

色にな出でそ思ひ死ぬとも

況喬
番葵
姓鱒
鱒飯
錦鮭
善鰓
撥臍
蜆蕎
番葵
鮭鱒
鱒飯
鱒鮭

Vengeance d'Outre-Tombe

Un scénario de Mamantins
Relecture : Pitche

色にな出でそ思ひ死ぬとも

Le fond de l'histoire

La recrudescence des phénomènes paranormaux n'a surement pas échappé aux personnages tout comme cela n'a pas échappé à d'autres personnes.

Il y a un peu plus de 6 mois, Iwasu Itadaki était un membre d'une division de recherches sur l'application des infraondes et des infrasons dans la communication longue distance chez un prestataire de l'armée. Le projet Sub-Vocal, ou SV pour les intimes, avait pour but de mettre au point une méthode de communication vocale sur de longues distances sans ondes radios, évitant par la même les interférences et le piratage.

Malheureusement, le jour de l'incident Kuro, alors que des calculs étaient en cours, tout a été perdu. Mr Iwasu était en charge de leur surveillance.

Des semaines de recherches fichues en l'air et une partie du laboratoire détruite suite à une surcharge dans l'amplificateur de son.

Itadaki s'est rapidement retrouvé responsable, puis coupable de négligences graves. Il va sans dire qu'il fut démissionnaire dans les semaines qui suivirent.

Alors que la déprime le gagnait peu à peu, perdant coup sur coup son emploi, son domicile et sa petite amie en moins de 2 mois, il fit une rencontre.

Il croisa le chemin de Joseph Diawish, un technicien réseau, d'origine palestinienne, en situation irrégulière au Japon. Après avoir entendu l'histoire du salaryman, Joseph instilla l'idée à Itadaki que toute envie et croyance avaient quitté, qu'il était possible de redresser la barre en profitant de l'atmosphère superstitieuse ambiante.

Mais pour cela, Iwasu Itadaki devait retourner voler un objet dans son ancien labo, l'idée à partir de laquelle cette idée de projet SV avait germé : le cœur d'un canon à infrason.

Joseph mit ses connaissances à la disposition de Iwasu qui put dérober certaines parties du canon à infrason. Il en profita aussi pour prendre quelques prototypes SV.

Shin-Edo News – 15 Septembre 2046

Vol au laboratoire Vocalia.

Ce matin un vol a été découvert au laboratoire Vocalia situé dans le quartier de Shinagawa. Celui-ci est l'un des nombreux partenaires de la Zaibatsu Révolution et des services des armées.

Le vol a eu lieu dans une partie du laboratoire où étaient stockés des prototypes de communicateurs.

Il n'y a eu, dit-on, aucune effraction et les systèmes de sécurité n'étaient visiblement pas opérationnels au moment des faits.

D'après les autorités compétentes, les voleurs auraient attendu une coupure de courant comme il y en a de temps en temps à Shin-Edo depuis l'incident Kuro pour pénétrer dans les lieux et commettre leurs forfaits.

Les autorités sont à pied d'œuvre pour trouver les responsables.

La vitesse à commettre leur larcin serait due, d'après d'autres sources, au fait que seule une arme aurait aussi été dérobée.

À ce sujet, les dirigeants du laboratoire se sont refusés à tout commentaire.

Mina Tanoko

Fort de son expérience, Mr Iwasu a réussi à créer un canon infrason portable en quelques mois.
[Aussi portable que le laser décrit dans le supplément Makkura.]

Et depuis quelques semaines maintenant, il profite de la crédulité des gens pour leur soutirer de l'argent.

Le modus operandi est des plus simple et souvent le même.

Mr Iwasu est un homme maigre, au teint relativement pâle pour un japonais. Il est toujours vêtu d'une tenue de salaryman noir.

Il se rend chez sa future victime pour lui vendre des charmes de pacotille à un tarif exorbitant.

La victime est souvent récalcitrante.

Alors, Mr Iwasu de toute sa stature famélique et à l'aide de grands gestes pressent que le mal est présent dans la demeure. Il sait qu'il est capable de le chasser, et il glisse sa carte sous la porte où seul apparaît un numéro de Pod.

C'est à ce moment que Joseph entre en jeu.

Caché dans les environs de l'habitation du pigeon, il rend jour après jour la victime malade grâce au canon portable.

