un seigneur sont habituellement bien mieux équipés que le samourai standard . Dans tous les cas il existe un certain type d'équipement qui distingue le combattant mishiman de ceux des autres corporations.

La tradition exige que chaque samourai porte deux lames : le katana (l'épée longue) et le wazishaki (l'épée courte). Chaque samourai est entraîné pour utiliser ces armes depuis la naissance; Puisque ces lames ont une telle signification pour le samourai, qu'ils perçoivent le combat à l'épée comme la forme de combat la plus honorable. Pour un samourai, le duel à l'épée vous permet de fixer l'ennemi dans les yeux au moment de la victoire ou de la défaite. Ces épées sont un symbole physique du statut du samourai--son honneur, par extension. Lorsqu'un samourai est déshonoré, il utilise l'épée courte pour s'éventrer lui-même dans le rituel du seppuku. Les samourais ne sont pas seulement compétents dans l'utilisation de l'épée. Tous les samourais sont aussi entraînés aux armes modernes (armes à feu, lance-flammes, etc.). Mais dans leur fort intérieur, les samourais trouvent ses armes désagréables.

Tous les samourais sont tenus de porter une tenue de combat dans la bataille. Certaines de ces tenues sont simples, des plaques légères qui n'offrent aucune protection réelle en combat. D'autres tenues de combat sont entièrement robotisées pour fournir à leur porteurs une mobilité et force accrues. Quasiment toutes les tenues de combat sont personnalisées pour signifier la famille du samourai et son allégeance. La keiretsu Shoa, avec l'aide de Cybertronic, a commencé récemment à produire une forme très avancée de la tenue de combat qui fournit à son por-

teur le niveau ultime dans les domaines de l'augmentation et de la protection.

L'arme de Mishima réellement unique dans la corporation est le Gigamek--des robots géants pilotés par un samourai ou équipage. Alors qu'ils ressemblent à de grands insectes humanoïdes avec d'énormes boucliers et gouvernes d'équilibre, ils sont en fait plus proche du tank vertical que des autres machines de guerre. Les Gigameks, imposants béhémoths sont capable d'écraser les tanks avec un simple coup de talon. Bien sûr, les Gigameks sont incroyablement chers à fabriquer. Seules les plus grandes keiretsus peuvent se permettre leur déploiements. Et du fait de leur coût, les Gigamekss sont utilisés pendant des générations. Bien de ces chars verticaux ont acquis un nom et une histoire. L'imposant Slayer of Dark Beasts stoppa l'offensive des Légions Obscures contre la province de Quanto quasiment tout seul et démolis les tours de la Citadelle du Népharite Halek avec ses puissants obusiers et lance-missiles de croisière. Le Splitter of Foes est immortalisé en une statue grandeur réelle dans la cité état de Shoa car il détruisit vingt-huit chars Bauhaus durant le Siège de Shoa.

Durant des siècles, seuls les samourais prirent part au combat. Mais les guerres corporatistes ont presque décimé la fierté des familles aristocratique de Mishima. Le Prince Maru réalisa qu'il avait besoin de trouver une nouvelle source de soldats pour résister à la fois aux autres corporations et aux Légions Obscures. Du fait des besoins de Maru, il commença à déployer des roturiers sur le terrain et les nomma Ashigaru. Certains traditionalistes au sein de Mishima s'opposèrent au fait que les roturiers puissent avoir accès aux armes. Mais le Prince Moya et la Princesse Mariko voient que Mishima survivra seulement si elle commence à aligner des Ashigarus dans la bataille. La majorité de ces Ashigarus sont incroyablement loyaux car il leur a été donné l'occasion de gagner de l'honneur par le combat. Quelques uns deviennent samourai grâce à leur bravoure.

## TACTIQUES

Les samourais vivent pour le combat individuel. Ils savent que seuls les mêlées acharnées où l'homme combat l'homme constituent les véritables tests pour les guerriers. La discipline et la planification des armées professionnelles corporatistes ne sont pas innées pour eux. Les samourais croient en l'assaut frontal et de la préservation de leur honneur à tous prix. Ils préfèrent entamer un duel avec un ennemi respectable que de la descendre à distance. Les rivalités entre les seigneurs rend difficile la bonne marche des opérations suivant une planification à longs termes. Chaque seigneur à tendance à conduire son armée où il croit qu'il peut acquérir une plus grande gloire et pouvoir massacrer les plus d'ennemis à court termes.

Dans les petites batailles et escarmouches avant les Seconde Guerres Corporatistes ces qualités étaient parfaitement acceptables. Mais maintenant les mégacorporations sont revenues à une période de guerre totale. Les autres corporations alignent des unités très organisés à grande échelle sur le champs de bataille. Ces forces ont disposé facilement les mishimans moins bien organisés et hautement individualistes. Tandis qu'au combat rapproché les samourais comptent parmi les meilleures troupes du système solaire, lors des combats en tant qu'armées ils ont montré jusqu'à récemment d'être sensiblement inférieures à leurs équivalents des autres corporations.

Ce fut dans les zones de guerre de Vénus, le monde le plus disputé du système solaire, que les manières mishimanes en matière de guérilla commencèrent à changer. Le Prince Héritier Maru, Princes des Océans, initia de nombreuses innovations en face des assauts sans répit des autres mégacorporations et des accrochages épuisants des Légions Obscures. En face des attaques réglées de Bauhaus et Capitol et de la spécialisation des forces spéciales d'Imperial, il a introduit un élément de professionnalisme et de discipline dans ses armées samourais brouillonnes. Les généraux qui essaient de satisfaire leurs besoins personnels de gloire et qui s'écartent des plans de batailles sont exécutés. Une école spéciale a été mise en place à Quanto où les enfants des serviteurs les plus puissants de Maru se voient enseigner les techniques les plus modernes de la guérilla par des mercenaires tuteurs.

Sur le champs de bataille les soldats mishimans sont encore influencés par leurs anciennes doctrines. Défendre ou mourir est encore un slogan préféré des mishimans. Ses combattants donneront leur vies plutôt que de céder un pouce de terrain sacré de leur corporation. La mort au combat est encore considérée comme la plus honorable façon de mourir qui couvre le soldat et sa famille de gloire. Chaque machine de propagande des seigneurs font que l'héroïsme de leurs samourais est reconnue et que n'importe qui voudra mourir avec honneur.

La devise de Mishima "DÉTRUIRE OU DÉFENDRE" illustre bien l'idée directrice de sa stratégie militaire - si l'armée est incapable de détruire l'ennemi sur le moment, elle se cramponne à ses positions jusqu'à l'arrivée des renforts ou de l'anéantissement. Il n'est pas de plus grande gloire que de mourir au service de la corporation. Une autre devise, interne celle-ci, dit : "NE RECULE PAS D'UN POUCE" - personne ne veut laisser le souvenir de quelqu'un qui s'est rendu à l'ennemi.

Tout ceci fait des unités de Mishima des adversaires redoutables - vous ne pouvez jamais les attaquer avant d'être certains de l'emporter et, comme ils peuvent généralement

## FORCES NAVALES

Mishima possède une flotte traditionnelle seulement sur Vénus. De larges flottes de mégacroiseurs croisent sur les mers tropicales, gardant les transports de troupes et les porte-avions-fusées. Chaque keiretsu dispose de sa propre flotte. Celle du Prince Maru est la plus importante. Son vaisseau amiral, le Prince des Dragons, est le plus imposant vaisseau de guerre à flotter sur les mers de Vénus. Il possède un tonnage de un quart de million de tonnes et est hérissé d'armes. La carapace blindée de Prince peut encaisser une frappe du plus puissant missile de croisière. Ses énormes canons de 40 pouces peuvent réduire la plus importante des forteresses à l'état de ruines.

Si n'importe qui de suffisamment riche peut se payer sa propre flotte navale, les trois Princes Héritiers ont le monopole en matière de flottes spatiales. Personne d'autres dans la corporation n'est autorisée à posséder ses propres vaisseaux spatiaux à l'exception du Suzerain. Chaque Héritier possède sa propre flotte marchande et de bâtiments de guerre. La plus importante est celle du Prince Héritier Moya mais la flotte de guerre de Maru approche celle des forces de Moya en importance. La flotte de Dame Mariko n'arrive même pas à la moitié en importance de ses rivaux mais elle connaît les meilleurs lignes marchandes avec les autres mégacorporations. Le Suzerain possède une barge spatiale dorée qui est utilisée lors de visites cérémonielles en de rares occasions lorsqu'il quitte Luna.

## FORCES AÉRIENNES

Mishima n'a jamais été un leader dans le domaine de l'aérospatiale. Sur Mercure, les mishimans utilisent les zeppelins et hélicoptères dans les cavernes des mondes souterrains. Sur Vénus, le Prince Héritier Maru fait de son mieux pour bâtir une force aérienne moderne mais il s'est concentré pour l'instant sur la réorganisation de son armée et de sa flotte. Du fait que le domaine de Dame Mariko se trouvent dans les déserts de Mars et qu'elle partage ses frontières avec la puissante Capitol, elle a été forcée de constituer une vaste et efficace flotte aérienne. En ce qui concerne la stratégie aéroportée de Mariko, consulter comment Capitol utilise ses forces dans le supplément Capitol. Les hélicoptères sont souvent utilisés pour transporter les troupes tout autour des ses domaines faiblement peuplés.

Les forces aériennes mishimanes font parties de la suite des seigneurs féodaux. Du fait du coût prohibitif d'un aéronef, seuls les plus riches des seigneurs et des daimyos peuvent s'offrir le luxe d'avoir leur propre flotte aérienne. Même les plus importants habituellement ne possèdent qu'une douzaine d'avions et une cinquantaine d'hélicoptères. L'exception notable est les flottes privées des Princes Héritiers, qui possèdent plusieurs centaines de véhicules.

Puisque leur code du guerrier privilégie le combat individuel et la mise à l'épreuve de ses compétences, la plupart des samourais préfèrent être pilotes de chasseurs, où ils ont la plus grande chance de combattre des adversaires à leur hauteur. Ils tendent à regarder les bombardiers et les missions de bombardements comme déshonorantes puisqu'elles consistent simplement à lâcher des explosifs lourds sur des ennemis qu'ils ne peuvent voir. Du fait que les samourais adorent les combats aériens accrochés, les flottes mishimanes tendent à avoir une disproportion en faveur des chasseurs aux bombardiers.

compter sur des renforts rapides et conséquents, il vaut mieux les écraser très vite, ce qui est plus facile à dire qu'à faire contre des hommes qui se font tuer jusqu'au dernier. "LE SALUT N'EST JAMAIS LOIN".

Les cités de Mishima sont dotés de grands tombeaux dédiés à ses guerriers héroïques. Ce sont des lieux de pèlerinage et de sainteté où les personnes invoquent les esprits de leurs ancêtres et montrent leur respect aux morts honorables de Mishima.

## LES ASHIGARU

Les Ashigaru sont des combattants issus en masse des rangs de roturiers de Mishima. À l'instar des samourais, il prêtent allégeance à leur seigneur. Aujourd'hui seul le Prince Héritier Maru sur Vénus et ses vassaux ont accepté ces soldats dans leurs forces. Les Ashigaru sont plus communément acceptés et utilisés par les keiretus de Mars et Vénus.

Bien que ses pauvres diables sont faiblement entraînés et équipés, ils restent fanatiquement loyaux envers leurs maîtres. Ils ne portent que les protections les plus légères qui n'ont pas d'incidence sur leur vitesse et agilité, ainsi qu'un fusil d'assaut et une baïonnette. À moins d'être promu parmi les samourais ils n'arborent jamais de lames cérémonielles ou les armures des classes dirigeantes.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	11	<b>Déplacement :</b> 3/225
<b>Vitalité :</b>	13	<b>Bonus Offensif :</b> +1
<b>Coordination :</b>	14	<b>Actions :</b> 3
<b>Intelligence :</b>	11	<b>Bonus Initiative :</b> +3
<b>Volonté :</b>	13	<b>Blessures :</b> 7
<b>Personnalité :</b>	12	<b>Taille :</b> ±0
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b>	11	<b>Tête :</b> 2
<b>Armes à feu :</b>	10	<b>Poitrine :</b> 3
<b>Communication :</b>	9	<b>Abdomen :</b> 2
<b>Adresse :</b>	11	<b>Bras droit :</b> 2
<b>Techniques :</b>	9	<b>Bras gauche :</b> 2
<b>Perception :</b>	6	<b>Jambe droite :</b> 3
<b>Esquive :</b>	7	<b>Jambe gauche :</b> 3
<b>Structure : ESCOUADE</b>		

6-8 Ashigaru		
jusqu'à 2 spécialiste mitrailleurs		
jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes		
jusqu'à 1 spécialiste communication		
1 Samouraï (voir description Samourais)		
<b>Équipement</b>		
<b>Tous :</b> Radio courte portée, Shogun avec baïonnette		
<b>Spécialiste mitrailleur :</b> Kensai		
<b>Spécialiste lance-roquettes :</b> Daïmyo		
<b>Spécialiste communication :</b> ID frappe aérienne		
<b>Samouraï :</b> Lames cérémonielles, Airbrush		
<b>Règles spéciales</b>		
Aucune		

## LES SAMOURAÏS

En temps de guerre, la fière et antique corporation Mishima est servie par des samourais. Cette classe de guerriers est élevée dans une tradition du combat et de l'auto-sacrifice qui remonte à une ère ancestrale. À leurs yeux, la mort n'est rien. Ils sont fiers de donner leur vie au service de leurs Princes Héritiers. Les combattants mishimans sont tout particulièrement spécialisés dans le combat rapproché. Leur corporation possède une riche tradition d'arts martiaux. Les prouesses dans ce domaine ouvrent le chemin de la gloire au sein de leur culture. Leur moral est invariablement bon et leur entraînement excellent.

