邪悪 D·A·I·T·O·S·H·I [UNDERGROUND] JÄGER

MANGA VIOLENT

Textes : John Grümph
Tests et idées diverses : François Lalande, Rafael Colombeau
Corrections : Matthieu Chalaux

Avertissement : **Daitoshi (Underground) Jäger**, aussi appelé **D[U]J**, est un jeu de rôle d'enquêtes criminelles et d'action brutale, réservé à un public mature. On y traite de violences graves, de meurtres, de sévices et de dépravations diverses dans un univers contemporain, mais aussi de violences contre soi-même et de suicide – et ce, de manière très graphique et primaire. Les monstres y sont essentiellement humains et les personnages eux-mêmes n'ont aucune obligation de respecter quelque règle que ce soit, légale, morale ou éthique. Toutefois, ce n'est pas un jeu d'horreur au sens où le but n'est pas de faire peur aux joueurs et leurs personnages ne sont jamais des victimes.

INTRODUCTION

Daitoshi (Underground) Jäger est, à l'origine, un manga relativement confidentiel paru dans les pages du magazine pour adulte **Fukitsuna**. On y suit les enquêtes et aventures d'une bande de Jägers – un mélange de détectives, de chasseurs de prime, de vigilantes et d'exécuteurs – œuvrant au cœur d'une métropole tokyoïte légèrement futuriste, terrifiante, ultra-violente, sinistre et jubilatoire à la fois, pourchassant tueurs en série, monstres humains et sectes délirantes – avant que tout ne finisse en gerbes de sang et démembrements divers.

Dans la série, la grande métropole de Tokyo compte désormais plus de cinquante millions d'habitants avec un taux de violences urbaines légèrement supérieur à celui de Detroit – vingt-cinq mille meurtres par an, près de cent mille viols et agressions sexuelles et des dépradations à l'avenant. Pire : des sources anonymes au sein de la police laissent entendre que plusieurs dizaines de meurtriers en série agiraient au même moment dans la région, parfois en bandes organisées, profitant du manque de moyens et d'effectifs des forces de l'ordre.

Les protagonistes du manga, rarement nommés et changeant parfois sans aucune explication, sont des jeunes gens venus de provinces reculées du pays, descendus à la grande ville dans l'espoir d'y dénicher un travail quelconque. Les désillusions, la solitude, la pauvreté, les violences quotidiennes ont fini par les pousser au suicide.

Ils se réveillent pourtant dans leur misérable chambre (ou dans un hôtel cercueil s'ils étaient à la rue), le lendemain soir, au crépuscule – avec la certitude qu'ils ne se sont pourtant pas loupés. Intacts, en pleine santé, ils trouvent à leurs côtés une enveloppe contenant une belle somme d'argent, un téléphone portable anonyme, un katana d'excellente facture, un holster contenant un pistolet de gros calibre et surtout un ancien mempô de cuir et de métal.

Rapidement, ils reçoivent un coup de fil – une voix désincarnée qui leur donne une adresse. Là, des cordons de police, un van des services de médecine légale. Personne ne semble rien leur dire quand ils traversent les limites et traînent sur la scène d'un crime particulièrement horrible. Ils savent que la police n'aura pas le temps ni les moyens de s'en occuper. C'est à eux de le faire, aidés par leurs armes et le masque de samouraï qui, une fois placé sur leur visage, leur offre quelques pouvoirs mystiques étonnants.

Chaque épisode du manga met en scène un crime horrible, aux victimes frappées par une violence aveugle, anonyme. Les sévices sont toujours extrêmes, graphiques et déjantés. Les Jägers s'emparent de ces affaires, enquêtent – parfois avec des renseignements donnés par les policiers ou les médecins légistes eux-mêmes, trouvent les coupables et s'en occupent avec une violence tout aussi définitive. Tueurs fous, lunatiques, décompensés, sectaires, urbains, organisés ou solitaires, se succèdent au fil des pages de **D[U]J** et démontrent toute l'étendue de l'imagination macabre des auteurs – ou leur grande connaissance des réalités humaines.

Ce présent livre vous offre une adaptation de ce manga en jeu de rôle : incarnez à votre tour des Jägers dans un Tokyo sombre et tourmenté, arpentez ses rues et ses ruelles à la recherche de monstres afin de les éliminer définitivement, utilisez les pouvoirs du mempô et la puissance du katana et mettez du sang partout.

Daitoshi (Underground) Jäger propose des règles simples, à la fois ludiques et narratives, pour incarner les Jägers, quelques conseils pour créer des aventures, des idées pour peupler la métropole de monstres affreux et plusieurs histoires à mettre en scène.

Les joueuses et la maîtresse de jeu auront besoin d'une poignée de d6, de feuilles de personnages et des habituels crayons et gommes.

L'ensemble du livre est réservé à la maîtresse de jeu – beaucoup de secrets et d'informations confidentielles s'y déploient au hasard des lectures. Seules les quelques pages sur la création des personnages et sur les règles peuvent être partagées avec les joueuses.

UNE INTERVIEW DE UYENO NISHI

À ce jour, **Daitoshi (Underground) Jäger** *reste une œuvre inachevée. Le manga a été retiré des pages du magazine après une dizaine d'histoires et les secrets de l'univers restent inconnus de la plupart des lecteurs – malgré les indices semés entre les pages. Nous avons pu discuter avec la scénariste,* Uyeno Nishi*, qui nous a livré bon nombre de réponses.*

Bonjour Nishi-Sama. Merci de nous recevoir. Comment vous est venue l'idée de Daitoshi (Underground) Jäger ?

[Rire] Je lisais un article sur la criminalité aux États-Unis d'Amérique. J'étais stupéfaite par les chiffres annoncés, notamment à Detroit. Au Japon, 98% des crimes de sang sont résolus et les coupables attrapés. Nous n'avons pas la même culture de la violence criminelle. Je me suis amusé à transposer les statistiques à l'échelle d'une mégapole comme le Grand Tokyo. Aujourd'hui, nous sommes 35 millions – demain, sans doute près de cinquante. À cette échelle, cela signifie plus de vingt mille meurtres, quarante mille viols, cinq cents mille agressions, deux millions de vols et d'actes de vandalisme chaque année. Quelle police peut s'occuper d'autant de crimes sans devoir mettre des chars dans les rues et tirer à vue sur les suspects ?

Ce sont des chiffres impressionnants. Comment expliquez-vous une telle évolution pour le Japon de vos histoires ?

Effectivement, il est peu probable que mon pays connaisse jamais une telle explosion de la criminalité. Cependant, dans le manga, je fais remonter l'origine de cette horrible pagaille à la fin de la Seconde Guerre mondiale. C'est l'un des secrets de l'univers, qui ne sera sans doute jamais révélé ailleurs qu'ici. [Rires] C'est donc une lente évolution, sciemment provoquée par un groupe d'hommes que l'on ne connaît que sous le nom collectif du « Cercle ».