Celle-ci finit par appeler Mr Iwasu qui se présente comme un sauveur.

Il fait cesser les maux après l'application d'une pommade miracle (de l'huile, du savon et des colorants divers.)

Et les victimes payent.

Il arrive qu'ils fassent l'inverse, provoquant d'abord la maladie avant de venir en aide à la pauvre victime.

Malheureusement, il y a une semaine, leur dernière cible a succombé, suite aux dommages causés par le canon.

Nos deux charlatans n'en ont pas eu connaissance, car celle-ci était encore en vie quand elle a payé.

Aujourd'hui ils s'attaquent à une nouvelle proie. Un de vos PJ.

Introduction

Note au MJ : choisissez bien votre PJ car c'est lui qui impliquera les autres. Il est préférable de faire jouer l'introduction au PJ concerné avant un autre scénario.

Il est 8h45 quand la sonnette de l'appartement de votre PJ sonne.

Derrière la porte se tient un homme propre sur lui. La quarantaine. Le teint fatigué, presque pâle. Il est vêtu d'un complet noir et tient une mallette usée à la main.

Il se présente sous le nom de Mr Iwasu, et tend au personnage une carte de visite ou seul figure un numéro de téléphone. [Note au MJ : la carte est en papier cartonné, chose assez rare pour être signalée]

D'une voix monocorde, presque déprimante, il se décrit lui-même comme un purificateur. Et il est persuadé que cet appartement est un refuge pour les mauvais esprits.

Il se propose pour la modique somme de 220 000 Yen de les chasser et de purifier les lieux. Il insiste sur le fait qu'il est possible qu'un tel amas d'énergie soit néfaste sur la santé.

Lors de la discussion, un transformateur situé non loin du domicile du PJ grille dans une gerbe d'étincelle. (La faute à Joseph qui ponctue la discussion.)

Gageons que le PJ chassera ce saltimbanque.

Malade Imaginaire

Depuis quelques jours, le PJ se réveille en pleine nuit avec de violents maux de tête. Le matin il est fréquemment barbouillé.

Ce matin fut le pire, la fatigue aidant, il a vomi au bord de son lit.

Il est mal à tel point qu'il subit un malus de -1D à toutes ses actions pour la journée jusqu'à ce qu'il dorme une nuit complète ailleurs que chez lui.

Si le PJ va voir un médecin : il ne détecte rien de particulier chez lui hormis une grosse fatigue. Il lui propose une cure de sommeil au sein de l'hôpital pour récupérer. Ce qui fonctionnera.

Si le PJ va voir un exorciste : celui-ci lui certifie que tout va bien. *[Avec/sans toutes les implications d'être un potentiel. À vous de voir si vous voulez étoffer cette partie.]*

Alors qu'il rentre chez lui, le personnage, s'il avait jeté la carte, trouve à nouveau celle-ci par terre, glissée sous sa porte. *[Sinon à vous de trouver un moyen qu'il retombe par hasard sur cette carte de visite.]*

Faites durer cette scène autant que vous le souhaitez, le scénario débute à proprement parler lorsque le PJ décroche le téléphone pour appeler Iwasu.

Le numéro de téléphone est une boîte automatique féminine lui posant plusieurs questions telles que : son nom, son prénom, son âge, sa couleur préférée...etc.

Alors qu'une violente nausée prend le PJ, la voix grésille et lui demande le nom de son interlocuteur.

La voix grésille encore puis le timbre monocorde d'Iwasu se fait entendre de façon très claire. Il arrive chez le personnage le plus rapidement possible.

Alors que le PJ raccroche, et que la ligne grésille à nouveau, il lui a semblé entendre un murmure... Voleur ? Tricheur ? Monstre ? Le personnage n'est pas certain du mot...



Dans l'heure qui suit, Mr Iwasu se présente au domicile du personnage, les nausées de celui-ci semblent se calmer immédiatement.

Note au MJ : les actions du canon sont globales. Toutes les personnes dans l'appartement tombent malades après quelques heures d'exposition.

Gageons que le joueur va lui sauter dessus pour lui demander ce qu'il lui a fait. Mr Iwasu ne parlera pas, sauf si la situation s'envenime.