Tous les samourais portent des lames cérémonielles qui se présentent par paire. Une fois tirées, elles doivent verser le sang avant d'être remises au fourreau.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	13	<b>Déplacement :</b> 4/275
<b>Vitalité :</b>	15	<b>Bonus Offensif :</b> +1
<b>Coordination :</b>	16	<b>Actions :</b> 4
<b>Intelligence :</b>	12	<b>Bonus Initiative :</b> +4
<b>Volonté :</b>	15	<b>Blessures :</b> 7
<b>Personnalité :</b>	16	<b>Taille :</b> ±0
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b>	13	<b>Tête :</b> 0
<b>Armes à feu :</b>	11	<b>Poitrine :</b> 4
<b>Communication :</b>	9	<b>Abdomen :</b> 4
<b>Adresse :</b>	13	<b>Bras droit :</b> 3
<b>Techniques :</b>	9	<b>Bras gauche :</b> 3
<b>Perception :</b>	7	<b>Jambe droite :</b> 4
<b>Esquive :</b>	8	<b>Jambe gauche :</b> 4
<b>Mentalisme :</b>	8	
<b>Structure : ESCOUADE</b>		
3-5 Samourais		
jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur		
jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes		
1 Sergent Samouraï (+2 Personnalité, +1 Combat et Armes à feu, +2 Mentalisme)		
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>		
1 Sniper (+2 Fusil et Automatiques légers)		
1 Officier (+4 Personnalité et Mentalisme, +2 Combat et Armes à feu, +1 Blessures, Bonus Offensif et Actions)		
<b>Équipement</b>		
<b>Tous :</b> Radio courte portée, Shogun, lames cérémonielles		
<b>Spécialiste mitrailleur :</b> Dragonfire		
<b>Spécialiste lance-roquettes :</b> Daïmyo		
<b>Spécialiste lance-flammes :</b> Fuseur Géhenne		
<b>Sniper:</b> Archer, lunette à vision nocturne, Ronin		
<b>Officier :</b> Fuseur Géhenne		
<b>Règles spéciales</b>		
Niveau de Perfection d'un samouraï à 3, 4 pour un sergent et 5 pour un officier !		

## LES HATAMOTO

Les Hatamoto constituent la garde d'élite des Prince Héritiers et du Suzerain de Mishima et représentent la crème des samourais. Ce sont des combattants pour lesquels l'honneur est tout, et qui n'attachent aucune importance à leur propre existence.

Ils portent toujours des armures en composite militaire lourd et les meilleures armes portatives sans pour autant pénaliser leur excellente mobilité. Les Hatamoto sont triés sur le volet pour leur dévotion et leurs faits d'armes. Leur compétence de combat s'expriment aussi bien en mêlée qu'à distance, une versatilité qui en font des forces spéciales redoutées. C'est un honneur pour tous les mishimans, à la fois roturiers et samourais, de porter l'armure des Hatamotos.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	13	<b>Déplacement :</b> 4/275
<b>Vitalité :</b>	15	<b>Bonus Offensif :</b> +1
<b>Coordination :</b>	16	<b>Actions :</b> 4
<b>Intelligence :</b>	12	<b>Bonus Initiative :</b> +4
<b>Volonté :</b>	16	<b>Blessures :</b> 8
<b>Personnalité :</b>	18	<b>Taille :</b> ±0
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b>	14	<b>Tête :</b> 6
<b>Armes à feu :</b>	12	<b>Poitrine :</b> 6
<b>Communication :</b>	11	<b>Abdomen :</b> 6
<b>Adresse :</b>	11	<b>Bras droit :</b> 6
<b>Techniques :</b>	11	<b>Bras gauche :</b> 6
<b>Perception :</b>	9	<b>Jambe droite :</b> 6
<b>Esquive :</b>	9	<b>Jambe gauche :</b> 6
<b>Mentalisme :</b>	10	
<b>Structure : ESCOUADE</b>		
2-4 Hatamoto		
jusqu'à 2 spécialiste mitrailleurs		
1 Officier (+2 Personnalité et Mentalisme, +2 Combat et Armes à feu)		
<b>Équipement</b>		
<b>Tous :</b> Radio courte portée, Shogun, lames cérémonielles		
<b>Spécialiste mitrailleur :</b> Dragonfire		
<b>Règles spéciales</b>		
Vision nocturne. Niveau de perfection d'un Hatamoto à 4 et 5 pour un officier !		

## LES

### PORTE-ÉTENDARDS

Un membre important de toute unité mishimane est son porte-étendard. Cet individu est habituellement le plus fort, le plus puissant et meurtrier combattant de l'unité parce qu'il porte son honneur sur son dos. Un étendard est fixé sur son armure qui affiche les symboles de l'unité. Ces drapeaux flottants comportent habituellement le signe de l'appartenance de l'unité, la taille de l'unité et son nombre.

C'est un grand déshonneur pour une unité de perdre son étendard aussi les guerriers combattent furieusement pour la défense de l'étendard.

## ARMES

### ANCESTRALES

À l'exception des armes blanches, Mishima est tristement célèbre pour sa production d'armes de qualité médiocre.

Ce n'est pas parce que Mishima est incapable de manufacturer d'excellentes armes. Cela est dû au fait que les combattants Mishima préfèrent payer un prix astronomique pour l'obtention d'armes artisanales et faites sur mesure. Les armes manufacturées en masses peu chères sont pour les rotins et les francstireurs.

La majorité des samourais veulent mettre le maximum de moyens dans leurs armes. Les Armes Ancestrales est le nom générique pour ses armes de très bonne qualité puisqu'elles se transmettent de générations en générations et ont acquises leur propres noms et histoires.

## OGIVES

Véritables plates-formes de tir semi-intelligentes, autonomes et auto-guidées, les OGIVES sont employées pour des missions suicides. Ce sont des robots très sophistiqués, extrêmement résistants et emportant une GROSSE quantité d'armes. Ils sont cependant très rares et très coûteux.

On distingue trois principaux types d'ogives : combat, reconnaissance ou suicide. Les première sont généralement équipées de bombes et d'auto-canonns Demongang, les secondes de caméras et de microphones et les troisièmes d'une GROSSE charge explosive.

On ignore si elles sont pilotées ou non, mais d'après les estimations elles renfermeraient une CERTAINE FORME d'intelligence. Leur apparence varie largement, mais les premiers prototypes aperçus jusqu'ici ressemblaient tous à des sortes de cigares volants.



## LES VAGABONDS DES OMBRES

Les Vagabonds des Ombres sont passés maîtres dans l'art de l'infiltration et du meurtre silencieux. Ils sont entraînés à s'introduire dans les lieux les plus inaccessibles et les mieux défendus, et à tuer sans pitié ni remord. Au combat, ils portent des vêtements noirs qui ne laissent pas un pouce de chair exposé. Leur visage est dissimulé derrière une cagoule et leurs yeux cachés sous des lentilles spéciales. Ils portent habituellement un gant rouge à la main de l'épée.

Les Vagabonds des Ombres sont habituellement équipés d'une combinaison Punisher spécialement modifiée. Le pistolet s'est vu rajouter un silencieux et un cache-flammes. Il peut être employé par un combattant dissimulé sans trahir sa cachette. La lame du glaive est enduite d'un poison de contact mortel.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat		
<b>Force :</b>	16	<b>Déplacement :</b>	4/275
<b>Vitalité :</b>	15	<b>Bonus Offensif :</b>	+2
<b>Coordination :</b>	17	<b>Actions :</b>	4
<b>Intelligence :</b>	10	<b>Bonus Initiative :</b>	+4
<b>Volonté :</b>	14	<b>Blessures :</b>	7
<b>Personnalité :</b>	16	<b>Taille :</b>	±0
Compétences	Protections		
<b>Combat :</b>	13	<b>Tête :</b>	2
<b>Armes à feu :</b>	13	<b>Poitrine :</b>	3
<b>Communication :</b>	12	<b>Abdomen :</b>	2
<b>Adresse :</b>	15	<b>Bras droit :</b>	2
<b>Techniques :</b>	12	<b>Bras gauche :</b>	2
<b>Perception :</b>	8	<b>Jambe droite :</b>	3
<b>Esquive :</b>	9	<b>Jambe gauche :</b>	3
<b>Structure : ESCOUADE</b>			
2-4 Vagabonds des Ombres			
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>			
1 Sniper (+2 Fusil et Automatiques légers)			
<b>Équipement</b>			
<b>Tous :</b> Punisher avec silencieux et cache-flammes, Glaive Punisher avec poison de contact (difficulté 15), radio courte portée, Enzime mortuaire, grenades offensives et fumigènes			
<b>Sniper :</b> Archer			
<b>Règles spéciales</b>			
Vision nocturne. Les Vagabonds des Ombres maîtrisent jusqu'à 3 Dons Obscurs.			

## LES OMBRES ROUGES

Les Ombres Rouges constituent l'élite du culte des Vagabonds des Ombres, les rares élus à pouvoir pratiquer l'art mystérieux de la Marche des Ombres. Leur apparence diverge notablement de celle des Vagabonds. Leur croissance est chimiquement augmentée et ils mesurent tous au moins deux mètres dix, avec une impressionnante musculature. Une grande partie de leur structure osseuse a été remplacée par une armure subdermale. Leurs yeux rouges luisants suggèrent une intervention bionique ou des pouvoirs surnaturels. Leur habillement est similaire à celui des Vagabonds mais entièrement rouge. Des pointes sortent de leurs épaules et de leurs poignets, trahissant un armement implanté. Les Ombres rouges sont armés de la même combinaison Punisher que les Vagabonds des Ombres.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat		
<b>Force :</b>	27	<b>Déplacement :</b>	5/325
<b>Vitalité :</b>	23	<b>Bonus Offensif :</b>	+4
<b>Coordination :</b>	18	<b>Actions :</b>	4
<b>Intelligence :</b>	14	<b>Bonus Initiative :</b>	+5
<b>Volonté :</b>	18	<b>Blessures :</b>	9
<b>Personnalité :</b>	18	<b>Taille :</b>	+1
Compétences	Protections		
<b>Combat :</b>	15	<b>Tête :</b>	6
<b>Armes à feu :</b>	15	<b>Poitrine :</b>	6
<b>Communication :</b>	14	<b>Abdomen :</b>	6
<b>Adresse :</b>	17	<b>Bras droit :</b>	6
<b>Techniques :</b>	14	<b>Bras gauche :</b>	6
<b>Perception :</b>	12	<b>Jambe droite :</b>	6
<b>Esquive :</b>	12	<b>Jambe gauche :</b>	6
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>			
1 Ombre Rouge			
<b>Équipement</b>			
Punisher avec silencieux et cache-flammes, Glaive Punisher avec poison de contact (difficulté 15), radio courte portée, Enzime mortuaire, grenades offensives et fumigènes			
<b>Sniper :</b> Archer			
<b>Règles spéciales</b>			
Vision infrarouge et nocturne. Lors des dommages infligés, l'Ombre Rouge IGNORE les pénalités infligées aux Compétences, Déplacement et Action ! Les Ombres Rouges maîtrisent jusqu'à 5 Dons Obscurs.			

## LES DRAGONS TIGRES

Les Dragons Tigres de Mishima comprennent les membres les plus grands, costauds et résistants des forces armées mishimanes. Ils sont experts dans l'utilisation de leur avantage physique en combat rapproché et sont déployés pour des missions spéciales de sabotage derrière les lignes ennemis dans les étouffantes jungles vénusiennes.