Dans le manga, ce terme n'apparaît pas, mais on apprend petit à petit que les criminels pourchassés par les Jägers sont porteurs d'une sorte de marque mystique.

Tout à fait. Au début, je n'avais pas envie d'écrire une histoire de Fantasy. Je voulais rester au plus près de la folie de l'homme criminel. Mais comme

les protagonistes principaux reviennent de la mort après leur suicide et qu'ils possèdent un étrange masque guerrier, cela n'a pas été difficile d'introduire quelques éléments un petit peu fantastiques. Cela a l'avantage d'expliquer rapidement certaines choses et de mettre un peu de distance entre le lecteur et l'histoire.

Et donc, quel est le rapport entre le « cercle » et cette marque ?

[Rires] Petits curieux. Le rapport est très direct en fait. On peut reprendre l'histoire à la fin de la guerre. Les Américains font pleuvoir des bombes sur le pays, incendient les grandes villes et finissent par lâcher deux bombes atomiques – on compte les morts civils par centaines de milliers, peut-être par millions. La douleur, la peur, les morts de ces évènements réveillent un démon des anciens temps. C'est là qu'interviennent des criminels de guerre japonais – notamment d'anciens médecins de l'unité 731.

Vous pouvez nous parler de cette unité 731 ? J'ai l'impression que ce n'est pas très drôle.

Et vous avez bien raison. L'existence de l'unité 731 n'a été révélée que dans les années 80, je crois. C'était un groupe de médecins et de chercheurs japonais qui opéraient dans le nord de la Chine, dans les années 30 et 40, et qui expérimentaient les premiers essais de guerre bactériologiques sur des prisonniers. Plus de 300 000 personnes ont été exécutées par ces fous. Mais le pire reste à venir : le Général MacArthur, en échange de l'ensemble de leurs dossiers de recherche, leur a accordé à tous l'immunité lors des procès qui ont suivi la signature de la paix ! Autant dire que je n'avais pas vraiment besoin du démon pour apporter le mal sur la terre… Il était déjà là.

Effectivement. Que se passe-t-il alors ?

Ces criminels de guerre, plus quelques allemands réfugiés à Tokyo, mettent la main sur le démon. Il est désorienté par les changements dans le pays et par la technologie. Ils le capturent et commencent à l'étudier. Et ce cercle de « scientifiques » comprend rapidement que plus ils le découpent, plus ils le réparent et lui donnent de sang, plus ils provoquent de douleurs, plus ils gagnent en vitalité et en puissance personnelle. Rapidement, ils effacent toute trace de l'existence de la créature dans les dossiers officiels et la mettent sous haute garde dans un complexe militaire souterrain dans le nord de Tokyo. C'est ainsi que naît le *Cercle* – une bande de fous furieux qui comprennent les avantages qui existent à torturer une créature surnaturelle.

C'est un vrai tour de passe-passe qu'ils opèrent là. Tout cela est absent du manga. Vous aviez prévu de faire apparaître ces explications ?

Oui, au bout de deux ou trois saisons. [Rires] Si on avait eu plus de succès auprès des lecteurs. On aurait peut-être dû en parler plus tôt, mais ce n'était pas au cœur de nos histoires – seulement un arrière-plan pour structurer un peu les évènements en hors-champ. Franchement, ce n'est pas si important que ça. Ceci étant, les criminels de guerre du Cercle sont tout de même à l'origine de toute la violence du Grand Tokyo du manga. Voyant qu'ils tirent du plaisir et de la puissance du démon, ils se mettent à lui sacrifier des gens qu'ils enlèvent ou extraient des prisons. Mais ce n'est pas très pratique ni très sûr – jusqu'à ce qu'ils se rendent compte qu'ils n'ont pas besoin de se salir les mains eux-mêmes. En employant l'ichor du démon (littéralement son pus et ses sanies), ils peuvent marquer d'autres personnes, provoquant des désirs de violence sadique chez elles. Ce sont ces personnes qui se mettent à tuer, à violer et à torturer pour eux, transférant directement le pouvoir aux membres du Cercle.

D'où les étranges marques qui apparaissent dans la série.

Tout à fait. Tous les « méchants » des histoires ont comme point commun d'avoir bu de l'ichor du démon, offert par l'un ou l'autre des membres du Cercle. Ils ont commencé à agir de la sorte à la fin des années 60 et continuent encore de nos jours – des générations de tueurs et de tortionnaires.

Pourquoi prendre de tels risques ?

Les membres du Cercle vieillissent malgré les sacrifices ; ils craignent la mort et ils décident d'augmenter la portée des sacrifices. Ils se mettent ainsi à marquer de jeunes tueurs, certains de leurs serviteurs ou encore des gens qui les gênent – des empoisonnements discrets le plus souvent, parfois des « pactes ». Ces marqués deviennent déments, obsédés de violence et de meurtres – toujours avec un fond de rationalité aberrante. Leurs commanditaires engrangent alors les rêves et les pouvoirs du démon ; ils continuent de vivre plus longtemps, mais ils ne sont pas encore complètement immortels.

Personne ne se rend compte de rien ?

Les membres du Cercle contrôlent les choses au plus haut niveau. Les rares enquêteurs qui parviennent à percevoir des connexions sont impitoyablement brisés ou éliminés – leur famille tombe sous les lames de marqués, leurs supérieurs les harcèlent ou les poussent au suicide, les dossiers sont enterrés…

Dans le manga, la société elle-même est d'une violence incroyable : meurtres, agressions, tortures, harcèlements, rapports de force, anesthésie morale… Régulièrement, on assiste à des actes de pure cruauté ou de bêtise crasse dans les arrière-plans des images.

Plus le temps passe, plus les marqués se multiplient, plus la société se polarise par effet de bord. La violence brutale, aveugle, devient une norme sociale et non une exception. Les criminels ordinaires n'hésitent plus à tuer ou à mutiler ; dès l'école, les enfants infligent ou subissent cette violence sans même s'en rendre compte. Avec l'explosion démographique que connaît la région – principalement par le biais d'une très importante immigration, intérieure par le déplacement des populations depuis les zones rurales, et extérieure par l'arrivée de centaines de milliers de travailleurs venus des autres pays asiatiques pour soutenir l'économie de l'île – les autorités sont de moins en moins à même de lutter contre le Cercle et son influence, qui se développe alors de plus en plus vite. Tout cela finira, logiquement, par un gigantesque holocauste de violence aveugle et les membres du Cercle atteindront alors l'immortalité.

Les protagonistes des histoires de Daitoshi (Underground) Jäger — on peine à parler de héros — enquêtent sur ces crimes. Pourtant ce ne sont pas de simples témoins pour donner à contempler ce Tokyo horrifique au lecteur.