- Si le joueur se plie à la doléance d'Iwasu, celui-ci demande la somme en liquide. Une fois l'argent en poche, Mr Iwasu effectue un pseudo rituel shinto. (Un petit jet en théologie SR 12 montre qu'il n'y connaît pas grand-chose.) Mais, alors que le rituel touche à sa fin, Mr Iwasu s'attrape la gorge, comme s'il cherchait à respirer. Il est pris d'une violente crise de panique. Il tente de se redresser de la position de seiza qu'il avait prise sans succès. Il trébuche. Cherche à prendre des bouffées d'air visiblement sans succès. Malgré les interventions des joueurs, il succombera... visiblement d'une cyanose.
- Si le joueur refuse. Alors, Mr Iwasu partira. Il est possible que le PJ en vienne aux mains. Mr Iwasu n'est pas un combattant. Il devrait normalement rapidement être maîtrisé. Et il parlera rapidement sous la torture ou sous la menace. Mais alors qu'il allait tout déballer, sa voix se serre. Il semble étouffé. Il cherche à prendre des bouffées d'air visiblement sans succès. Malgré les interventions des joueurs, il succombera... visiblement d'une cyanose

Ce qu'il s'est passé

La précédente victime n'a pas rejoint le paradis. Son fantôme a cherché sans relâche le coupable, Mr Iwasu. Elle l'a trouvé et use de quelques pouvoirs qu'elle a pour le tuer par vengeance, et ainsi rejoindre le Jigoku apaisé. Les PJ, bien entendu n'en sauront jamais rien.

Un cadavre encombrant

Quoi qu'il en soit, le PJ se retrouve avec un cadavre sur les bras.

Laisser le gérer.

- Il peut s'en débarrasser.
- Appeler les autres joueurs pour l'aider.
- Appeler les autorités pour gérer ce problème.
- Etc.

Pour la suite de ce scénario, je pars du principe que le personnage a fait appel aux autres joueurs avant toutes autres actions.

Joseph Diawish, caché dans le quartier, attend la sortie de son compagnon. Quelle n'est pas sa surprise de le voir quitter l'appartement les pieds devant.

Le gaijin est dans un premier temps affolé. Et pendant, le temps que les PJs s'occupent du corps, il essaye de digérer la nouvelle avant de prendre les armes contre les tueurs de son ami.

Les joueurs.

Oni sois-tu

Le PJ va nettement mieux.

Depuis la disparition d'Iwasu les choses ont l'air de mieux se passer. Les nausées comme la fatigue ont disparu depuis quelques jours.

Alors qu'il rentre chez lui un soir, les ampoules du couloir ont l'air grillées. En s'approchant de sa porte, il semble que celle-ci soit mouvante et complètement noire. En s'approchant, il réalise que celle-ci est couverte de fourmis. Seule la poignée est à peu près épargnée.

Après le premier stress, et en y regardant de plus prêt. *[Le personnage devrait être plutôt stressé.]* La porte (sauf la poignée) est couverte d'un liquide poisseux translucide. *[Si le PJ goutte, ou l'examine chimiquement, c'est de la gélatine et du sucre.]*

Si le PJ le demande, la/les caméras du bâtiment ont été détruites.

Visiblement avec un objet pointu.

Un visionnage de ces vidéos montre un homme portant un masque de démon et un imposant sac à dos. Il fracasse les caméras avec un tournevis et fait de même avec les ampoules.

[La vidéo n'est pas de très bonne qualité, n'hésitez pas à jouer avec l'aspect monstrueux du masque. Est-ce un masque ou un visage ?]



Deux jours plus tard, le personnage ne peut plus sortir/entrer de chez lui.

La porte est bloquée... visiblement elle a gonflé pendant la nuit.

Qui plus est, les nausées ont repris. (Surtout si le personnage dort chez lui.)

La partie suivante est relativement libre.

Les personnages savent que quelqu'un leur en veut.

La portée du canon étant, d'au plus 500 m., attraper le coupable est très difficile.

Une des solutions est de tendre un piège lors d'une des approches de Joseph pour pourrir la vie du/des joueurs.