Une cuirasse typique se compose d'un harnais et de demi-plaques protégeant l'avant de son porteur. Pour permettre le déplacement, les articulations sont couplées à un système hydraulique. Les cuirasses sont utilisées par les **Dragons Tigres**, dont elles renforcent la mobilité, la rapidité et la force. Leur seul véritable inconvénient tient au grand réservoir dorsal, qui renferme un liquide hydraulique hautement inflammable et qui présente un risque d'explosion en cas de coup direct. Néanmoins, la plupart des **Dragons Tigres** considèrent que le bénéfice de la cuirasse est largement à la hauteur du risque encouru.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat		
<b>Force :</b>	31	<b>Déplacement :</b>	3/225
<b>Vitalité :</b>	15	<b>Bonus Offensif :</b>	+3
<b>Coordination :</b>	16	<b>Actions :</b>	4
<b>Intelligence :</b>	12	<b>Bonus Initiative :</b>	+5
<b>Volonté :</b>	16	<b>Blessures :</b>	8
<b>Personnalité :</b>	20	<b>Taille :</b>	+1
Compétences	Protections		
<b>Combat :</b>	15	<b>Tête :</b>	0
<b>Armes à feu :</b>	12	<b>Poitrine :</b>	8
<b>Communication :</b>	10	<b>Abdomen :</b>	8
<b>Adresse :</b>	13	<b>Bras droit :</b>	8
<b>Techniques :</b>	11	<b>Bras gauche :</b>	8
<b>Perception :</b>	7	<b>Jambe droite :</b>	8
<b>Esquive :</b>	8	<b>Jambe gauche :</b>	8
<b>Mentalisme :</b>	10		
<b>Structure : ESCOUADE</b>			
3-4 Dragons Tigre			
1 Sergent (+2 Personnalité, +1 Combat et Armes à feu, +2 Mentalisme)			
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>			
1 Officier (+4 Personnalité et Mentalisme, +2 Combat et Armes à feu, +1 Blessures et Actions)			
<b>Équipement</b>			
<b>Tous :</b> Radio courte portée, Combinaison blindée mécanique (-1 Déplacement, +15 Force déjà compté), Naginata, Windrider			
<b>Règles spéciales</b>			
Niveau de Perfection d'un Dragon Tigre à 3, 4 pour un sergent et 5 pour un officier !			

## LES MEKAS

Les Mekas sont des combinaisons de combat lourdement blindées pour lesquels les mishimans sont craints à juste titre. Ils parcourent le champs de bataille avec un pas lourd faisant trembler la terre. Avant l'âge où les composants Cybertronic ont rendus les combinaisons de combats possibles, ces géants bipodes hydrauliques étaient les machines de guerre ultimes.

Ils ressemblent à de gigantesques samourais métalliques pesant plusieurs tonnes. Dans ce nouvel âge, la nouvelle technologie les a rendus plus mortels. Les Mekas sont encore pilotés par un homme enfermé dans le module de commande. Sa partie inférieure est comprise au niveau de la poitrine de la machine. Sa tête et ses épaules se trouvent dans la tête de la machine. Le conducteur contrôle la machine via deux manettes et pédales qui lui permettent de piloter et d'utiliser les systèmes d'armement de la machine. Les Mekas sont énormes et lourdement armés. Ils peuvent être équipés avec une variété d'armes en fonction du rôle qui sont attendu de jouer.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat		
<b>Force :</b>	55	<b>Déplacement :</b>	4/275
<b>Vitalité :</b>	-	<b>Bonus Offensif :</b>	+6
<b>Coordination :</b>	16	<b>Actions :</b>	4
<b>Intelligence :</b>	12	<b>Bonus Initiative :</b>	+2
<b>Volonté :</b>	15	<b>Blessures :</b>	-
<b>Personnalité :</b>	18	<b>Taille :</b>	+2
Compétences	Protections		
<b>Combat :</b>	14	<b>Armes d'épaule :</b>	8
<b>Armes à feu :</b>	14	<b>Cockpit :</b>	10
<b>Communication :</b>	-	<b>Moteur :</b>	10
<b>Adresse :</b>	13	<b>Arme bras droit :</b>	8
<b>Techniques :</b>	-	<b>Arme bras gauche :</b>	8
<b>Perception :</b>	8	<b>Patte droite :</b>	10
<b>Esquive :</b>	8	<b>Patte gauche :</b>	10
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>			
1 Meka			
<b>Équipement</b>			
Radio longue portée, Marteau Tempête, ATML Typhon et 1 Arme au choix parmi un Dragonstorm, un Demonfang ou un Fuseur Géhenne.			
<b>Règles spéciales</b>			
Vision nocturne, radar et infrarouge. Lors de dommages infligés, les Mekas utilisent la table de localisation d'un humain mais applique les conséquences d'une pénétration de l'armure. La force et la masse des Mekas leur permet d'utiliser les armes normalement montées sur pivot fixe. En mêlée le Marteau Tempête inflige des dommages égaux à 1D6+8 (bonus Offensif déjà inclus)			

## DRAGONBIKE

Le Dragonbike a été spécialement adapté pour des missions dans les cavernes inondées et polluées de Longshore ainsi que dans les marais et jungles de Vénus. Il est normalement personnalisé avec une tête de dragon. Du fait qu'il soit motorisé avec un système de propulsion Hydrojet Ki-rin de Type 4, il peut supporter un autocanon Demonfang monté dans la tête et deux lance-missiles Typhon dans les nacelles arrières. Sur l'eau, surfaces sablonneuses et marais il est capable de dépasser les 60 noeuds.

### Longueur/Hauteur/Largeur :

6 m/ 2 m/ 3 m (Taille +3)

**Équipage :** 1 samourai

**Vitesse maximum :** 90 km/h

**Armement :** 1 Demonfang dans le nez de l'appareil, 2 ATML Typhon en nacelles latérales

**Munitions :** 2x6 missiles à guidage thermiques, 250 munition pour l'autocanon fixe

**Blindage :** Chobham A (6 pts armure)

## TATSU

Durant son enfance et son adolescence, Tatsu était un génie de l'informatique, un fanatique des arts martiaux et un petit voyou de quartier aux limites de la grande délinquance. C'est dans la rue que Yojimbo l'a ramassé et l'a pris sous son aile, pour lui enseigner la voie ancienne du samourai. Pas encore endurci par les horreurs de la guerre, Tatsu est d'un naturel jovial et curieux, ce qui ne manque pas de lui attirer toutes sortes

d'ennuis. Son habitude de la rue et son imagination vivace compensent son manque d'expérience du feu. Tatsu porte l'armure typique d'un samourai et est armé d'un fusil mitrailleur Kensaï et de lames cérémonielles.

## YOJIMBO

Après une brillante carrière dans les forces spéciales, Yojimbo est devenu l'un des gardes du corps personnels du Suzerain de Mishima. Tombé en disgrâce à la suite d'un scandale de cour, il s'est vu contraint de devenir un ronin franc-tireur. Par la suite, il a réussi à déjouer une conspiration contre Mishima, faisant ainsi la preuve de sa loyauté et restaurant l'honneur de son nom.

Yojimbo est incroyablement discipliné, lié corps et âme à son code d'honneur de samourai. Préférant mourir que de manquer à sa parole, il place la bravoure et la loyauté au-dessus de tout. Silencieux et discret, son flegme naturel a un effet apaisant sur le reste de son escouade. Yojimbo arbore une armure lourde Hatamoto et des lames cérémonielles marquant ainsi son haut rang dans l'armée mishimane. Yojimbo est armé du fusil hurleur Deathshrieker, un prototype d'arme énergétique du Cartel.

## DOMAINES

### MARS

Mars est le royaume de la Princesse Héritière Mariko qui est probablement la moins puissante des trois Princes Héritiers en termes militaires et économique mais l'une des plus forte diplomatiquement. Mariko a transformé la faiblesse de son royaume en une force. Mariko encourage les autres mégacorporations de voir en elle une moindre menace que ses demi-frères et a cultivé d'excellentes relations avec la Confrérie, dont le soutien a été d'une valeur incalculable. Elle a moins de keiretsus sous son contrôle que ses rivaux mais elle a accès à tous les marchés importants non-mishimans du système solaire : Luna, San Dorado, Volksburg, Burroughs, Fukido.

Ses forces armées se sont aiguisées par une lutte constante dans les guerres du sud martien, et ces armées ne sont que légèrement moins efficaces que celles du Prince Héritier Maru. Elle a copié les innovations de Maru en fondant son propre collège de stratégie et en recrutant ses propres Ashigarus. Elle a même initié des ouvertures diplomatiques avec le monarque d'Imperial, Sa Sérénité Imperial, bien que beaucoup doutent qu'ils puissent porter leurs fruits.

Parce que le sud martien est faiblement peuplé et très disputé, elle suit une nouvelle stratégie de son invention. Elle a fait des lots de terrain disponibles dans le sud martien pour les ronins qui veulent bien venir sur son domaine et qui lui prêteront allégeance. Ces territoires sont souvent occupés par les partisans des autres corporations mais les ronins tentent leur chance à tester leur compétences martiales et d'établir leur propre domaines.

Ces fiefs du sud martien sont invariablement petits mais ils sont nombreux et sont parfaitement adaptés à la guerre constante et hasardeuse des déserts martiens. Les déserts martiens, n'importe quelles forces à grande échelle sont immédiatement détectées sur les scanners et deviennent ainsi des cibles faciles pour des attaques aériennes ou bombardements d'artillerie. Même si aucun des seigneurs ronins du sud martien n'a une armée de plus de mille hommes, il y en a des milliers et ils sont fanatiquement dévoués à Mariko qui leur donne une chance de refaire leur honneur.

la capitale de Mariko est la cité forteresse d'Hosokawa, à côtés des canaux martiens et à seulement un millier de miles de la calotte polaire. Elle réclame les possessions de toutes

terres à un milliers de miles tout autour de sa ville. Cette réclamation est contestée avec amertume par Capitol et Imperial. Pour plus d'informations sur Hosokawa et Mars en général, voir le supplément Capitol.

Mariko possède seulement quatre keiretsus de premier ordre sont son contrôle direct mais elle a une alliance non-écrite avec le conglomérat puissant Tambu. À la différence de Vénus et Mercure, les keiretsus de Mariko ont toutes leur sièges au sein de la cité capitale d'Hosokawa, avec le résultat que Mariko est capable de maintenir un contact constant avec ses précieuses keiretsus et d'être sûr qu'elles ne développent pas aucune politique indépendante. La police secrète de Mariko, La société du Lotus Cramoisi, applique sa volonté dans Hosokawa par la peur et l'espionnage. La société du Lotus Cramoisi informe Mariko des événements sur le point de se produire.

### LUNA

Du fait que Luna est une cité ouverte, Mishima y maintient une présence très forte. Tous les Princes Héritiers et leur keiretsus filiales sont représentées bien que les supporters de Dame Mariko connaissent la plus forte pénétration du marché. De nombreuses keiretsus possèdent leur usines et appartements ici.

Le Suzerain a ici sa résidence réelle près de la Tour du Cartel. Pendant que le Suzerain est entouré de ses concubines et de ses Hatamoto, il savoure une vie d'opulence, de luxe dénué de sens. Le Suzerain négocie les traités et des édits qui sont ignorés. Le Suzerain conduit de nombreux rituels traditionnels et sans significations qui remontent au temps quand les Suzerains contrôlaient Mishima d'une main de fer. Une fois l'an, pour son anniversaire, les trois Princes Héritiers sont obligés de lui rendre visite, d'entendre ses remontrances et de lui donner des cadeaux. Récemment le Prince Héritier Moka a plaidé son état malade et a envoyé à ce rendez-vous son ombre, Nozaki pour satisfaire au désir de son père. Cette insulte calculée a mis le vieil homme sur les nerfs mais il n'a rien qu'il puisse faire. Une fois l'an, le Suzerain a une audience réelle avec le Cardinal et les deux réitérent leurs anciens vœux d'amitié entre la Confrérie et Mishima.

## MERCURE ET LONGSHORE

Mercure est le monde natale de Mishima. Aucun autre monde dans le système solaire est aussi complètement dominé par une corporation, et aucune autre corporation a autant sécurisé ses installations. Sur Mercure, le Prince Héritier Moya a un contrôle total de toutes les propriétés et affaires de Mishima. Depuis des siècles après la Grande Rébellion, Mercure fut isolé de tout contact avec le reste du système solaire et les marchands furent autorisés à atterrir seulement sur le port libre de Longshore. Pendant ce temps, Mishima a protégé jalousement son héritage et ses coutumes de toute influence étrangère. Parce que Mercure fut fermée même à la Confrérie, des sectes et cultes étranges ont fleuri loin de la lumière de l'Inquisition. À ce jour, les seules zones de ce monde où les étrangers sont autorisés d'emprunter sont Longshore et la ville Fukido contrôlée par Imperial. Pour tous les étrangers, Mercure constitue un lieu de grand mystère.

### LA PLANÈTE FORTERESSE

Tout mercure est une vaste forteresse peuplée de guerriers prêts à mourir sur l'ordre de leur Prince Héritier. Seul Imperial possède une présence significative en son port libre de Fukido qui a été décrit comme un village de maisons en papiers au sommet d'un volcan. Peu doutent que si le Prince Héritier le désire, les possessions d'Imperial peuvent être balayées en quelques mois.

Mercure est en elle-même unique parmi les mondes de l'humanité. Les tentatives des anciens de terra formation n'ont été que partiellement réussies. La surface de Mercure est un désert morne écorché par la proximité du gigantesque soleil brûlant. L'humanité ne survit que seulement dans les cités des mondes souterrains excavés par les humains. Mishima étend constamment ses vastes réseaux pour accueillir une population grandissante. Ces mondes souterrains sont d'étranges lieux exotiques et peu sont ceux qui ont eu le privilège de tous les voir.

Certains de ces mondes souterrains sont de vastes cavernes, longs de plusieurs centaines de kilomètres qui contiennent des nations entières et des cités états sous leur vastes plafonds voûtés. D'autres ne sont simplement que des réseaux de tunnels sans fin pourvus de hordes grouillantes de l'humanité qui combat pour chaque espace disputé et bouffée d'air. Tous comportent les empreintes de la merveilleuse ingénierie des anciens et de la compétence des tunnels de Mishima. Tous sont reliés par la toile, un vaste réseau de tunnels à travers desquels passent les marchandises, commerces et transports.