Non [Rires]. C'est le moins qu'on puisse dire. Si les Jägers sont des sortes de monstres qui manient la violence avec une espèce d'humour complaisant et s'ils sont de simples enquêteurs (et juges et jurys et bourreaux), ils représentent le dernier espoir de l'humanité face au complot du Cercle. Enfin, c'est très théorique – tout ça n'a pas non plus été développé dans les épisodes publiés !

Un second secret donc pour nos lecteurs ?!?

[Rires] Et ce n'est pas fini ! [Rires]. Quand le démon a été réveillé, un Kami a été alerté. Enfin, je dis Kami – on s'est beaucoup amusé avec certains éléments de la mythologie chrétienne, par pur exotisme, et c'est plutôt une espèce d'Ange descendu du paradis pour retrouver la créature et la repousser dans les Abysses. On voit des détails dans certaines images – des vitraux, l'ombre de croix qui protègent parfois les personnages. La présence chrétienne au Japon étant relativement limitée, tout n'est toujours que suggéré ou accidentel, comme des poteaux électriques ou des enseignes qui se croisent.

Ce sont effectivement des éléments subtils, mais qui reviennent comme une sorte de leitmotiv au fil des épisodes.

Oui. On ne comptait pas forcément insister beaucoup plus sur ces éléments, mais cela préparait l'apparition de l'Ange, prévue pour beaucoup plus tard.

C'est cet « Ange » qui est donc l'opérateur des protagonistes ?

On peut dire ça [Rires]. L'Ange est arrivé sur Terre peu de temps après le démon, mais il n'a jamais été capable de le retrouver – le Cercle l'avait déjà dissimulé. Toutefois, il sentait son influence et son aura. Durant un temps, l'Ange a tenté de lever des « guerriers saints » pour l'aider, mais ça n'a jamais très bien fonctionné. Il a néanmoins infiltré la police, surtout dans les domaines administratifs et médico-légal, afin d'avoir accès aux dossiers d'enquête. Sa « secte » est toujours active lors des premiers épisodes et aide constamment les héros.

Des « Guerriers saints » ? Les protagonistes n'y ressemblent pas tellement…

Parce qu'ils n'en sont pas ! [Rires]. Au moment des premiers épisodes, l'Ange est extrêmement vieux. Il ressemble à un centenaire – la pure représentation extérieure de son état d'esprit. Son désespoir l'affaiblit et il est prêt à tout pour rejoindre le Paradis, même s'il échoue dans sa mission. Il a donc décidé d'employer les grands-moyens. Dans la mythologie chrétienne, le suicide n'a pas tout à fait la même valeur qu'ici. Celui qui met fin à ses jours est maudit par Dieu ! Personne n'a le droit d'exercer l'ultime choix ; l'heure de la mort est entièrement soumise à l'arbitraire du Créateur. Aussi, l'Ange choisit des suicidés et les maudit : maintenant, ils ont un téléphone, des flingues, et ils doivent remplir des missions pour lui, sans être pour autant encombrés de la morale des guerriers saints.

Le Mempô n'est pas tellement chrétien.

Non, c'est sûr. Mais c'est un manga et ça se passe au Japon. Les mempôs sont un détail cool. Enfin, j'ai pu en convaincre mon éditeur [Rires].

Les personnages sont des Freeters, tout en bas de la société économique japonaise, des laissés-pour-compte. Vous ne faites aucun effort dans les histoires pour les rendre vraiment sympathiques. Pensez-vous que la désaffection du public puisse venir de là ?

Certainement, oui [Rires]. De plus, ce sont presque des *Denpasan*, des personnes complètement déconnectées de la réalité depuis leur suicide. Ils obéissent à une voix au téléphone ! [Rires] Qui peut bien se passionner pour eux ou se mettre à leur place ? Pour nous, l'important, c'était le Cercle et les marqués. Les Mempôs servent justement à rendre encore plus anonymes les personnages. Souvent, dans les films d'action, les adversaires des héros sont masqués d'une manière ou d'une autre – ce sont des ombres, ils portent des masques de ski, des uniformes de méchant, etc. Là, nous voulions l'inverse, d'où le relatif anonymat des protagonistes par rapport à des marqués toujours uniques, fantasques et extraordinaires. Rétrospectivement, c'était sans doute une erreur [Rires] – nous aurions eu plus de succès en leur donnant un semblant de vie, quelques galères extérieures, des romances... Nous avons été trop radicaux ! [Rires] Ne faites pas la même erreur que nous avec votre jeu !

Et le démon ? Que lui est-il arrivé ?

Il est toujours entre les mains du Cercle – des gens sans morale, vivants depuis un siècle, ultra-riches et ultra-puissants. Il est caché quelque part dans une base secrète le long de la rivière Arakawa, juste au nord-ouest de Tokyo. Après la guerre, l'ancienne base militaire où il était gardé a été remplacée par des immeubles de bureau et c'est quelques centaines de mètres sous l'un d'eux qu'il hurle encore sa douleur. C'est presque un temple dédié à sa personne – une cathédrale souterraine ultra-scientifique, avec des appareillages de 1945 qui n'ont jamais été remplacés et des couches et des surcouches de technologies de plus en plus perfectionnées. Le corps du démon a grossi – et il grossit encore – jusqu'à envahir tout l'espace entre les machines ; des plis et des replis de tissus cicatriciels que les chirurgiens fous du Cercle continuent de malmener, de taillader et de greffer ; un corps percé d'innombrables cathéters qui en extraient le précieux ichor.

Merci Uyeno Nishi pour toutes ces révélations !

MÉCANIQUES

JÄGERS

CONCEPT

Les joueuses incarnent des Jägers, des chasseurs de tueurs en série dans une cité décalée, tentaculaire et surpeuplée. Avant cela, les personnages étaient des « freeters » – des travailleurs précaires, constamment dans les galères d'argent, de logement, de relations, souffrant du manque de respect, sans avenir aucun.

Un jour, ils ont décidé de se suicider pour arrêter de souffrir – médicaments, rasoir, chute mortelle, noyade… Ils savent que ça a marché, mais ils se sont pourtant réveillés dans leur chambre miteuse ou allongés dans une minuscule loge d'un hôtel-capsule. Auprès d'eux, quelques objets – de l'argent, un téléphone portable anonyme, un katana, un pistolet automatique chargé et un antique mempô, un masque de samouraï.

Dès lors, les personnages reçoivent des messages sur leur téléphone, les enjoignant d'enquêter sur des actes de violences horribles commis à Tokyo et de traquer les coupables.

NOM

Les personnages portent juste un prénom. Jamais ils ne sont nommés autrement dans le manga. La joueuse peut choisir un prénom féminin ou masculin au choix dans les listes suivantes (ce sont les prénoms japonais les plus communs).

面 **Prénoms féminins** : Aya ; Ayaka ; Ayumi ; Chihiro ; Haruka ; Kana ; Kanako ; Kaori ; Mayu ; Miho ; Minami ; Miyu ; Natsumi ; Rina ; Saki ; Sayaka ; Shiori ; Yui ; Yuka ; Yuri.