Voici les quelques actions auxquelles il va se livrer une fois qu'il aura suivi chaque joueur pour connaître leurs habitations :

- Forcer le plus habilement possible la boîte aux lettres d'un des PJ. Et y enfermer un corbeau vivant. (Un jet de perception SR 16 permet de remarquer que la boîte aux lettres a été forcée) ;
- Si un PJ n'a pas fermé une fenêtre, il lancera des rats par la fenêtre entrouverte. Imaginez cette scène alors que le PJ dort dans son lit et que des couinements et des bruits sourds (*l'arrivée des rats dans la chambre*) le réveillent :
- Monter sur le toit de l'immeuble d'un PJ et perturber les connexions de sa télé et de sa radio qui diffuse en boucle le mot coupable au milieu de grésillement désagréable ;
- Le véhicule d'un des PJ refuse de démarrer. Un jet de fouille SR 16 permet de trouver sous la voiture un dispositif fixé sur une série de fils qui ont été dénudés. Le dispositif perturbe les signaux électriques. (*Il empêche le démarrage, change les stations de radio brusquement, allume les plafonniers...*)
- Tirer au canon sur les domiciles des PJ le plus régulièrement possible ; les rendant malades.

Gardez à l'esprit que Joseph est un débrouillard et qu'il est relativement prudent et qu'il dispose d'un soutien logistique non négligeable (Cf partie suivante.). Mais ce n'est ni un génie, ni un être omniscient. Si les joueurs ont une bonne idée pour l'attraper laissez-les faire. Il effectue tout ses méfaits avec le canon à infrason sur le dos et un masque d'Oni sur le visage.

Complication

Les personnages ont le temps de discuter avec Joseph.
Sur ses motivations, ce qu'est le canon, etc.

Peut importe où ils sont, probablement que le gaijin est tenu en respect à un endroit quelconque demandez à vos PJ un jet de perception SR 16. [*Le but est ici de les stresser*]
Ceux qui réussissent leur jet remarquent un individu avec un visage d'Oni sur un toit alentour. Il semble observer le lieu de l'interrogatoire. [*Comptez un observateur par PJ + 1*]

Les personnages devraient s'empresse de questionner l'étranger.
Il travaillait seul ? Qui sont ces personnes ?

Alors que Joseph blêmit, les démons s'arment rapidement de fusils à lunettes et font feu sur le bâtiment et le groupe.

Joseph dans une dernière supplique, avant qu'une balle ne se loge dans son crâne, a juste le temps de demander à ce quelqu'un prenne son collier.

Les personnages doivent fuir. Et Joseph doit mourir.

Les skippers sont placés à des endroits stratégiques vis-à-vis des personnages, et sont relativement expérimentés.

Il cherche à tuer Joseph et à faire peur aux personnages, mais ils n'hésiteront pas à les blesser grièvement si besoin.

Un collier mortel

Les personnages arriveront tant bien que mal à se mettre à l'abri. Suite à cette fusillade, les autorités interviendront, mais resterons relativement hermétiques aux explications des personnages, surtout s'ils décrivent des monstres avec un fusil.



Le corps de Joseph est criblé de balles. Visiblement c'est un gaijin, en situation irrégulière, bref... les autorités s'en foutent et le corps sera enlevé rapidement.

Gageons qu'avec un tel comportement, le collier sera toujours en possession des joueurs.

Le collier est une simple cordelette sur laquelle courent de fins fils cuivrés. La partie pendentif est un cube métallique noir de 2 cm d'arrête à travers lequel passe la cordelette.

Les joueurs ne sauront pas ce que c'est jusqu'à ce que l'un d'entre eux le mette.

Un léger bourdonnement se fait entendre à ses oreilles, puis il commence à distinguer des voix masculines.

Voix étouffée/lointaine – Le gaijin est mort.

Voix forte/proche – Bonne nouvelle. Vous avez le collier ? *[Ajouter une phrase au sujet du canon si les joueurs se sont barrés avec. Je pars du principe qu'ils ont dû le laisser. Par exemple, le PJ qui le portait a été blessé grièvement et il rampe au sol alors qu'un démon s'approche. Il prend le sac, mais ne l'achève pas.]*

Voix étouffée/lointaine – Non. Il ne l'avait pas sur lui.

Voix forte/proche – Et les personnes qui étaient avec lui ?

Voix étouffée/lointaine – Elles ont fui. Elles n'étaient pas nos cibles.

Voix forte/proche – Incapable !

BLAM ! [Bruit de déflagration !]

Voix forte/proche – Ramenez-moi le collier !