La vie est précaire sur Mercure où toute vie est assurée par les anciens mécanismes de vie continue. L'air est constamment recyclé par de gigantesques ventilateurs. La lumière est dispensée par des troncs de câbles fibro-optiques. Tous ces systèmes requièrent une maintenance et surveillance constante pour qu'un panne de système ne balaye pas une cité. Une obéissance totale instantanée est requise pour assurer que toutes

urgences soient gérées efficacement.

L'accès aux mondes souterrains est contrôlé par des cités fortifiées. Ces structures imposantes existent enterrées partiellement sous la surface terminale de Mercure, la ligne divisant la face du monde constamment exposée à la morsure du soleil, de l'autre moitié du monde qui est toujours plongée dans les ténèbres. Ces cités souterraines donnent accès au vaste réseau de tunnels qui relie les mondes souterrains et les fiefs des grand daimyos mercuriens. Certains de ces tunnels conduisent maintenant à des cités depuis longtemps abandonnées et d'autres s'enfoncent dans des excavations des anciens jamais colonisés. Il y a des rumeurs persistantes qu'il existerait de vastes mondes enterrés à des dizaines de kilomètres sous la surface où les anciens ont recréé tous les environnements de la Terre abandonnée voici longtemps. Nombreux sont les explorateurs qui les recherchent. Habituellement des samourais patrouillent ces réseaux et préviennent toute exploration non-autorisée.

La toile et les cités souterraines sont les sources de la majorité des revenus de Mishima, puisqu'elles fournissent un accès aux vastes mines desquelles Mishima tire une somme importante de sa richesse minière. Les villes cavernes abritent aussi les complexes industriels imposants où ses matériaux brutes sont transformés en produits de consommation. Les importantes centrales à énergie solaire à la surface de mercure répondent à tous les besoins des industries de Mishima. Le coût de production mishiman des produits manufacturés compte parmi les plus bas du système solaire. Cela leur donne un avantage compétitif substantiel sur les marchés locaux.

Mercure est le monde abritant une majorité des citoyens Mishima. Sa configuration unique est un facteur important dans l'explication de pourquoi les roturiers se montrent si docile. Où peuvent ils aller? Il n'existe pas de planète d'expatriation via les astroports contrôlés par la corporation et les mondes souterrains sont très bien tenus par les samourais. Personne ne peut traverser le domaine d'un daimyo sans autorisation. Les patrouilles samourais sont quotidiennes et bien armées. Même si un roturier pensait à s'enfuir traîtreusement du domaine de son maître, son seul refuge serait la cité Impériale de Fukido. Mais la propagande mishimane a dépeint Fukido comme l'endroit le plus anarchique de Mercure.

Le monde mercurien est organisé en centaines de provinces. Chaque province est une unité administrative du très organisé fief du Prince Moya. Chaque province est un monde souterrain, communément contrôlé par un seigneur vassal. Certains seigneurs contrôlent plus d'une seule provinces, certaines provinces sont divisées entre plusieurs gouvernants. Très peu de provinces sont gouvernés directement par les vassaux du Prince Héritier Maru. Les autres sont occupés par les keiretsus.

### LES MÉDIAS

Comme toutes les mégacorporations, Mishima contrôle une industrie médiatique importante. Les films d'arts martiaux mishimans sont très populaires à travers le système solaire. Les films d'animations mishimans plaisent aussi à une large audience. Tous sont utilisés pour promouvoir les produits mishimans, biens et services qui tous vantent la supériorité de vie au sein de Mishima. Cela les a conduit à être bannis par certaines corporations rivales.

La presse papier mishimane est seulement lue par la noblesse mishimane. Cela est dû à ce que la corporation utilise son propre alphabet katakana. Cette écriture extrêmement belle diffère de celles utilisées habituellement par les autres mégacorporations dans le fait qu'elle utilise un caractère pour représenter un mot. Il existe ainsi plusieurs milliers de caractères. Les roturiers ont les nouvelles de la radio sévèrement censurées au sein du territoire mishiman.

### NOURRITURE

La cuisine mishimane est de notoriété originale. Elle est basée principalement sur le riz. Les champignons et poissons sont habituellement consommés dans des sauces piquantes. Elle est communément servie dans des bols et mangée à l'aide de baguettes. Le saké et la bière sont les deux boissons principales. Le saké, servi tiède, est plus souvent consommé par les samourais, la bière par les roturiers.

### LES TRANSPORTS

Derrière Capitol, Mishima est le plus important producteur d'automobiles du système. Ces voitures sont bon marché et assez peu fiables. Ces motos, par contre, comptent parmi les meilleures des mondes habités. Elles sont préférées dans les rues étroites encombrées des cités mishimanes. Mishima est le premier constructeur dans le système de bipodes humanoïdes contrôlés par des systèmes hydrauliques complexes. D'imposants Mekas de chantier sont vu assez souvent dans les villes mishimanes. Mishima est aussi le leader dans les technologies de propulsion. Ces aéro-nefs sont des copies de seconde mains et produites à des coûts inférieurs des vieux avions capitolien.

### FAIRE SES COURSES

Mishima maintient quelques importantes surfaces de ventes mais préfère les halls marchands importants où les étalagistes indépendants et les propriétaires de stands peuvent vendre leur camelote au public. La distribution des biens est une affaire complexe au sein du territoire mishiman vu que la permission de vente doit être concédée par le gouverneur local qu'il doit prendre un pourcentage sur tous les échanges de son royaume. Normalement le patron de la triade locale doit aussi être payé.

## LA TOILE

La toile couvre toute la surface souterraine de Mercure et relie les immenses mondes souterrains et les postes avancés les plus petits. La toile est un ensemble de tunnels massifs construits dans une unique conception mishimane. Au milieu de la voie coure un rail géant surélevé sur lequel les trains-fusées vrombissent à des centaines de kilomètres par heure. Ils sont exclusivement utilisés par les militaires, les plus puissants nobles et les courriers personnels des Princes Héritiers. Le courrier se transporte ainsi à travers la toile concernant des expéditions urgentes, contrats et traités. Quelque fois des trains de troupes permet un renforcement des contingents de samourais dans une province e rébellion ou une zone d'incursion des Légions Obscures.

En-dessous de ces massives voies ferrées se tiennent les routes sur lesquelles un flux constant de carrioles motorisées, de piétons et pèlerins circule. D'énormes trains sur route transportent des centaines de tonnes de marchandises. Des marchands ambulants claudiquent tout le long transportant seulement des sacs. Des escortes à moto de nobles et des roadsters personnels forcent leur passages à travers les masses. Ici et là des lumières clignent tandis que les bipodes humanoïdes des équipes d'ingénierie soudent ou mettent en place de nouveaux supports. D'énormes chenilles de transports ronflent en soutenant d'énormes foreuses sur de nouveaux sites. Tous les dix kilomètres de route tout le trafic est stoppé à des points de contrôle. Les gardes samourai collectent les passes et les permis de voyage sont contrôlés et tarifés. Quelques fois il y a une brève explosion de violence alors que des samourais s'affrontent ou quelques criminels tentent d'échapper à la justice.

## LONGSHORE

Longshore est la plus importante possession mercurienne de Mishima. Elle se tient au fond d'un immense cratère sur la ligne Terminale. En-dessous, un bouclier plastique, appelé le Bouclier Céleste, surplombe Longshore. Ce miracle de la technologie des anciens retient l'air pendant qu'elle laisse passer les vaisseaux spatiaux à travers, se reconstituant d'elle même derrière eux.

La cité elle-même s'étend sur une île au sein d'un immense océan souterrain, construit à l'aide de l'ancienne ingénierie. Longshore est le plus vaste de tous les royaumes souterrains mishimans, s'étirant sur 300 kilomètres dans toutes les directions avec un plafond situé à 3 kilomètres de hauteur de hauteur. Le gros de la caverne est tapissé par de larges fenêtres filtrante polarisées qui s'atténue ou brille suivant un cycle de vingt-quatre heures, simulant la nuit et le jour. Le gros de la caverne est recouvert d'une mer peu profonde de 30 pied de laquelle se dresse des milliers d'îles sculptées, creusées en terrasses pour la culture du riz. Les grues et flamand roses s'ébatent dans les eaux colorées peu profondes autour de chaque île. Des bancs de poissons miroitent dans la mer. La température et le climat de Longshore sont rigoureusement contrôlés. La mer est constamment sillonnée de bateau de pêche et des vaisseaux récupérant le varech. Un vaste tapis d'algues comestibles s'agglutine à la surface de l'eau et sest récupéré par de monstrueux vaisseaux-usines. L'harmonie apparente du lieu est seulement perturbée quand les vaisseaux spatiaux atterrissent sur le grand tarmac de Longshore.

Cette tranquillité est trompeuse. Depuis l'arrivée des Légions Obscures, des mutations inquiétantes ont pris le dessus sur la vie sauvage. C'est la pollution industrielle qui donne à la mer cette couleur étrange. D'importants marécages de fange toxique se sont accumulés en bien des endroits. La globalité du monde souterrain est en train de se noyer doucement dans ses propres débris.

Chaque île abrite une forteresse camouflée, ainsi que plusieurs puissantes machines de guerre et lance-missiles. Des centaines de milliers de troupes sont en alerte permanente pour répondre à toute menace envers le Prince Héritier. Des milliers d'avions-fusées attendent dans leur lanceurs prêt à prendre possession du ciel contre n'importe quel ennemi.

Longshore, à proprement parlé, est sur la plus vaste île, et constitue une véritable mégacité. Elle se dresse comme une grande termitière hors de la mer, couronnée à son pinacle par le palais du Prince Héritier Moya et les tours imposantes de la Cathédrale de Longshore. C'est une cité dédiée entièrement aux affaires et à la politique. Tous les grands seigneurs disposent d'un palais en ce lieu. Toutes les autres mégacorporations ont des ambassades et des quartiers d'affaires. Elle abrite plusieurs centaines de milliers d'administrateurs et de samourais et plusieurs millions de roturiers. Les portes du palais sont flanqués de deux gigameks imposants avec un équipage permanent et prêt à riposter. Le palais lui-même est une énorme forteresse habitée et gardée par une centaine de milliers de samourais tous prêt à donner leur vie au Prince Héritier.

Au centre de Longshore se tient le Grand Élévateur, un complexe de plusieurs ascenseurs géants, chacun capable de supporter une douzaine de vaisseaux spatiaux ou une centaine de milliers de troupes. Ils descendent dans la Cité Basse, un enfer industriel où des millions de roturiers habitent et travaillent. Certains restent enchaînés virtuellement à leurs machines. C'est de la Cité Basse que la toile s'étend vers toutes les localisations de Mercure.

## L'ÎLE INTERDITE

D'une partie ténébreuse de l'océan souterrain, perpétuellement enveloppée de brouillard, se dresse un pic noir imposant. Le monastère interdit des redoutés Chasseurs de Démons se trouve tout au sommet de ce pic. Toutes les personnes ayant mis un pied sur cette île n'ont pu la quitter que sur la permission des maîtres de l'île.

Au sein de son énorme tour, des milliers de personnes sont entraînées et testées par des épreuves époustouflantes, depuis qu'ils cherchent à faire partie de l'ordre. Sur l'île quelques hommes et femmes se voient enseigné tous les arts secrets de la chasse aux démons, et sont alors envoyés face à face avec l'Obscurité. Au sein de la Librairie Interdite, des milliers d'érudits peinent sur les livres anciens qui furent préservés du feu de l'Inquisition dans les anciens temps. Ces savants recherchent les secrets qui peuvent sauver l'humanité de Apôtres de l'Obscurité. Au sein de dojos immenses, des centaines de néophytes aiguisent leurs compétences en arts martiaux à des niveaux qui semblent impossible à atteindre pour des mortels. Dans des pièce d'enseignement plongées dans la pénombre, des sages enseignent les secrets magiques de leurs arts à des douzaines de personnes qui ont avancé sur leur voies à travers le processus d'entraînement. Dans les arsenaux immenses, des centaines d'adeptes de la technologie travaillent dans les grandes fonderies et prépare méticuleusement les tenues de combat des Chasseurs de Démons qui sera la possession la plus importante pour les élus.

Toutes les personnes ayant mis un pied sur l'île ne la quitte exception faite des Chasseur de Démons ou pour les affaires d'un maître de l'ordre. Ceux qui échouent aux tests peuvent commettre le suicide rituel ou peuvent choisir de rester et de s'entraîner en tant que gardes, adeptes de la technologie, érudits, scribes ou moines. Quelques uns sont autorisés à rejoindre l'élite des Chasseurs de Démons et les protéger avec leur vies. La majorité passera les jours qui leur restent incarcérés sur l'île, puisque les secrets de l'île sont enseigner ici, et il serait dangereux pour le reste de l'humanité de les connaître.

Les nouveaux venues font l'objet à des tests sans fin pour prouver qu'ils ne sont pas serviteurs par l'Obscurité. Ceux qui suivent la voie de l'Obscurité connaissent un funeste destin, car ils seront interrogés et étudiés longuement par des savants brutaux qui vivent que pour poursuivre la recherche d'une plus grande connaissance sur l'Obscurité.