面 **Prénoms masculins** : Daiki ; Hiro ; Hiroki ; Kazu ; Kazuki ; Keita ; Ken ; Kouki ; Masa ; Naoki ; Naoya ; Ren ; Shinji ; Shota ; Shun ; Taka ; Takumi ; Takuya ; Yuki ; Yuma.

DESCRIPTION

Les personnages ont chacun leur style vestimentaire, mais leur principale caractéristique reste leur chevelure, toujours incroyablement sophistiquée, avec une coupe, une couleur, instantanément reconnaissable. C'est un point important de la définition du personnage auquel chaque joueuse doit prêter une attention particulière.

MATÉRIEL

Après son suicide, chaque Jäger se réveille avec plusieurs objets à côté de lui :

面 **D'abord, un katana d'excellente facture.** C'est une arme moderne, mais pas un objet de pacotille que l'on se contente d'exhiber dans un coin du salon. Il a été réalisé aux dimensions du personnage, avec un poids optimum pour lui et son fil est parfait. Le katana est livré dans son fourreau, avec une house de rangement et tout le matériel pour le nettoyer, l'huiler et le refiler. S'il venait à casser, il est remplacé au début de la nuit suivante. Même si le Jäger n'a jamais utilisé de sabre par le passé et s'il n'a jamais reçu d'enseignement, il sait s'en servir intuitivement, au moins au niveau de son score de Prestance.

面 **Ensuite, un pistolet automatique.** C'est une arme de gros calibre à la main du personnage. Sans avoir jamais suivi d'entraînement, le personnage sait l'utiliser, le démonter, le nettoyer, le remonter. La précision de son tir est au niveau de son score de Sang-froid. L'objet est fourni avec un holster de ceinture, deux ou trois chargeurs, plusieurs boîtes de munitions et tout le nécessaire pour s'en occuper.

面 **Une enveloppe avec de l'argent.** La somme est importante, suffisante pour se faire plaisir, vivre décemment dans un bon hôtel, acheter du matériel onéreux – en somme, connaître enfin le confort qui a toujours été refusé au Jäger. Quand l'argent vient à manquer, il est rapidement remplacé et une nouvelle enveloppe apparaît.

面 **Un téléphone portable.** C'est un smartphone de dernière génération, avec plusieurs applications utiles, notamment des liens vers plusieurs bases de données gouvernementales protégées, mais aussi un très bon appareil photo. Le téléphone contient les numéros des autres personnages, ainsi que quelques numéros supplémentaires (cf. Figurants, p.29).

面 **Finalement, un Mempô.** Dont nous reparlerons un peu plus loin.

Satori et Souffle

En premier lieu, le Jäger est défini par son **Satori**. Le Satori est un concept important dans **D[U]J**. Il mesure le potentiel et la conscience de soi d'une créature, son caractère, sa puissance psychique, son aura, son entéléchie, son emprise sur le monde. D'une manière générale, plus le Satori est élevé, plus une personne exsude d'assurance et de santé.

Le Satori est mesuré sur une échelle de 0 à 6 ou plus (bien que les valeurs plus élevées soient extrêmement rares). Un adulte moyen possède un score de 2 ; un Jäger possède, lors de son éveil, un score de 3 en Satori ; certains humains, et notamment les criminels que les personnages traquent, possèdent souvent un Satori encore plus impressionnant. D'une manière générale, les enfants ou les animaux possèdent un Satori égal à 1.

Le Satori diminue quand une personne est blessée, malade, empoisonnée, subjuguée, humiliée, déprimée. Lorsque le Satori d'une créature est réduit à 0, cette dernière ne peut plus agir – elle est inconsciente, hors de combat, alitée, morte peut-être.

Quand le Satori d'un Jäger tombe à 0, celui-ci perd conscience. Son corps est oublié dans un coin par les figurants ou les autres personnages. Il se réveille, au début de la nuit suivante, complètement guéri de toutes ses blessures avec un Satori à son maximum.

Dans le jeu, le Satori possède une sorte de subdivision : le **Souffle**. Toutes les créatures possèdent 5 points de Souffle pour chaque point de Satori. Le Souffle est perdu et récupéré rapidement au cours des aventures et permet de mesurer certains effets. Toutefois, à chaque fois qu'un personnage perd 5 points de Souffle, il perd aussitôt un point de Satori.

Mempô

Chaque Jäger possède un Mempô, un masque de samouraï ancien, en cuir ou en métal, qui lui couvre tout ou partie du visage et représente une vision affreuse, monstrueuse ou contournée. Chaque Mempô possède un ou plusieurs pouvoirs que le personnage peut activer librement. Chaque utilisation du Mempô coûte 1 point de Souffle. Le personnage peut utiliser plusieurs pouvoirs, y compris plusieurs fois le même, dans le même tour, en plus de son action, tant qu'il peut dépenser le Souffle correspondant.

1D266	Pouvoirs du Mempô
111	Ajouter un effet supplémentaire à une action
112	Alimenter ou décharger un petit appareil électrique
113	Allumer la paume de sa main comme une lampe-torche puissante
114	Allumer ou éteindre une lumière en vue
115	Bloquer une porte en position ouverte ou fermée
116	Calmer un animal agressif ou méfiant
121	Capter les ondes radios et les scanners
122	Casser un objet
123	Changer la couleur et la forme de ses vêtements
124	Chuter de n'importe quelle hauteur sans dommage
125	Comprendre une langue étrangère et la parler le temps d'une conversation
126	Courir aussi vite qu'une voiture durant quelques secondes
131	Créer un bento nourrissant
132	Créer un bouclier de force à son poignet
133	Créer une bouteille de saké
134	Créer une décharge EMP qui éteint toutes les machines à quelques mètres
135	Décaler ses perceptions et les placer à quelques mètres de son corps
136	Décrypter un fichier protégé
141	Démarrer une machine ou un véhicule en la touchant
142	Désamorcer un système de sécurité en touchant une borne d'accès
143	Désintégrer quelques centimètres-cube de matière au toucher
144	Dessiner un visage de mémoire
145	Déterminer la cause d'un décès en touchant le corps
146	Devenir transparent aux caméras de sécurité durant quelques minutes
151	Devenir une ombre se fondant dans une ombre
152	Effectuer une analyse spectrographique complète en léchant une trace
153	Établir une zone de silence à trois pas autour de soi
154	Faire disparaître un objet en l'empalmant
155	Grimper n'importe quelle surface verticale sans difficulté
156	Ignorer les portiques de sécurité
161	Imiter parfaitement une voix déjà entendue