Voix étouffée/lointaine – Tout de suite maître.

Voix étouffée/très lointaine – Vous, retournez sur les lieux de l'attaque. On trouvera peut-être leurs traces. Vous, interrogez vos contacts chez les flics. Vous, venez avec moi. On va récupérer et interroger le gaijin.

[Après un instant de silence]

Voix forte/proche – Je vous entends respirer ! Sale voyeur ! Je vais vous faire la peau !

[Puis plus rien]

Voilà les joueurs au courant :

- On les cherche pour ce collier,
- Visiblement ce sont des gens puissants avec des connexions,
- Pour les trouver, ils vont interroger le gaijin... le mort.

Laissez les joueurs paniquer et faire ce qu'ils veulent.

Il est possible qu'ils décident de prendre les devants en se rendant soit à l'endroit du corps, soit sur les lieux de l'attaque.

De toute façon, leur temps est compté...

Le contact des flics connaît l'affaire et a un moyen d'obtenir au moins l'adresse de deux des PJ.

Dans la suite du scénario, l'opposition des joueurs sera composée du nombre de PJ de yakuza combattant type et d'un « chaperon modifié » et celle-ci se veut volontairement libre

Explication

Vous pensez bien que tout n'était pas si simple.

Ce qu'Iwasu ne savait pas, c'est que Joseph est en situation illégale depuis bien longtemps. Et que ses pérégrinations au sein de Shin-Edo l'ont amené à travailler avec des yakuza et malheureusement pour lui avec le Fushi Gumi.

Les sommes qu'il devait devaient exorbitantes et c'est par hasard qu'il a croisé Iwasu. Il a vu en cette technologie un moyen d'apporter quelque chose d'incalculable aux Yakusa.

C'est donc grâce à quelque homme du Fushi Gumi qu'il réussit à mettre en place rapidement le vol de technologie et récupérer tout le matériel qu'il a utilisé à l'encontre des PJ.

C'est le canon qui intéresse le plus la secte. Et les actions de Joseph étaient un test grandeur nature. Aussi, pour garder un œil sur son jeune protégé, Uraku, lui a demandé de porter en permanence un prototype SV pour qu'il puisse communiquer avec lui.

Mais suite à la mort d'Iwasu, Joseph a juste fait marcher quelques contacts plus proches pour obtenir rapidement du matériel.

Mais ayant coupé ses contacts avec la secte, le leader a décidé de l'éliminer.

Il a donc envoyé des bleus, des jeunes recrues qui ne sont pas passées dans ses cuves, pour les tester et qu'ils fassent leurs preuves.

Je vais donc détailler les événements qui vont se passer dans les heures qui suivent l'attaque en fonction des différentes localisations.

Le lieu de l'attaque

Le lieu sera surveillé par un ou deux hommes de Fushi Gumi environ 8h après l'attaque. Il reste relativement discret SR 16 pour être détecté. Il reste attentif et cherche les personnages qu'ils ont cherché à abattre. Si un PJ y va, il est certain qu'il se fasse détecter sauf s'il se montre très prudent ou se déguise.

Si les PJ les détectent, alors ils cherchent à les éliminer de la même façon qu'avant. Mais ils sont moins nombreux et donc probablement attrapables.

Il n'y a rien à trouver ici sauf chercher d'éventuels observateurs et les suivre quand ils partiront.

Les flics

Un ripou chercher le domicile des témoins qui étaient sur les lieux de la fusillade. Il mettra trois jours pour fournir l'adresse de deux personnages au yakuza.

Les joueurs peuvent avoir une idée si l'un d'eux travaille dans les forces de l'ordre. Sinon... pas grand-chose à faire. Shin-Edo est trop grand pour chercher le/les contacts des yakuza.

La morgue

Deux heures après la discussion, un groupe armé avec Uri et trois bleus forcent l'entrée de la morgue pour récupérer le cadavre.

La fusillade est violente et la presse en parlera. Les joueurs pourront peut-être s'y opposer. En volant le cadavre par exemple.

Uri ne se fera jamais avoir vivant. Il préférera mourir... il sait qu'on le ramènera sûrement.