Le fait de joindre les Chasseurs de Démons est considéré comme un grand honneur, beaucoup des jeunes enfants des familles samourai y sont envoyés pour voir s'ils peuvent être acceptés. S'ils échouent, ils restent sur l'île et le plus vieux fils à une source de rébellion potentielle en moins. S'ils réussissent, ils peuvent choisir de retourner dans leur familles et de les protéger de l'Obscurité. Les services d'un Chasseur de Démons sont recherchés, et bien des keiretsus paieront une petite fortune pour en bénéficier.

## LA CITÉ BASSE

En-dessous des cavernes de l'océan souterrain, la Cité Basse se connecte à la flèche de Longshore via le Grand Élévateur. C'est un endroit de ténèbres, morne quasiment sans lumières; la maison des millions de roturiers de Longshore. Comme toutes les cités souterraines mishimanes, il s'agit d'un dédale sur plusieurs niveaux de tunnels et de chambres, remplies de personnes et de machines. D'énormes canalisations courent le long des murs, quelquefois en laissant fuir de la vapeur brûlante, des fois suintant de produits chimiques corrosifs. Ici et là des ascenseurs vertigineux et des échelles rouillées traversent les différents niveaux. Plus profondément vous vous enfoncez dans la Cité Basse, plus les choses empirent, puisque les tunnels des plus bas niveaux sont les plus récents et donc les moins équipés. L'espérance de vie est courte dans la Cité Basse. Des affaissements, coupures d'oxygènes ou d'électricité sont courants. Les plus bas niveaux abritent les Sans Visages, le bas fond de la société mishimane.

La faible lumière solaire filtrante est augmentée par la lumière des milliers de lampes à gaz. L'air est constamment accompagnée du grondement constant de grandes machines d'usines et le rugissement des trains-fusées. C'est le sombre bas-ventre de la société mishimane, où des millions de roturiers travaillent dur incessamment pour fabriquer les produits et services sur lesquels repose la richesse des samourais. Il n'y a pas d'échappatoire ici, juste un labyrinthe de tunnels sans fins où les pauvres éres se battent pour un mètre d'espace pour dormir, et des familles entières peuvent passer leur vies sans aller plus loin que un kilomètre de la machine sur laquelle ils travaillent. La vie ici est courte et dure. Las d'un travail sans fin, le peuple subsiste à la limite de la privation et regardent avec envie les gros marchands qui s'amènent dans leur magasins. Seule la présence constante des samourais en patrouille garanti la paix, pour tous ceux qui savent que les samourais tireront une vengeance brutale instantanée pour la plus petite transgression aux règles.

Au sein de la Cité Basse vous pouvez apprécier la nature réel des massifs fiefs industriels qui produisent l'importante richesse de Mishima. Ici le travail de forçat et l'oppression de la majorité sont les plus évidents. Mais les gens travaillent inlassablement pour l'honneur de leurs ancêtres, et espèrent que la vie sera meilleure pour leurs enfants.

L'air est rempli de pollution industrielle irritante. Les rues résonnent de la cacophonie infernale de machines d'usines inépuisables. Ceux qui peuvent se le permettre portent des masques filtrants pour sauver leurs poumons de la corruption. Ceux qui ne portent pas de masques peuvent espérer une douloureuse et courte vie. La condensation tombe goutte à goutte indéfiniment des étages supérieurs. Les gouttelettes sont tant saturés de pollution qu'elles érodent doucement les constructions de pierres.

## ARCHITECTURE

Comme toutes les mégacorporations Mishima construit énorme. Les constructions sont bâties dans le style distinctif des pagodes. Les mishimans préfèrent des constructions de style forteresse avec des murs épais. La caractéristique inhabituelle à propos des constructions mishimanes est dans leur aménagement intérieur. Majoritairement, elles consistent en une large chambre unique avec les pièces délimitées par une variation d'arrangements de mats et d'écrans. Bien sûr, la disposition intérieure d'un bâtiment mishiman peut être changée en quelques minutes suivant les exigences. Les mishimans sont aussi réputés pour leur utilisation de jardins paysagés. Dans chaque construction importante mishimane, de l'espace doit être réservé pour les jardins.

## LE TOMBEAU DE KANJI

Cette île est un lieu de pèlerinage constant pour les mishimans. Elle constitue le dernier endroit où vécut Kanji, le plus vénéré de tous les Sept Sages. Kanji fut un Éveillé qui a la réputation d'avoir apporté la bonne fortune à tous ceux qui ont croisé son chemin. Il y a des rumeurs que l'esprit du sage apparaît pendant certaines nuits saintes, mais cela ne peut être que des rumeurs pour que les pèlerins continuent de venir. Le tombeau lui-même est une pagode énorme de près de cinq cents pieds de haut. La nuit, les moines inondent de lumière la pagode pour qu'elle soit visible à des kilomètres de distance.

Kanji lui-même est vénéré comme patron des arts martiaux. L'île du tombeau abrite plus de cinq mille écoles d'arts martiaux où les enfants des samourais étudient les pouvoirs ki. Bien souvent l'harmonie de l'île est perturbée par les bagarres entre les suivants de différents enseignants. Quelques fois ces perturbations escaladent en des émeutes qui résultent en l'intervention d'armées de samourais pour mater les révoltes. Il existe certaines rumeurs que les Vagabonds des Ombres maintiennent un dojo sur l'île, et c'est certainement vrai que c'est l'un des meilleurs endroits pour prendre contact avec les assassins.

## LE PARC DU TIGRE

Le Parc du Tigre est une île importante près de Longshore qui est dédiée entièrement aux plaisirs. C'est un complexe de parcs d'attractions, bordels et arènes sportives. Ici peuvent être trouvés tous les types d'amusement que la culture mishimane peut offrir, des spectacles de marionnettes, aux centres de paris jusqu'aux salons de massages. Ici peuvent être aussi trouvés des prostitués et casinos. L'île est remplie d'hôtels et restaurants luxueux. Cet endroit a été décrit par le Cardinal de Longshore comme le plus grand lieu de perdition de pêcher et d'iniquité de tout Mercure. Et il n'a pas tort. De riches débauchés, vauriens et les simples curieux viennent ici de tous les coins du système solaire pour expérimenter ses interdits. Le gros de l'île est réputée pour être directement contrôlé par la triade du Dragon Noir qui utilise la famille de samourais Onoshi récemment ruinée comme écran. Le Prince Héritier Moya doit avoir ses propres raisons pour permettre la prospérité de l'endroit car ses samourais n'interfèrent jamais avec le Parc du Tigre.

## LE PALAIS D'ÉBÈNE

Le Palais d'Ébène est la résidence de l'Hatamoto de confiance du Prince Héritier Moya, Nozaki. Juste de nommer cette île vous garanti d'être regardé de travers par tous les résidents de Longshore. Nozaki est un homme taciturne d'une grande brutalité et d'une loyauté totale envers son maître. Il a aspiré à être à la tête de la redoutée police secrète du Prince Moya, la société de la Rose Noire. Ici le gros de l'île a été sculpté en une gigantesque construction qui tient aussi bien de la forteresse que du donjon où les prisonniers politiques sont retenus attendant la torture et les interrogatoires. Ici se tiennent aussi d'importants baraquements d'entraînement où de jeunes samourais s'entraînent dans l'espionnage et l'assassinat à la manière mishimane, et s'équipent de la dernière technologie que les maîtres espions de Mishima peuvent fournir. Le palais lui-même est un bâtiment sinistre qui semble se dresser de la mer comme la tête d'un énorme dragon. La sécurité autour de cet endroit est aussi serrée qu'autour de la résidence du Prince Héritier Moya. Depuis que Nozaki a repris les rennes du pouvoir, Longshore est devenue un endroit déplaisant, des gens disparaissant dans la nuit. Même les riches et les puissants ont peur pour leur sécurité. Certains disent que c'est le fait de Nozaki. D'autres chuchotent que le Prince Héritier est au courant et approuve les incartades de son bras droit, et qu'il laisse simplement le blâme retomber sur ses épaules.

## LES TROIS TERRES

Dans l'ancien temps, existaient trois provinces gouvernées par trois distinctes keiretsus ; Nagoya Industrials, Issan Steel et le Kazan Minerals Group. Du fait d'un ancien défaut géologique qui exposait un riche filon de minéraux, ces trois mondes souterrains furent construits plus proches que la normale les un des autres. Au fur et à mesure des années, tous les mondes souterrains grandirent lentement jusqu'à ce les excavations débouchent les uns dans les autres. Pendant des années la paix fut conservée mais doucement la tension monta jusqu'aux disputes sur les droits miniers, propriétés des terrains et obligations de maintenance. Ces disputes augmentèrent jusqu'à ce que la guerre éclata entre Nagoya et Issan. Au début Kazan resta neutre, espérant ramasser les miettes quand les rivaux se détruiraient. Mais Kazan fut entraîné dans le chaos et forcé de déployer ses troupes et combattre. Le conflit empira. Des facilités et mines furent détruites. Les roturiers furent les victimes d'attaques terroristes. Des batailles de quelques semaines étaient confinées à quelques centaines de mètres de corridors. Dans d'autres parties des royaumes mishimans les trois keiretsus évitèrent de plonger leur filiales dans une guerre totale. La guerre a ainsi grondé chaque jour dans chaque propriété à travers le système solaire.

Maintenant les trois keiretsus combattent constamment sous forme d'escarmouches en essayant d'étendre leurs territoires. Du fait de la guerre, les constructions et infrastructures tombent en ruines par la négligence et le manque d'investissement. Aucun des compétiteurs ne veut dépenser de l'argent à maintenir les installations de peur que les zones rénovées tombe entre les mains d'une autre corporation. Cela a réduit les trois provinces à un champs de ruines de tunnels inter-connec-

tés et de constructions où des bandes de ronins, samourais corporatistes et pillards combattent dans un conflit complexe entre eux. Les trois provinces est un lieu où les alliances peuvent être déclarées et cassées en quelques heures et sur lequel très peu de travail s'accomplie. La guerre constante a drainé les ressources des trois keiretsus engagées. S'il n'existait pas de sources de revenus provenant de leurs filiales non-mercuriennes, ces corporations feraient faillite. Presque tous les profits sont utilisés pour acheter des mercenaires, francs-tireurs, armes, espions et assassins. La fierté est en jeu maintenant et toutes les trois keiretsus ont dépensé tant d'argent dans cette guerre futile qu'elles savent que la seule façon de recouvrir leurs pertes est d'obtenir le contrôle complet des trois provinces. Du fait que chaque keiretsu sont exsangues après un si long conflit, il n'apparaît pas qu'un quelconque camps puisse l'emporter avant longtemps.

## FUKIDO

Fukido fut une brillante idée qui alla de travers. Le Suzerain Kayi, l'arrière grand père du Suzerain actuel voulait un port ouvert qui puisse rivaliser avec Longshore et coupe le pouvoir de son fils Nakamura, alors Prince Héritier de Mercure. Le monde souterrain fut construit à l'opposé de la planète par rapport à Longshore et de l'espace fut offert à tous ceux qui pouvaient se le permettre, même les étrangers. Pour la première fois dans l'histoire des non-mishimans se virent offrir une chance de louer un espace sur Mercure malgré est prix assez onéreux. Imperial sauta sur l'opportunité et, à travers une série de sociétés et d'agents écrans, acheta 98 pour cent de toutes les concessions. La corruption, pots de vins et l'intimidation furent utilisés pour assurer à Imperial ce qu'elle voulait. Les mishimans se réveillèrent un matin pour trouver une mégacorporation rivale avoir un pied dans leur berceau mercurien. Mishima émit des protestations et se prépara à la guerre mais les concessions étaient légales pour le Cartel, et Imperial demanda le soutien de la Confrérie. La Confrérie assura la médiation entre les deux parties et la guerre fut évitée. Mishima finit par accepter la présence d'Imperial du fait que les concessions ne durent que quatre-vingt dix neuf ans. Si les mishimans veulent éconduire les imperiaux, ils n'ont qu'à attendre la fin des contrats pour les évincer légalement. Les imperiaux savent que leurs jours sont comptés et ont mis en place un système proche du capitalisme de la libre entreprise anarchique come on en a vu nulle part ailleurs. Les imperiaux espèrent que le capitalisme de Fukido dissuadera de tenter de réclamer la cité à la fin de la concession. Il n'existe aucune loi au sein de Fukido sauf celles édictées par les compagnies dans leurs quartiers et celles des individus eux-mêmes. Bien sûr les sections corporatistes sont relativement sûres mais il est des parties de Fukido dans lesquels seuls les plus fous ou les plus expérimentés peuvent se rendre et lourdement armés. En dépit du danger, les étrangers réclament de l'espace ici, du fait que Fukido est le portail aux marchés inexplorés de Mercure et qu'il n'existe aucune taxe ou droits à payer. Des fortunes peuvent être gagnées ou perdues en l'espace de quelques jours par l'audacieux et le brave. Fukido concurrence Longshore pour les entrées légales au sein du royaume mishiman et dépasse de loin Longshore en matière d'entrées illégales.