162	Invoquer son arme dans sa main
163	Léviter jusqu'à quelques mètres au-dessus du sol
164	Lire des données informatiques en touchant un espace mémoire
165	Lire un document très rapidement
166	Localiser une entrée ou une sortie dans un lieu
211	Manipuler un petit objet à distance par télékinésie
212	Marcher ou courir sur l'eau
213	Modifier le contenu d'un document (une page)
214	Ne pas avoir besoin de respirer durant quelques minutes
215	Ne pas perdre l'équilibre sur une surface instable ou trop étroite
216	Ouvrir une serrure en la touchant
221	Parler dans l'esprit d'un autre Jäger
222	Pirater une caméra
223	Prendre le visage d'une autre personne
224	Produire une toxine anesthésique avec sa salive
225	Produire une toxine psychotrope avec sa salive
226	Réagir avant quelqu'un d'autre
231	Rendre son katana aussi solide qu'une barre à mine
232	Rendre son pistolet silencieux
233	Rendre une surface opaque transparente
234	Résister aux flammes et à la chaleur
235	Résister aux poisons et toxines
236	Rester immobile et devenir invisible
241	S'emparer d'un objet par pickpocket
242	S'orienter dans un labyrinthe
243	Saisir une conversation autrement inaudible
244	Sauter d'un toit à un autre sur une grande distance
245	Sauter par-dessus un mur ou une barrière
246	Se libérer d'un lien
251	Se téléporter à vue
252	Soulever un objet extrêmement lourd
253	Suivre une trace olfactive
254	Transformer son katana en naginata
255	Transformer son pistolet en fusil à pompe
256	Traverser une porte sans l'ouvrir
261	Trouver le mot de passe ou le code de sécurité en touchant la machine
262	Trouver un raccourci
263	Voir au travers d'une paroi opaque
264	Voir dans le noir et les ténèbres en niveau de gris
265	Voir en lumières ultraviolettes
266	Voir les infrarouges

ATTITUDES

Le Jäger possède quatre caractéristiques appelées **Attitudes**, parce qu'elles décrivent la manière dont il approche les problèmes et obstacles qu'il affronte. Les attitudes possèdent un score de 1 à 5 – c'est simplement le nombre de d6 que la joueuse peut lancer pour accomplir une action.

面 **Violence**. Le personnage agit avec résolution, emportement, hargne, rudesse. Il est franc et direct, sans concession, tout en puissance et en volonté. *Compétences généralement associées : Bagarre, Force, Intimidation, Résistance, Volonté...*

面 **Prestance**. Le personnage agit avec vigueur, souplesse, rapidité, charisme. Il est flamboyant, ouvert, confiant. *Compétences généralement associées : Agilité, Charme, Éloquence, Empathie, Escrime...*

面 **Ruse**. Le personnage agit avec circonspection, contournement, sournoiserie. Il est prudent, dissimulateur. *Compétences généralement associées : Baratin, Discrétion, Érudition, Étiquette, Perception...*

面 **Sang-froid**. Le personnage agit avec calme, détachement, concentration. Il ne panique ni ne s'emporte. En combat, il montre un courage exemplaire et sa main ne tremble pas quand il tire à distance. *Compétences généralement associées : Calme, Machines, Négociations, Soins, Tir...*

> *Note : l'attitude choisie pour agir dépend en premier lieu de la manière dont la joueuse incarne son personnage. Si elle est agressive lorsque son personnage interroge un figurant, il est impossible qu'elle utilise le Sang-froid pour effectuer un jet de négociation, même si c'est son meilleur score – toutes les attitudes peuvent ainsi servir, indifféremment, à toutes les actions en fonction du roleplay. Pour des actions plus neutres ou en cas de doute, il suffit de se référer à la liste des compétences associées.*

ANCRES

Bien que cet élément n'apparaisse pas dans la série dessinée, la scénariste Uyeno Nishi nous a fortement enjoint à l'ajouter afin de rendre les personnages plus intéressants.

Chaque personnage possède des **ANCRES** qui le lient avec le monde des vivants, des histoires pas finies, des dettes, des problèmes divers. En cours de jeu, la maîtresse de jeu est invitée à utiliser ces ancres pour mettre des bâtons dans les roues des personnages, pour leur faire perdre du temps, pour leur rappeler qu'ils n'existent pas en dehors du monde et que la chasse n'est pas leur seule activité. Idéalement, chaque personnage devrait avoir à gérer au moins une galère par séance de jeu.

La joueuse peut tenter de régler ces problèmes, de s'en débarrasser progressivement si elle le souhaite. Chaque ancre résolue, à la satisfaction de la joueuse et de la maîtresse de jeu, fait perdre définitivement un point de Satori au personnage. Lorsqu'il tombe à 0 point de Satori de cette manière, il ne se réveille plus et disparaît du monde à jamais. Toutefois, s'il rachète des points de Satori avec son expérience, il n'y associe pas de nouvelles ancres, mais s'offre simplement un nouveau départ.

1D36	EXEMPLES D'ANCRES À PERSONNALISER
11	Addictions lourdes
12	Animal familier
13	Conséquences d'un crime commis
14	Conséquences d'un crime subi
15	Dette d'honneur
16	Dettes financières lourdes et dangereuses
21	Disparition d'un proche
22	Enfant gardé par l'autre parent
23	Engagements personnels (sport d'équipe, évènementiel, etc.)
24	Frère ou sœur en galère lourde
25	Maladie grave
26	Obligations professionnelles
31	Parents inquiets et/ou envahissants
32	Personne à charge
33	Quête religieuse personnelle
34	Recherché
35	Relation amoureuse très compliquée
36	Vengeance

Expérience

Les personnages gagnent 5XP à la fin de chaque séance de jeu. Les joueuses peuvent les dépenser de la manière suivante :

面 **Un point de Style** : 1XP par point de score à atteindre.

面 **Acheter un nouveau pouvoir de Mempô** : 5XP.

面 **Un point de Satori supplémentaire** : 10XP par point actuel.

Création des personnages

1. La joueuse note le Satori de son personnage (égal à 3) et lui choisit un nom et une description. Elle note le matériel de départ.

2. Tous les **styles** possèdent un score initial de 1. Les joueuses peuvent répartir 8 points supplémentaires entre les quatre styles.

3. La joueuse tire au hasard trois pouvoirs pour son Mempô (si la maîtresse de jeu l'autorise, elle peut inverser les chiffres pour chaque tirage et donc choisir entre deux pouvoirs à chaque fois).

4. La joueuse définit trois ancres pour son personnage, en s'appuyant sur les exemples fournis ou en inventant des évènements dramatiques en accord avec la maîtresse de jeu.

MÉCANIQUES

LANCER LES DÉS

Lorsque son personnage veut effectuer une action ou solliciter ses savoirs et savoir-faire, la joueuse lance un nombre de d6 égal au score de l'Attitude choisie pour agir.

Chaque dé qui affiche un résultat de 4, 5 ou 6 donne une qualité de réussite – le 6 accorde deux qualités.