Voici les informations que les PJ peuvent récupérer en interrogeant leur adversaires ou sur des objets qu'ils auraient en leur possession (pod, gentai...) :

- Ils travaillent pour des yakusa ;
- Ils doivent récupérer ou détruire le collier ;
- Visiblement ils ont tellement peur de leurs boss qu'ils ne dévoileront jamais son nom ;
- Ils doivent éliminer la menace que représentent les PJ s'ils empêchent la récupération du collier. [Si les PJ laissent le collier à l'un des yakuzas, alors ils cessent leurs attaques.]

Mettre fin aux assauts de Fushi Gumi :

- Éliminer l'opposition. Pas toute la secte bien entendu, mais uniquement les hommes lancés à leur poursuite. Ceci n'est forcément pas la solution la plus simple. Elle risque d'être mortelle pour certains personnages. Mais Fushi Gumi ne perdra pas d'autres hommes pour cette technologie ;
- Négocier avec les yakuzas pour leur laisser le collier ;
- Détruire le collier ;
- Mourir.

PNJ et Opposition

Iwasu Itadaki

Mr Iwasu est grand, mince, blafard, le parfait croque-mort.

Déprimé depuis l'incident Kuro, il agit avec son nouveau compagnon sans grande motivation. Disons que c'est ce qui lui permet de rester en vie. Mais absolument pas ce qu'il recherche. D'ailleurs sait-il réellement ce qu'il veut.

Nonchalant en toute circonstance il ne résistera pas ou peu à toutes démonstrations de violence préférant fuir ou se rendre.

Aussi il est inutile de fournir de quelconques caractéristiques...

Joseph Diawish

Joseph est arrivé au Japon clandestinement en 2039. Il a réussi à se fondre dans le décor pendant quelque temps avant de devoir chercher un travail.

Les yakusa l'employèrent un temps, mais le gaijin était beaucoup trop loin des standards Yakusa classique et c'est rapidement qu'il fut mis sur le banc.

Cherchant des coups toujours plus risqués, il finit par travailler avec une frange des yakusa pour une opération dans un hôpital de Shin-Edo, la Fuji Gumi.

Les choses se passèrent mal, et Joseph perdit une partie de la cargaison d'organe qu'ils étaient venus récupérer.

Il va sans dire qu'il disparu de la circulation un temps pour éviter de se faire descendre pas la Fuji Gumi.

Il croisa alors la route d'Iwasu Itadaki et vit en lui une façon de payer sa dette. Il reprit donc contact avec la « secte » pour racheter ses fautes.

Mais un peu trop gourmand il va tirer sur la corde et en perdre la vie.

PUI 3	AST 3		
VIG 2	PER 3		
VIV 3	TEN 2		
HAB 3	PRE 2		
VIE 30	BG 10	SM -10	
DEF 18	ACT 2	DEP 3	REA 4

COMPÉTENCES

Armes à feu : 4

Arme de poing : 7 (CP)

Corps à corps : 3

bagarre : 6 (EXP)

Aptitudes physiques : 7
Course : 8 (CP)

Culture générale : 5

Communication : 4
Baratiner 9 (SP)

Dissimulation : 5
Crochetage : 7 (CP)
Discrétion : 8 (CP)

Réseaux et relations : 4
La rue : 7 (PR)

Uri

Homme de main de confiance de la Fuji Gumi.

Ce colosse de près de deux mètres est un ancien zoku qui a beaucoup œuvré pour la Fuji Gumi. Mort lors d'une course poursuite avec les flics de Tokyo il y a cinq ans, Uraku a décidé de le ramener d'entre les morts grâce à sa technologie. Peu ont eu ce privilège.

Ce traitement, hormis avoir complètement scellé son dévouement au chef de la secte, lui a donné quelques facultés hors du commun ; *ce qui explique ses caractéristiques.*

Uri est un soldat, entraîné et qui se montrera impitoyable envers les PJ s'il les rencontre dans l'opposition.

PUI 5	AST 2		
VIG 4	PER 3		
VIV 4	TEN 4 / 1	<i>pour toutes les interactions sociales. Il obéit aveuglément aux ordres</i>	
HAB 3	PRE 2		

VIE 60	BG 20	SM -20	
DEF 20	ACT 2	DEP 3	REA 5

COMPÉTENCES

Tous les champs de compétence de combat et aptitude physique à 11.
Aucun Gimikku

Conduire engin roulant : 5
Moto : 11 (CP, EXP)
Course : 8 (CP)