## VÉNUS

Vénus est le second plus important des royaumes mishimans, le domaine du Prince Héritier Maru, Prince des Océans. Bien qu'elle produit moins d'un quart des exportations de Mishima, Vénus est militairement très importante, vu que le Prince Héritier Maru a la puissance de toutes les armées mishimanes, et est le plus grand innovateur en stratégie que Mishima n'est vu en plusieurs siècles. Maru a besoin d'être un chef militaire brillant. Son royaume est entouré par des mégacorporations rivales et menacé par la terrible menace des Légions Obscures.

Vénus en elle-même est le plus riche des mondes humains et par voie de conséquence le plus disputé. La puissance dominante sur Vénus est l'ancienne et aristocratique corporation Bauhaus mais des zones importantes sont aussi contrôlées par la démocratique Capitol. Sur Vénus, Mishima rivalise avec Capitol en puissance grâce principalement aux stratégies agressives poursuivies par le Prince Héritier Maru et son personnel. Maintenant, bien sûr, la menace grandissante des Légions Obscures a affecté l'équilibre des pouvoirs et toutes les grandes puissances humaines doivent prendre en compte la présence des Légions.

Le royaume de Maru est divisé en sept provinces. Le premier d'entre eux fut conquis par Mishima dans les anciens temps durant les Premières Guerres Corporatistes, quand une force massive d'invasion mishimane prit l'île de Quan- après une opération aéroportée massive. Depuis Quan est devenue le centre d'activité du Vénus mishiman, elle est maintenant une île fortifiée imposante, une base depuis laquelle les armées de Mishima ont lancé leur conquêtes des nouvelles terres. Les six autres provinces sont Shan, Shoa, Yamashiro, Mushashi, Ozumi et Suriga.

## LA VIE SUR VÉNUS

La vie mishimane sur Vénus est notablement différente de la vie sur Mercure, et bien des différences culturelles peuvent être trouvées à travers le royaume du Prince Héritier Maru. La première et plus évidente différence est que la vie est plus libre et facile de biens des façons. Le danger d'une panne de système si omniprésent sur Mercure n'existe tout simplement pas sur Vénus. La vie est moins exigüe et il y a plus d'espace disponible. Maru et ses samourais n'oppressent pas les roturiers autant que

sur Mercure du fait que les personnes peuvent toujours s'enfuir de leur royaumes dans l'archipel Graveton, position capitolienne ou dans les domaines de Bauhaus. Cela ne veut pas dire que les vieilles différences entre les roturiers et les samourais n'existent pas. Cela signifie seulement que les samourais vénusiens sont beaucoup moins brutaux et l'usage des techniques de propagande beaucoup plus usuelles.

Le second facteur qui affecte la vie mishimane sur Vénus est l'omniprésence de la guerre. Alors que les escarmouches aux frontières entre daïmyos sont communes sur Mercure, il n'existe pas de comparaison avec le caractère massif et acharné des conflits entre corporations que l'on peut rencontrer sur Vénus. Du fait que la menace est toujours présente, le domaine du Prince Héritier Maru est beaucoup plus militarisé et ses forces armées bien mieux organisées que celles du Prince Héritier Moya. L'usure constante des samourais et le meilleur traitement des roturiers ont conduit à l'introduction d'une nouvelle classe de militaires, les Ashigarus. Ces hommes et femmes sont féroceement loyaux du fait qu'ils peuvent atteindre le statut de samourais pendant leur vie s'ils servent leur seigneurs bien et avec audace. Tout cela signifie que les samourais qui servent le Prince Héritier Maru tendent à être plus flexibles, moins conservateurs et sensiblement moins consciencieux de leur classe que ceux qui servent le Prince Héritier Moya.

## QUAN

Quan est une île importante au sud de l'Anneau de Feu de Vénus proche du dixième parallèle. Bien que très montagneuse, Quan est riche en ressources naturelles et minérales. Des forêts épaisses couvrent la majorité de la surface disponible et fournit une riche source en bois pour la construction des maisons dans le style traditionnel mishiman. Les montagnes contiennent les châteaux de bien des vassaux de confiance du Prince Héritier Maru. Comme plus vieille et plus développée de toutes les provinces mishimanes de Vénus, Quan possède un réseau étendue de routes, voies ferrées et de silos de missiles défensifs. Ses massifs forestiers sont utilisés pour l'entraînement des troupes mishimanes en guérilla de jungle.

Quan est densément peuplée sur ces côtes. Les cités in-

## SOMBRES ALLÉES ET PROVINCES PERDUES

Les Sombres Allées désignent la parte de Mercure qui est tombée sous le contrôle des Légions Obscures. Au sein des Sombres Allées, de massives Citadelles à moitié enterrées poussent leurs flèches jusqu'au ciel mercurien. Personne ne sait comment les Légions Obscures s'installèrent dans les mondes souterrains mercuriens. Certains suspectent que leur avant garde s'est introduite via le port libre Imperial de Fukido. D'autres pensent qu'ils sont venus par des passages des anciens dissimulés à la surface. D'autres encore pensent qu'ils ont utilisé les pouvoirs de la Symétrie Obscure pour ouvrir des portails dans l'arrière pays mishimans. Mais si personne ne sait comment ils ont fait, tout le monde en constate les résultats.

Ils descendirent sur les provinces sous-peuplées de Sotoni et Zataet massacrèrent les habitants avant que les seigneurs provinciaux aient pu envoyer de l'aide. Les corps des morts furent emportés dans les Citadelles nouvellement érigées et transformés en Légionnaires Morts-vivants. Les quelques survivants qui n'eurent pas le temps ce commettre le suicide rituel furent mis dans les chambres de distorsion et transformés en Nécro-mutants, qui est un sort plus terrible que la mort pour les samourais. Depuis lors les Légions Obscures utilisent les Provinces Perdues comme une base pour lancer des raids sur le territoire Michigan, d'innombrables milliers de personnes ont été traînées hurlantes jusqu'aux puits d'esclavage. Le Prince Héritier a ordonné la destruction d'un grand anneau de forteresses, qui bloquent les voies d'accès à la zone mais les servants des Apôtres de l'Obscurité ont été capables de rentrer et sortir avec une aisance relative. Ce qui fut de merveilleux paysages sont devenus des terres corrompues gâchées par des forêts de moisissures spectrales phosphorescentes et des lacs fangeux industriels. Les Citadelles massives dominent les mondes souterrains. En dépit des meilleurs efforts du Prince Héritier Moya, l'invasion des Légions Obscures a permis à la Confrérie d'exercer une pression diplomatique importante pour un accès élargi aux mondes souterrains de Mercure. Cela a eu pour effet d'ouvrir Mercure aux étrangers pour la première fois en plusieurs siècles.

## LE TUBE

Le tube atteint tous les coins sous Longshore. Il est doté de centaines de lignes couvrant la cité du centre et des bretelles desservent chaque île. La majorité de ces bretelles ne sont accessibles qu'aux militaires, et pour les quelques nobles suffisamment importants pour connaître les codes d'accès. Du temps de l'urgence civile, le tube fournissait une voie rapide secrète pour les troupes se déplaçant tout autour de la cité. Le tube est aussi intégré aux élévateurs de la Cité Basse ce qui permet de desservir la Cité Basse et les trains-fusées. Pendant la rébellion de Kimoya, il y a deux siècles, la possession du système du Tube autorisa le Prince Héritier à transporter des troupes rapidement et ainsi d'affronter les forces de Kimoya. La rébellion fut à l'origine de l'édit qui stipule qu'aucun daïmyo ne doit rentrer dans la cité avec une escorte de plus de mille samourais sans la permission du Prince Héritier lui-même, sous peine d'une mort immédiate et douloureuse.

dustrielles succèdent aux cités industrielles tout le long de la bande côtière. D'importantes routes conduisent les personnes et marchandises au port en eaux profondes de Quanto. Des îles fortresses artificielles pointent au-dessus de la mer et leurs tourelles scrutent constamment l'ennemi à l'horizon. Quand elle-même est interdite à tous les étrangers à l'exception des observateurs de la Confrérie et eux-mêmes doivent posséder un permis officiel de passage trois fois signés avant de se déplacer à Quanto.

Seules les Légions Obscures ont la témérité de transgresser cette loi, et ils ont édifié une citadelle imposante au sein du cratère du Mont Quan, un volcan éteint qui fut jadis sacré pour la famille du Prince Héritier Maru. De là le Népharite Queeg dirige les opérations contre les forces du Prince Héritier. Queeg est resté en place en dépit des meilleurs efforts des samourais pour l'en déloger. Toute la montagne est parsemée de bunkers, petites Citadelles, tunnels et pièges. Ses flans intérieurs sont occupés par les flèches noires des tours de la Citadelle. Le complexe entier s'étend sur les pentes de la montagne à une vitesse d'une centaine de mètres par an, en dépit des plus grands efforts des multitudes mishimanes de le contenir.

## QUANTO

C'est la capitale du Prince Héritier Maru, Prince des Eaux, Gouverneur de la Vénus mishimane. Elle est la base de la flotte vénusienne de Mishima, qui n'est pas aussi importante que celles de Bauhaus et Capitol, mais elle comprend plusieurs des fameux mégacroiseurs, les plus grands bâtiments de guerre jamais construits. La ville est gardée par les armées du Prince Maru qui est conduite par sa garde Shogun, un groupe d'élite de combattants tous équipés de Meka Shogun, puissants bipodes blindés aussi larges que des tanks.

Quanto en elle-même est une belle cité, construite sur les flancs d'un volcan éteint. Son port aux eaux profondes est célèbre. Le Palais Doré du Prince Héritier, édifié avec le roc volcanique et entièrement plaqué d'une fine couche d'or, constitue l'une des Sept Merveilles du système. Il représente une cité en lui-même avec des milliers de chambres et constructions au sein de ses murs. L'aéroport de Quanto est bâti sur une île spécialement érigée dans le port, et est le lieu de douzaines d'atterrissages par semaine. D'ici les zeppelins, vaisseaux et bateaux transportent les passagers aux destinations les plus lointaines de la Vénus mishimane.

La ville est dominée par deux institutions ; le Palais Écarlate de la Guerre, et les chantiers navals du Prince Héritier. Le Palais Écarlate de la Guerre est une institution relativement récente mise en place par le Prince Héritier Maru pour superviser sa transformations des multitudes mishimanes en quelque chose approchant une armée professionnelle. Au sein de ces murs massifs, les meilleurs, les plus braves et brillants des jeunes samourais se voient enseigner les méthodes modernes de guérilla par les généraux mishimans les plus victorieux et des mercenaires théoriciens de la guerre. Ces apprentis devront en retour passer leur connaissance aux troupes sous leur commandement et lentement transformer les forces samourais brouillonnes en une armée moderne. C'est aussi au sein des murs du palais écarlate que se tient le bunker de Commandement Suprême du Prince Maru où lui et ses plus éminents daimyos se rencontrent pour planifier leurs campagnes contre les rebelles, Légions Obscures et autres mégacorporations.

Les vastes nouveaux chantiers navals de Quanto sont la fierté et la joie de Maru. Il a dépensé des milliards pour les créer et il espère qu'ils permettront la naissance de la flotte la plus importante de Vénus. Ici, à tout moment, au moins un mégacroiseur géant ou porte avions-fusées est en construction. Dans une section séparée des chantiers des ingénieurs compétents travaillent constamment sur une douzaine et plus de machines de guerre géantes. De nuit comme de jour, le claquement des marteaux sur le métal, le sifflement des riveteuses pneumati-

## LA POLITIQUE DE LA CANONNIÈRE

Baucoup d'étrangers à Mishima regardent les mishimans avec suspicion. Pour un étranger, les mishimans ne suivent pas le même code d'éthiques auquel les autres corporations adhèrent. Les mishimans voient en les étrangers moins que des bêtes sans honneurs, bien qu'ils dissimulent ce dégoût avec une politesse de façade. Les mishimans tolèrent les non-mishimans du fait que cela va à l'encontre du Bushido que détruire activement un autre être pensant sans une justification. Mais les mishimans sont très forts pour trouver une justification.

## CAPITOL

Les relations sont aussi bonnes qu'elles peuvent l'être entre Mishima et Capitol; officieusement elles comportent beaucoup de tricheries, intrigues, coups en douce et double contrats. Capitol préfère traiter avec le Prince Héritier Moya, probablement parce qu'elle n'a pas de conflit d'intérêts avec lui. Les forces capitoliennes ont combattu dans l'Archipel de Graveton sur Vénus contre les forces de Maru, et sont constamment engagées dans des luttes territoriales avec les forces de Mariko dans le sud de Mars.

Mishima est encore les plus gros partenaire d'échange mais il existe plusieurs points de friction. Les capitoliens haïssent particulièrement l'utilisation sans licence par Mishima d'inventions capitoliennes et la difficulté qu'ils ont de vendre sur les grands marchés protégés de Mercure. Les mishimans perçoivent les capitoliens comme des personnes sans honneur, indisciplinés, couards et faisant preuves de pitié. Les Princes Héritier Mariko et Maru vient d'un très mauvais œil la relation entre Ca-

ques et le ronflement des imposants Mekas de chantiers se répètent à travers toute la cité. Un corps spatial de samourais garde les chantier continuellement pour prévenir le sabotage par des Hérétiques et les agents des autres mégacorporations. Les rues de Quanto ressemblent à un vaste camp militaire. Des dizaines de milliers de samourais vaquent aux affaires du Prince Héritier. Toutes les keiretsu majeures ont un siège ici, et envoient des émissaires à la cour du Prince Héritier y cherchant des faveurs et concessions. Les ambassadeurs des autres mégacorporations supervisent les réseaux d'agents et d'analystes, recherchant constamment à deviner les intentions du plus dangereux de tous les Princes Héritiers.