DIFFICULTÉ

Pour réussir une action, la joueuse doit obtenir un nombre minimum de **QUALITÉS** :

Difficulté	Qualités à obtenir
Très facile	1
Simple	2
Malaisé	**3**
Difficile	4
Très difficile	5

DEGRÉS DE SUCCÈS

D'une manière générale, plus la joueuse obtient de qualités de réussite, plus l'action du personnage est réussie :

Qualités obtenues	Conséquences
Aucune	Non (échec)
Moins que la difficulté	Peut-être (réussite mineure)
Égal ou plus que la difficulté	Oui (réussite majeure)
Deux fois plus que la difficulté	Oui et (réussite exceptionnelle)

REBONDISSEMENTS

Le 4 est un chiffre qui porte malheur dans la culture japonaise. À chaque fois que la joueuse obtient une majorité de 4 sur les dés qu'elle lance (la moitié ou plus des dés), il se passe quelque chose : c'est un rebondissement, une mauvaise surprise, une complication, une péripétie, une galère... La maîtresse de jeu doit proposer des conséquences à l'action qui ouvrent de nouvelles directions à l'histoire, même lorsque le personnage atteint ses objectifs.

SATORI

Une créature utilise son Satori de manière naturelle pour améliorer ses jets. Une créature avec un Satori supérieur est ainsi plus puissante, plus efficace, dans ses agissements.

Dans les faits, cela signifie qu'une créature lambda lance, pour toutes ses actions, un nombre de d6 égal à son Satori actuel plus son score d'Attitude.

JET RAPIDE ET SAUVEGARDE

Si la maîtresse de jeu a besoin de tester rapidement une Attitude, au format oui/non, elle peut demander à la joueuse de lancer 1d6. Si le résultat est égal ou inférieur au score de l'Attitude, c'est réussi.

On emploie notamment cette technique pour les jets de sauvegarde ou lors des enquêtes ou interrogatoires rapides : chaque joueuse lance 1d6 à son tour sous une Attitude de son choix, mais jamais deux fois la même de suite, et peut poser une question par réussite. L'enquête s'achève quand la table a accumulé trois échecs.

CONFLITS

INITIATIVE

La table choisit un Jäger. Il agira en premier ce tour. Sa joueuse lance 1d6 pour chaque autre personnage autour de la table et note les résultats obtenus. La maîtresse de jeu fait de même pour chaque adversaire ou catégorie d'adversaire. Lorsque le premier personnage a agi, on joue dans l'ordre descendant des résultats : sa joueuse désigne les personnages qui agissent en dépensant ses résultats au fur et à mesure, distribuant ainsi la parole. Le même personnage peut garder l'initiative durant tout le conflit ou la table peut choisir un nouveau personnage à chaque tour.

LA DYNAMIQUE DES CONFLITS

À son tour de jeu, un personnage va accomplir **UNE ACTION** comprenant **UN NOMBRE VARIABLE D'EFFETS**, en fonction du résultat d'un unique jet. Chacun de ces effets – se déplacer, attaquer, aider, etc. – a des conséquences mécaniques précises. C'est la joueuse, connaissant le nombre total d'effets que son personnage peut déclencher ce tour, qui en choisit les combinaisons. Ensuite seulement, elle décrit narrativement les actions entreprises, en tenant compte des conséquences mécaniques de ces effets.

ATTITUDE

Tout d'abord, la joueuse décide de **L'ATTITUDE** que son personnage va utiliser pour agir. Ce choix est généralement dicté par les circonstances, la tactique employée ou encore le point fort du personnage. Parfois, la joueuse n'a pas le choix de l'Attitude à employer, lorsque ses adversaires ne lui laissent que peu de champ pour manœuvrer ; mais le plus souvent, c'est surtout une question d'approche.

- **VIOLENCE** : pour se bagarrer à mains nues, foncer dans le tas, jouer de sa puissance physique, rouler des muscles, lancer des objets lourds, retourner des tables ou défoncer des portes.
- **PRESTANCE** : pour ferrailler avec le katana, se déplacer prestement, jouer de son agilité et de sa souplesse, virevolter sur le champ de bataille.
- **RUSE** : pour jouer du couteau, pousser, tromper, distraire, surprendre ses adversaires, multiplier les sournoiseries et les malices, avantager ses alliés ou handicaper ses ennemis.
- **SANG-FROID** : pour tirer à distance, garder son calme, intimider, évaluer la situation tactique, jauger des ennemis, se déplacer posément, prendre une position ou donner des ordres.

Lorsque la joueuse choisit son attitude, elle doit, autant que possible, s'abstenir de décrire quoi que ce soit – si elle a des intentions précises, elle doit les garder par devers elle. Le choix de l'Attitude est, pour le moment, purement mécanique, mais aura des incidences narratives plus tard.

L'Attitude indique le nombre de d6 – la poignée – que lance la joueuse à son tour de jeu, en n'oubliant pas d'ajouter son Satori.

La défense

Une fois que la joueuse a réuni sa poignée de dés, elle doit écarter 0, 1 ou plusieurs dés afin de constituer sa défense. Dans les conflits, la défense est la difficulté des jets des adversaires.

La défense est à	Le personnage est
0	Sûr de lui, suicidaire, pressé d'en finir
1	Agressif, peu protégé
2	Attentif
3	Prudent
4	En défense

Par défaut, la défense d'un personnage ou d'un adversaire qui n'a pas encore eu l'occasion de jouer est égale à 2 (notamment au premier tour d'un conflit). Si le personnage est surpris, il bénéficie d'une défense par défaut égale à 1. La défense ne change qu'au tour du personnage, lorsqu'il a la possibilité de placer un ou plusieurs dés en défense (ou pas).

Les effets

La joueuse lance les dés restants dans sa poignée et compare le nombre de qualités obtenues à la défense de l'adversaire le plus à même de l'empêcher d'agir, que celui-ci soit directement visé ou non.

Qualités obtenues	Effets
Aucune	1 effet *Bouger*
Moins que la défense	1 effet au choix
Égal ou plus que la défense	2 effets au choix
Deux fois plus que la défense	3 effets au choix et 1 dégât
	+1 effet par deux qualités au-delà

La joueuse choisit les effets mécaniques dans la liste suivante. Elle peut choisir plusieurs fois le même effet ou les combiner à sa guise.

面 **Aider** : offrir un bonus de +1 dé à un allié. Il est possible de cumuler les dés ainsi obtenus pour constituer une réserve d'aide, mais on ne peut en dépenser qu'un seul par tour pour augmenter sa poignée.

面 **Attaquer** : infliger la perte d'un point de souffle à un adversaire.

面 **Bouger** : se déplacer ou prendre position.

面 **Garder** : se préparer à annuler un effet adverse. Il est possible de constituer une réserve de gardes. Au moment où un adversaire agit, la joueuse peut dépenser une ou plusieurs gardes pour annuler tout ou partie des effets possibles – elle doit annoncer le nombre d'effets annulés avant que son adversaire ne détermine la manière dont il les utilise.

面 **Interagir** : affecter l'environnement, manipuler des objets.

面 **Récupérer** : retrouver un point de souffle.