## SHOA



Shoa est une île ville-état située à moins de vingt miles de la côte des territoires dominées par Bauhaus. Shoa est en fait reliée à la cité côtière Tromberg de Bauhaus par une gigantesque chaussée qui supporte aussi des liaisons routières que ferroviaires. Cette chaussée a été occasionnellement la scène de combats entre les forces du Seigneur Commandeur Shoa et les militaires de Bauhaus. La chaussée débouche sur le grand mur de basalte noir qui entoure l'île. Au sein de ces murs se tient le domaine couronné du seigneur Shoa, qui un l'un des daimyos les plus puissants de Vénus.

La fortune de Shoa repose sur la présence de mines de diamant sous l'île et la décision du daimyo d'autoriser Cybertronic à construire une installation de production sur son domaine. La présence d'un complexe Cybertronic a permis à la keiretsu de prendre la tête dans la fabrication de systèmes électroniques embarqués et la manufacture des meilleurs armures de combat, Mekas et gigameks. La cité Shoa à toujours été un centre d'échanges et un port maritime mais elle en train de devenir le distributeur des composants Cybertronic dans l'hémisphère nord vénusienne. L'administration Shoa a signé un traité d'échange avec Cybertronic qui lui permet l'exclusivité sur la distribution de certaines puces d'armement contre l'utilisation de son territoire et sa protection militaire. De plus, le Prince Moya maintient une filiale ici, par l'intermédiaire d'Akireno, qui lui permet d'importer 50% de la production à des prix cassés depuis que le Prince des Airs ne permet pas à Cybertronic de s'implanter directement sur Mercure.

Naturellement toute cette richesse a fait de Shoa une cible privilégiée pour les flibustiers d'Imperial, et toutes les tentatives d'Imperial pour prendre la ville ont été repoussées avec de lourdes pertes des deux côtés. Encore qu'il reste une unité de Réguliers barricadée dans le bastion sud qu'ils ont capturé lors du dernier raid. Ils refusent de sortir et passent un temps considérable à descendre les samourais dans les rues. Mais toutes les tentatives pour éliminer ces combattants déterminés ont échoué.

Parce que Shoa est une relativement petite île, le prix du terrain atteint des sommets. Le coût moyen d'une surface rivalise avec celui du centre ville de Luna. Les ingénieurs de Mishima ont réussi leur tour habituel d'excaver des tunnels importants sous l'île où des millions de roturiers peuvent habiter mais tous les étrangers paient le prix fort pour de petits appartements dans les gratte-ciel.

L'armée Shoa très bien organisée agit principalement comme une force de défense de l'île. Ses membres peuvent se retrouver dans d'autres holdings posséder par la keiretsu sur Vénus, protégeant les distributeurs Shoa en électronique et armures de combat. Leur armures personnalisées distinctives noires et argentées les rendent instantanément reconnaissables où qu'elles soient.

pitol et le Prince Héritier Moya et son ingénierie dans leur domaines. Ils répondent par la force, augmentation de l'espionnage et du piratage industriel.

## BAUHAUS

Les mishimans ont plus de respect pour les bâtisseurs que pour les capitoliens. Les samourais comprennent l'esprit martial, le sens de l'honneur et le commandement sans-faillies que l'aristocratie Bauhaus fournit à leur corporation. Mais ils n'appréhendent pas l'attention de la noblesse des bâtisseurs pour le bien être de leur peuple, qu'ils perçoivent comme une faiblesse. Ils convoitent aussi leur supériorité technologique. Bauhaus souffre plus que toute autre corporation des efforts d'espionnage industriel des cadres mishimans. Les protestations à travers les canaux du Cartel n'ont rien rapporté aux bâtisseurs. Les Princes Héritiers soulignent simplement que chacun de leur vassaux possède son propre réseau d'espionnage et que ces mêmes réseaux agissent souvent sans l'approbation de leur supérieurs. Ils peuvent bien sûr s'arranger pour que leurs vassaux commettent le suicide rituel s'ils sont découverts comme punition de leur incompétence et pour apaiser les bâtisseurs. Les bâtisseurs préfèrent la Princesse Héritière Mariko simplement par ce qu'elle ne possède pas de territoires sur Vénus et donc n'ont pas de réels conflits d'intérêts avec elle. Ils la considèrent aussi parce que la Confrérie la préfère à ses rivaux. Les Ducs Électeurs exècrèrent le Prince Héritier Maru car il attaque constamment leurs domaines vénusiens.

## LES CHASSEURS DE DÉMONS

Les gouvernants de Mishima ont peu à faire avec la Confrérie s'ils le peuvent. Cela ne signifie pas qu'ils soient sans défense contre l'Obscurité. La société mishimane a développé une organisation qui tient tête aux tentatives de l'Obscurité. L'ordre des Chasseurs de Démons remonte au temps d' Schisme Néronien. Bien qu'il est été fondé par l'Inquisitrice renégate Toronaga, il a pu développer ses propres traditions, méthodes et objectifs séparés de ceux de la Confrérie. Les Chasseurs de Démons ont prêté serment de déraciner tous les servants de l'Obscurité au sein de Mishima par tous les moyens possibles. Ils sont aussi fanatiques, brutaux et victorieux que les Inquisiteurs de la Confrérie.

Les Chasseurs de Démons sont assermentés pour s'opposer à l'Obscurité. Ils prennent leur serment d'allégeance directement à la tête de l'ordre, qui a prêté allégeance au Suzerain seul. La majorité sont choisis jeunes et entraînés à un âge précoce pour la poursuite fanatique de leur mission. D'autres intègrent l'ordre plus tard quand ils ont perdu leurs amis et seigneurs à cause de l'Obscurité. Tous ces gens font alors route jusqu'à l'Île Interdite sur Mercure. Très peu sont acceptés et même ceux ci doivent passer plusieurs tests qui peuvent se révéler fatals en cas d'échec. Les candidats victorieux se voient enseigner bien des arts secrets et une haine éternelle envers l'Obscurité par les moines de l'île. Ce processus prend des années et les transforme en des combattants parmi les meilleurs de l'humanité. Un fois que le Chasseur de Démons accompli son entraînement sur l'Île Interdite, il est libre de parcourir les mondes de l'humanité comme bon lui semble, traquant la vermine de la Grande Obscurité, et l'éliminant.

Certains s'allient avec les seigneurs de Mishima et deviennent des conseillers de confiance, pendant que d'autres vagabondent de lieux en lieux allant où leurs services sont les plus réclamés. Par une dispense spéciale, tous les Chasseurs de Démons sont autorisés une tenue de combat motorisée, un droit réservé normalement aux samourais. Par tradition, chacun cache ses traits derrière un terrifiant masque menaçant. Il n'existe que très peu d'affinités entre les Chasseurs de Démons et les Inquisiteurs mais chacun à un respect sincère pour des prouesses de l'autre. Par nature, la majorité des Chasseurs de Démons tendent à vivre en solitaire mais quelque uns acquièrent un petit détachement de serviteurs de confiance pour les aider dans leur quête contre les ténèbres.

Du fait d'une ancienne tradition, un Chasseur de Démons qui demande une audience à n'importe quel gouvernant en dessous des Princes Héritiers. Dans la plupart des cas le Chasseur de Démons sera écouté avec respect et son conseil sera suivi.

**NOTE** : Les joueurs désirant incarner un Chasseur de Démon devront, avec l'accord du maître de jeu, choisir l'archétype Inquisiteur. Son apprentissage et sa progression sont équivalente à un membre de la Confrérie mais il ne rend des compte qu'aux dirigeants de la société secrète.

## IMPERIAL

Imperial perfore un tour difficile d'équilibriste avec Mishima. Ils sont la seule autre mégacorporation avec une présence significative sur Mercure, grâce à leur achat de la cité libre de Fukido. Fukido génère beaucoup de revenus pour les coffres de Sa Sérénité et existe grâce à la tolérance du Prince Héritier Moya qui peut balayer ce problème avec ses énormes armées. D'autre part la concession ne dure que 99 ans et à sa fin le territoire pourra être réclamé. Sur Mercure, Imperial fait de son mieux pour ménager le Prince Héritier Moya en lui laissant savoir qu'ils défendront Fukido jusqu'au dernier homme s'il essaie de le prendre. Moya a trop de respect pour les prouesses des militaires impériaux pour se fourvoyer dans un conflit armé avec eux. Sur Mars et Vénus, Imperial effectue des raids sur les installations des autres Princes Héritiers comme faveur au Prince Moya. Le Prince Moya préfère Imperial et l'encourage à frapper ses rivaux. Mariko et Maru cherchent quant à eux à éradiquer toutes les positions impériales dans leur sphères d'influence.

## CYBERTRONIC

Mishima et Cybertronic sont des alliés naturels. Les deux ont gagné l'inimitié de la Confrérie et les deux ont dévié des enseignements du Cardinal. Mishima a accès aux ressources naturelles dont Cybertronic a besoin. Cybertronic fabrique les composants de haute-technologie qui rendent possibles les produits de consommation électroniques de Mishima et les armures de combat des samouraïs. Cela permet aux deux corporations d'être en bons termes. D'autre part, Cybertronic et ses secrets technologiques sont des cibles tentantes pour l'important système de renseignement des keiretsus. Si seulement Mishima pouvait mettre la main sur les inventions de Cybertronic, il n'y aurait alors plus besoin de faire des affaires avec la plus modeste des corporations. Bien que Cybertronic se soit montrée remarquablement imperméable aux tentatives d'intrusion de Mishima, les relations restent au beau fixe.

Le seul grain de sable dans cette machinerie sont les daimyos indépendants qui se mettent souvent en tête d'effectuer des raids sur les installations de Cybertronic pour leur propres comptes. Cybertronic commence à suspecter que ces attaques ne sont qu'un rideau de fumée pour les plans des Princes Héritiers. Cybertronic reste entièrement neutre dans le conflit déchirant les trois Princes Héritiers. Ces derniers lui retournent la pareille, exception du Prince Moya qui s'oppose à toute implantation de Cybertronic sur Mercure. Mais Moya a besoin des produits Cybertronic pour rivaliser avec les autres Princes Héritiers, aussi les achètent-ils via des intermédiaires sur Luna, Vénus et Mars.

## LA CONFRÉRIE

Officiellement la Confrérie respecte les coutumes et héritage de Mishima et prend note de son statut de grande puissance du système solaire. Officieusement la Confrérie hait Mishima qui la voit comme un berceau pour les Hérétiques, défenseur du schisme et déviants remontant du temps oublié de l'Hérésie Néronienne. Elle hait aussi la façon dont les mishimans de haut-rangs écoutent en façade ses conseillers en ignorant complètement les suggestions de la Confrérie. La Confrérie craint et hait la façon dont les mishimans utilisent leur pouvoirs psychiques en dehors du contrôle de la Confrérie.

En retour, les mishimans supportent très mal ce qu'ils perçoivent comme des interférences dangereuses de la Confrérie dans leurs affaires internes. Il existe une politique officieuse qui consiste à écarter les observateurs de la Confrérie du cycle de prise de décision quand quelque point important est en cause. Les Princes Héritiers croient, peut être à tort, que la Confrérie récupérerait les informations sensibles pour le compte de ses rivaux en affaires.

La Confrérie soutient la montée sur le trône de Dame Mariko puisqu'elle est la seule Princesse Héritière qui apparaît comme dévote et dévouée à la voie du Cardinal.

## LE CARTEL

Mishima méprise le Cartel et sa mission. Il n'en a pas toujours été ainsi. Au début Mishima fut presque aussi enthousiaste à propos de cette organisation que Capitol mais avec le déclin de l'influence du Suzerain et l'ascension des Princes Héritiers, les implications de Mishima dans le Cartel sont devenues des plaisanteries. Le Suzerain est la seule autorité à négocier les traités avec les autres organisations via les canaux du Cartel mais les Princes Héritiers ont violé ces traités en toute impunité. Seulement les marchandages officieux négociés derrière les portes de chaque Prince Héritier ont pu débouché sur des traités honorés de leur domaines.

Mishima est parfaitement soucieuse de soutenir les opérations militaires du Cartel quand elle voit que c'est dans son intérêt. C'est particulièrement vrai pour les opérations contre les Légions Obscures.

## LES LÉGIONS OBSCURES

Jusqu'à récemment, Mishima a souffert très peu des incursions des Légions Obscures. Mercure échappa aux déprédations des Légions sans trop de pertes jusqu'à l'attaque des Provinces Perdues. Sur Vénus, Mishima n'a pas été aussi chanceuse que sur les autres mondes. Les forces du Prince Héritier Maru ont à combattre constamment les incursions des Légions. Au début ces batailles tournèrent au vinaigre et Maru eu à souffrir de l'humiliation de voir Capitol venir l'assister. Ce fut peut être cela plus qu'autre chose qui conduit initier la mission de modernisation de ses forces. Jamais plus il ne devra souffrir de perdre la face. À part Maru, seules les forces de Mariko ont une expérience du combat contre les Légions.