Les conséquences

Chaque effet d'attaque qu'il subit fait perdre 1 point de souffle au personnage. Lorsqu'il a perdu 5 points de souffle, il perd un point de Satori. Sa réserve de souffle revient alors à son maximum de 5.

Lorsqu'un personnage subit un dégât (lorsque l'adversaire obtient deux fois plus de qualités que sa défense), il perd automatiquement un point de Satori et ses points de souffle ne bougent pas. Il est bien sûr possible de perdre, au même moment, à la fois un point de Satori par dégât et un autre par attrition du souffle.

Un personnage ou un adversaire réduit à 0 points de Satori est hors de combat et ne peut plus agir.

> *La maîtresse de jeu peut utiliser les dégâts pour obtenir des effets narratifs particuliers : un adversaire peut choisir de ne pas utiliser un dégât pour infliger une perte de Satori, mais pour obtenir une conséquence majeure : parvenir à fuir sans qu'on puisse le rattraper, atteindre l'un de ses objectifs (comme déclencher une machine infernale), appeler des renforts, bloquer une porte, etc.*

Les descriptions

Une fois que tous les effets ont été choisis et que la joueuse a une bonne idée des conséquences des actions de son personnage, elle peut enfin décrire et raconter. Tout est alors possible tant qu'elle reste dans les bornes mécaniques précédentes. C'est pour cette raison qu'il ne faut pas décrire les actions du personnage en début de tour de jeu, mais seulement une fois que toute la résolution mécanique a été effectuée.

De même, un conflit n'est pas forcément une bagarre : il peut s'agir d'une course-poursuite, d'une négociation, une controverse, etc. dont l'objet est d'affaiblir l'adversaire pour atteindre des objectifs précis. Les attaques sont alors des arguments légaux ou des envolées lyriques…

Les descriptions devraient être graphiques, violentes, outrées et dans le style de l'histoire choisie.

Gérer les figurants

Pour la maîtresse de jeu, le travail est beaucoup moins compliqué qu'il n'y paraît.

Dans un conflit, tous les adversaires partagent une même réserve de 5 points de souffle – la maîtresse de jeu a cinq jetons en main, qu'elle écarte au fur et à mesure des attaques des personnages. À chaque fois qu'elle a écarté cinq jetons, l'un des adversaires perd un point de Satori et elle reconstitue sa réserve de souffle. Le choix de l'adversaire dépend des circonstances – ce n'est pas forcément celui qui a été directement visé : le souffle étant commun à tous, chacun peut également subir la perte de Satori. L'important est de garder une certaine cohérence narrative dans les descriptions ultérieures.

La perte d'un point de Satori diminue toujours la poignée moyenne de dés d'un adversaire et il lui faut relancer son initiative.

Les figurants les plus importants peuvent être décris par leurs attitudes, mais ce n'est pas toujours utile pour les figurants secondaires pour qui il suffit de définir la valeur moyenne de leurs poignées de dés.

Pour créer un figurant secondaire, il suffit de choisir une valeur d'adversité pour chacune des colonnes du tableau. Un figurant **FAIBLE** aura une valeur d'adversité cumulée comprise entre 3 et 5 ; un adversaire **SOLIDE** aura une valeur d'adversité cumulée comprise entre 6 et 7 ; un adversaire **TRÈS SOLIDE** aura une valeur d'adversité cumulée égale ou supérieure à 8.

Valeur d'adversité	Poignée de dés	+ Satori	Défense
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3+	3+	3

Doser l'adversité. Un adversaire très solide est l'équivalent d'un personnage à la création. Il a autant de chance de l'emporter dans un duel direct. C'est un humain capable et efficace. Deux comme lui et c'est la défaite assurée. Il faut sans doute aligner plus de trois adversaires faibles pour commencer à inquiéter un personnage seul. Une rencontre facile, rythmée, ne devrait pas comporter plus de deux adversaires faibles et un adversaire solide par personnage. Ensuite, tout est question de dosage.

MISE EN SCÈNE

VIOLENCE

D[U]J est un manga particulièrement violent et outré. Il y a la violence sociale, urbaine, sale, des décors et des passants. Il y a la violence psychologique des dialogues et des rapports humains – les Jägers sont rarement de gentils inspecteurs à l'anglaise et les figurants doivent parfois être *convaincus* de collaborer. Il y a la violence froide, clinique, glacée, pleine de détails, des scènes de crime, et la violence sadique, tourmentée, inhumaine des marqués. Il y a enfin la violence explosive, jubilatoire, décompensée, des bagarres et des exécutions.

Comme ce n'est pas un manga d'horreur, que les Jägers ne sont pas des victimes et qu'ils ont un grand pouvoir d'action, toute cette violence, pour excessive et graphique qu'elle soit, maintient une certaine distance avec son lecteur – il y a du second degré, de l'humour noir, des respirations et même de rares moments poétiques quand les auteurs se rappellent qu'ils adorent leur ville natale, ses lumières, son énergie et sa beauté chaotique.

Voici quelques conseils pour essayer de retrouver, autour de la table, l'ambiance du manga originel :

面 Tout d'abord, les joueuses étant plus ou moins sensibles à certaines formes de violence ou à d'autres, il sera sans doute pertinent que chaque table mette en place une mécanique du genre « X-Card » pour se prémunir contre les excès ou les malaises. C'est l'équivalent d'un safe-word qui permet à chacun, maîtresse de jeu incluse, d'arrêter instantanément le jeu lorsqu'un élément de jeu touche un point sensible. Il existe de nombreuses manières de procéder et diverses subtilités et variantes dans l'usage de la X-Card et la maîtresse de jeu devrait se référer aux blogs et forums qui en parlent et développent le sujet.

面 Les scènes de crime sont des moments essentiels du manga. Des images très graphiques, très détaillées, accompagnées des commentaires des médecins légistes, des Jägers et des policiers, qui s'étalent toujours sur plusieurs pages. Autour de la table, la maîtresse de jeu devrait prêter un soin tout particulier à ces premiers instants du scénario et faire l'effort d'appeler un chat un chat : les éléments anatomiques, les blessures, les supplices ne devraient pas être camouflés par des périphrases. Toutefois, la maîtresse de jeu peut établir des limites en fonction de sa sensibilité : par exemple, ne pas décrire *l'incision de la peau de la verge, du pubis au*

prépuce, avec un scalpel rouillé, suivi du déballage du-dit-organe façon banane et se contenter de parler, plus généralement, de mutilations sexuelles. Cela présente un inconvénient quand un élément est particulièrement important, comme indice, et qu'il est soudainement mis en mots alors que le sujet est soigneusement évité les autres fois.