## PROBLÈMES INATTENDUS

Bakin coula un regard anxieux vers le grand fauteuil en face de lui. Il le voyait de dos et la seule indication qu'il était occupé était le filet de fumée qui s'élevait au-dessus du dossier.

"Bien, écoutons votre rapport, Administrateur."

La voix était douce, mais Bakin avait déjà entendu cette même voix condamner des dizaines de gens à la mort. Il déglutit et se pencha sur ses notes, essayant de trouver le courage de continuer.

"Eh bien... nous avons discuté avec la délégation d'Imperial, mais nos différences étaient trop profondes pour être résolues par les canaux habituels. Ils ont froidement refusé d'interrompre l'opération et de retirer leurs installations."

La voix s'éleva de nouveau derrière le fauteuil, portée par la fumée.

"La présence de nos troupes ne les a pas fait réfléchir ?"

Bakin leva la main et essuya la sueur qui lui coulait sur le front.

"C'est à dire... j'ai offert l'opportunité d'une fusion ou d'un échange de titres. Je pensais que si nous parvenions à résoudre ce problème sur des bases économiques..."

Le fauteuil pivota pour révéler un homme plus âgé, vêtu d'un costume de cadre supérieur de Mishima. Son visage froid et sombre était éclairé par la lueur de son cigare.

"Vous êtes trop faible, Bakin. Je vous avais demandé de vous débarrasser de ces pourceux d'Imperial, pas de traiter des affaires ! Il s'agit de haute finance corporatiste, ne cédez pas d'un pouce ! Envoyez la troupe et débarrassez-vous de ces colons."

Aussitôt, Bakin se mit au garde-à-vous. La seule chose qu'il voulait, c'était s'en aller d'ici.

"Seigneur, les troupes ont déjà pénétrés dans le périmètre. On dénombre jusqu'ici cinquante-trois morts chez les civils, mais nous espérons que ce chiffre grimpera au fur et à mesure que nous progresserons plus profondément dans les installations. La majeure partie du matériel lourd installé sur le site a été détruite et nous estimons que la perte économique subie est substantielle pour Imperial. Les actions de Credential Mining s'effondrent et ne vaudront plus rien avant ce soir."

Jusqu'ici, l'opération semblait banale. Mais après le premier engagement, d'autres nouvelles, dérangeantes, avaient commencé à lui parvenir. Et c'était à lui de les transmettre.

"Malheureusement, nos pertes ont été lourdes. Quinze soldats et deux Mekas ont été tués durant les premiers échanges de coup de feu et plusieurs escouades ont disparu alors qu'elles bouclaient les zones minières. De plus, nous nous attendons à ce qu'une protestation officielle soit déposée par Imperial devant le Cartel avant une heure. La confrérie semble également s'intéresser à l'opération."

Le fauteuil pivota de nouveau, laissant Bakin contempler le dossier.

"Je ne veux pas d'interférence de la part de la Confrérie. Si elle s'en mêle, nous pourrions perdre la franchise, et nous ne pouvons pas permettre cela, n'est-ce pas Bakin ? Je veux que vous régliez cette opération une fois pour toutes, aussi vite que possible. Je ne tolérerai aucun échec cette fois. Sortez."

## NE PAS CÉDER D'UN POUCE

L'énorme martaud Tempête chuinta quand Misko lança le bras du Meka. Il trembla en frappant l'immonde créature qui se tenait devant le guerrier et la bête laissa échapper un hurlement de douleur tandis que le martaud lui défonce la poitrine. Misko souleva son ennemi à bout de bras et poussa un cri de triomphe avant de projeter le corps flasque sur la pile de cadavres à ses pieds. Les Légions Obscures avaient payé très cher leur attaque du pont et le terrain était jonché de leurs restes.

Mais elles n'avaient pas été les seules pertes de cette bataille désespérée. Tout en déplaçant lourdement les pieds de son énorme machine de guerre, Misko laissa descendre son regard sur son frère et sa soeur tombés au combat. Les forces de Mishima avaient été balayées par la férocité des créatures obscures et seul le courage des Mekas leur avait donné le temps de battre retraite. Coude à coude ils avaient combattu, Misko, Georgine et Hakito. Comme des rocs sur lesquels l'assaut venait se briser, vague après vague.

Leurs armes avaient prélevé un tribut sanglant parmi les monstres, et les pieds de leurs bipodes avaient écrasé de nombreux ennemis. Semblable à un vent de tempête, leurs balles avaient éclairci les rangs des abominations de la Symétrie Obscure.

Mais à la fin, ni les armures ni les armes ni même la détermination des trois guerriers ne pouvaient plus arrêter la charge. Georgine avait eu le bras arraché et, sans la protection de sa mitrailleuse Dragonstorm, avait rapidement été submergée. Elle avait disparu sous une grappe de corps frémissants. La dernière pensée que Misko perçut de sa soeur d'armes fut une malédiction désespérée suivie du souffle de son pistolet d'ordonnance. Hakito avait immédiatement réagi, soulevant ses pieds hydrauliques et faisant deux énormes pas en arrière pour se rapprocher de Georgine. Le pont avait tremblé sous la charge mais était resté intact. Il avait solidement planté les pieds de son Meka et avait balayé tout le secteur avec son lance-flammes, carbonisant les Légionnaires qui périrent dans de grotesques contorsions. Mais il était trop tard. Georgine était perdue.

Comme Hakito se retournait, quelque chose avait dépassé Misko dans un hurlement. Il perçut sa paulette et entendit un faible marmonnement, mais l'objet était passé trop vite pour qu'il puisse distinguer de quoi il s'agissait.

Ses effets, en revanche, avaient été immédiatement compréhensibles.

Un trou noir était brusquement apparu dans l'armure couvrant la poitrine de Hakito et une fumée noire s'éleva de la blessure. Le visage de Hakito se crispa sur une grimace d'agonie, mais il ne laissa pas échapper le moindre cri de douleur. Il leva son bras gauche et pointa le canon de sa mitrailleuse vers les Légionnaires qui le chargeaient. Avec ses dernières forces, il déclencha le tir automatique et, tandis que l'arme crépitait, il ferma les yeux pour toujours, un sourire aux lèvres.

Et maintenant Misko se tenait seul sur le pont. De l'autre côté du gouffre, les soldats des Légions Obscures se regroupaient, se préparant pour l'assaut final. En prenant sa décision, Misko se sentit envahit par une grande paix intérieure. Il s'avança à pas de géant jusqu'au milieu du pont. Il s'arrêta et fixa du regard les Légionnaires, les défiant d'approcher, armes levées.

Et ils relevèrent son défi et s'élançèrent, hurlant et bavant, à l'assaut du pont.

## LE PRIX DE LA SÉCURITÉ

Trishio leva la tête en entendant tinter la sonette. Deux hommes vêtus de costumes bleus immaculés pénétraient dans sa minuscule boutique. Ils avancèrent tranquillement le long des rayonnages, examinant ses thés et ses herbes médicinales, manifestant leur plaisir lorsqu'ils trouvaient quelque chose à leur goût.

Trishio essuya la sueur qui lui coulait sur le front et se prépara à la discussion qui allait suivre.

L'un des hommes s'approcha de la caisse, tandis que l'autre continuait à fouiner. L'homme regarda Trishio dans les yeux, un fin sourire aux lèvres. Il tendit au boutiquier un dépliant en couleurs avec le nom "Protection Personnel des Personnes, Inc." sur la couverture.

"Eh bien, cher ami, avez-vous accordé une réflexion suffisante à notre proposition ?"

Il ouvrit le dépliant et désigna la dernière page.

"comme vous pouvez le voir, cette semaine nous avons une offre spéciale pour la protection de ce quartier. Avec quelques extra en plus si vous signez notre contrat."

Trishio déglutit, tâchant de contrôler sa voix.

"Pas de contrat, je ne peux pas me le permettre."

L'homme se pencha légèrement vers lui et posa ses mains sur le comptoir.

"Quoi, vous voulez dire que vous dites non à une patrouille personnelle gratuite, à un signal d'alarme instantané et à un traitement personnalisé de votre dossier ?"

Le vieil homme sentit la colère l'envahir. Sa voix trahit sa tension et son agitation.

"Oui, je dis non à tout ça. J'ai déjà signé un contrat avec la police locale et avec Trois Soleils Protection. En plus de tout ça, je paye la Famille pour qu'elle reste à l'écart de mes affaires. Je ne peux plus me permettre aucune dépense supplémentaire."

Les deux hommes parurent surpris par cette sortie et échangèrent un regard innocent. Le deuxième homme s'approcha de Trishio, écartant les pans de sa veste pour révéler un pistolet noir et menaçant.

"J'espère sincèrement que vous n'étiez pas en train de nous menacer, mon très cher ami. Comme vous le savez certainement depuis que vous avez examiné notre dépliant, ce que, j'espère, vous avez fait, nous autres de Protection Personnelle des Personnes avons passé un accord et coopérons totalement avec Trois Soleils. Et nous avons tous des amis au poste de police local. C'est un moyen de nous assurer que nos clients obtiennent bien le service pour lequel ils ont payé. Si nous ne pouvons rien faire pour eux, peut-être nos amis peuvent-ils s'en charger."

Trishio recula, bras croisés sur sa poitrine. Son visage était crispé par un rictus convulsé.

"Je dis non, je ne signerai aucun autre contrat de protection. Allez dire ça aux truands qui vous servent de patrons."

Les deux hommes firent un pas en arrière, manifestement furieux.

"Vieil imbécile, tu as eu ta chance. Mais ne t'inquiète pas, tu n'as rien à craindre de Protection Personnelle des Personnes."

nos veillons au bien-être de nos clients."

Un mince espoir se fit jour dans l'esprit de Trishio, pour être brutalement dissipé l'instant suivant.

"D'un autre côté, nos employés font ce qu'ils veulent de leur temps libre."

Sur ces mots, les deux hommes sortirent leurs pistolets.

## LES VAGABONDS DES OMBRES

Dans les antichambres des bureaux de Mishima circulent de terrifiante histoires sur le culte des Vagabonds des Ombres. Beaucoup pensent que ce sont des légendes. Peu connaissent la terrible réalité : ces assassins existent bel et bien.

On dispose de très peu d'informations au sujet du culte. Certains prétendent qu'il s'agit d'un service secret du gouvernement mishiman, d'autres y voient un ordre prestigieux, vestige des jours anciens, d'autres encore le considèrent comme une conspiration omnipotente active à tous les niveaux de la société mishimane, quelques-uns supposent que le culte est partagé en plusieurs sectes antagonistes, dont certaines suivraient les chemins de la Lumière tandis que d'autres emboîteraient le pas à l'Obscurité. Personne ne semble vraiment connaître la vérité.

Certains disent que sous leurs robes et leurs masques de combat, les Vagabonds des Ombres seraient des mutants atrocement déformés. Aucun membre du culte n'a jamais été capturé vivant et aucun cadavre n'a jamais été récupéré à des fins d'analyse. En effet, lorsqu'un Vagabond des Ombres est tué ou capturé, des enzymes mortuaires dissolvent son corps en une flaque de limon protoplasmique.

On raconte que le culte volerait des enfants auprès de leur parents et qu'il commencerait à les entraîner dès qu'ils sont en âge de marcher. Dans des monastères fortifiés en des endroits reculés, ces enfants recevraient, dit-on, des drogues qui favoriseraient leur développement musculaire et augmenteraient leur agressivité. Ils seraient également conditionnés chimiquement à résister à la douleur et au poison. Grâce à d'anciennes techniques interdites, leur système nerveux serait reconstitué pour leur conférer des réflexes éblouissants. Dès l'âge de trois ans, ils seraient formés aux arts martiaux. À partir de cinq ans, ils commenceraient à apprendre les anciennes méthodes d'assassinat. Ils seraient soigneusement endoctrinés jusqu'à ce que leur fidélité à l'égard du culte soit au-dessus de tout soupçon.

Que les Vagabonds des Ombres soient des assassins est un fait suffisamment sinistre, mais il est une autre raison qui les fait craindre et détester. On raconte que certains parmi eux seraient des Mystiques qui auraient développé leur propre aspect des Mystères. Ces rumeurs leur ont valu d'être couchés sur la liste noire de la Confrérie. Beaucoup prétendent que les Vagabonds des Ombres auraient passé un pacte avec l'âme Obscure. D'autres pensent simplement qu'ils suivent une voie différente, qui serpente entre la Lumière et l'Obscurité. Aux yeux de la Confrérie, la question n'a pas d'intérêt. Tout ce qui se trouve plus proche qu'elle de l'Obscurité en est déjà trop proche. Les Vagabonds des Ombres doivent être traqués et anéantis.

Naturellement, cette position oblige les nobles mishimans à nier tout arrangement officiel avec les Vagabonds des Ombres, mais il est surprenant de constater la fréquence de leurs apparitions sur le champ de bataille dès que les troupes mishimanes sont impliquées.