面 En contrepoint de la violence clinique des crimes, désagréable et malsaine, la violence explosive des combats devrait être de véritables moments cathartiques pour les joueuses et rien ne devrait leur être interdit. Les mécaniques du système Yatta! autorisent toutes les descriptions possibles, y compris les plus décomplexées et les plus sanglantes. Ni maîtresse de jeu, ni les autres joueuses, ne devrait jamais porter de jugement sur ces descriptions. De toute manière, le manga lui-même est un exutoire presque bon-enfant – on est très loin d'une BD érotique BDSM façon *Von Götha*, qui serait plutôt de la lecture pour les méchants de D[U]J.

ENQUÊTES

Dans D[U]J, les enquêtes sont assez rapides, entrecoupées d'explosions de violence qui n'ont pas toujours grand-chose à voir avec les affaires – des rencontres aléatoires avec divers gangs et autres criminels secondaires, qui parfois peuvent fournir quelques informations. Les points forts sont les scènes de crime, la traque des témoins et informateurs et la confrontation avec les criminels.

Autour d'une table de jeu, cela se traduit par quelques principes simples :

面 Un jeu d'enquête se résout par une série de questions et de réponses dont l'enjeu est de résoudre un mystère.

面 Le tempo est un élément majeur dans une enquête : trop rapide et les joueuses ont l'impression qu'on leur mâche le travail ; trop lent et elles s'ennuient.

面 Les joueuses posent des questions, soit directement, soit par l'entremise de leurs personnages. Lorsqu'il en est besoin, les personnages cherchent les circonstances idéales pour trouver des réponses : visiter des lieux, fouiller des archives ou des données, interroger des témoins ou des informateurs, effectuer ou faire effectuer des analyses, etc.

面 À chaque fois qu'une joueuse pose une question, la maîtresse de jeu doit donner une réponse simple, claire et sans faux semblants. La plupart du temps, c'est un nouvel indice qui mène à la résolution du mystère : comprendre les motivations du criminel, connaître son identité

ou le lieu où il est possible de le coincer, etc. Parfois, c'est seulement indiquer plus précisément ce que les personnages doivent accomplir pour obtenir une réponse plus complète.

面 La manière ou l'ordre dont les personnages mènent l'enquête n'a aucune importance. Seuls comptent les indices et la révélation progressive des pièces du puzzle. Si les personnages doivent, bien évidemment, agir, prendre des décisions, chercher, se creuser la tête et poser des questions, il n'existe pas une seule manière d'arriver au bout de l'histoire. À chaque fois que possible, la maîtresse de jeu doit délivrer des réponses et des indices.

面 Les joueuses ne doivent jamais, absolument jamais, avoir l'impression de se retrouver dans un cul de sac. Si elles ne trouvent pas de solutions évidentes, un figurant peut intervenir avec de nouvelles informations, des analyses, une découverte, etc.

面 Tous les indices ont le don d'ubiquité. La maîtresse de jeu ne doit pas se limiter à une unique solution, un unique figurant ou un unique lieu pour les trouver. Elle doit les donner, après plus ou moins d'obstacles, à chaque fois qu'une opportunité vraisemblable apparaît.

La maîtresse de jeu dispose de plusieurs outils pour établir la difficulté d'une enquête. Toutefois, cette difficulté ne devrait jamais s'appuyer sur le manque, l'indisponibilité, les lacunes ou la fausseté dans les informations et les réponses données. Les joueuses doivent reconstituer un puzzle dont elles ne connaissent ni la taille, ni l'image finale ; si, en plus, elles n'ont pas toutes les pièces, elles n'y parviendront jamais.

面 Tous les indices ne sont pas faciles à aller chercher. Les personnages doivent trouver des solutions ou affronter des obstacles – témoin qui se cache, lieu difficile à infiltrer, bases de données protégées, figurants agressifs et violents, etc. Toutefois, lorsque l'obstacle est vaincu, les joueuses doivent obtenir les réponses recherchées.

面 Lorsque les joueuses commencent à être à l'aise avec la manière de résoudre une enquête, la maîtresse de jeu peut s'amuser à complexifier les choses. Elle peut lancer deux affaires parallèles, distinctes, mais qui nécessitent d'agir simultanément sans perdre de temps. Elle peut aussi mélanger deux puzzles, sans rien dire au début. Mais ce sont des difficultés à ignorer lors des premières enquêtes.

SECRETS

Comme l'indique Uyeno Nishi dans son interview, jamais les auteurs de D[U]J n'ont eu l'occasion d'intégrer les différents secrets de leur univers dans les épisodes parus. Il est peu probable que les maîtresses de jeu puisse faire beaucoup plus.

面 Si D[U]J, le jeu de rôle, est joué en parties d'opportunités, en one-shot ou en convention, il ne faut guère se préoccuper des secrets (voire même des ancres). L'important ici, c'est l'ambiance, les enquêtes et la violence. Quelle importance les motivations réelles des tueurs en série, puisqu'il s'agit surtout de les trouver et de leur défoncer la gueule ?

面 S'il est joué en campagne, la découverte des marques et des marqués devrait arriver assez rapidement, avec des indices posés dès le premier scénario. Les secrets des personnes-ressources qui aident les personnages devraient se dévoiler parallèlement. Ensuite, en fonction de la longueur estimée de la campagne, les personnages pourraient découvrir l'identité des membres du Cercle et pourquoi pas la localisation de leur base.

HISTOIRES

FIGURANTS

Dans **D[U]J**, plusieurs figurants apparaissent régulièrement qui aident les personnages de diverses manières. Certains de leurs secrets n'ont jamais été révélés dans les pages du manga, mais la scénariste, Uyeno Nishi, a bien voulu nous éclairer à leur sujet. Tous ces figurants peuvent aider les personnages au cours de leurs enquêtes, voire devenir leurs amis. Leurs numéros sont enregistrés dans les contacts des Jägers dès le début.

COMMISSAIRE USHINAWA

Le Commissaire Ushinawa travaille au central de la police de Daitoshi, au service des crimes majeurs. C'est un vieux policier, froid et hyper violent. Sa fille a été assassinée par un tueur en série, puis son gendre, lui-même policier, a été exécuté par le même tueur et sa dépouille, éventrée et torturée, artistiquement placée sur la tombe de la jeune femme. Le commissaire traque le tueur depuis lors. Il est extrêmement bien noté par sa hiérarchie à cause des affaires qu'il parvient à résoudre, mais ce n'est pas assez. Il est en contact direct avec les Jägers, connaît leur nature et possède même quelques indices concernant l'existence de l'Ange, bien qu'il n'en parle pas.

面 **Son secret.** Le Commissaire Ushinawa a retrouvé le tueur en série depuis longtemps. Mais il le garde prisonnier dans sa cave, l'utilisant pour obtenir des informations au travers de la marque : des tortures bien appliquées provoquent des visions chez le tueur, désormais mutilé et complètement dément. Ushinawa utilise ces informations pour effectuer des arrestations « miraculeuses » ou aider les Jägers.

KUMOSUME

Kumosume signifie *Araignée*. C'est le surnom d'une voix désincarnée. La jeune femme qui est derrière n'est pas sortie de chez elle depuis des années. Étudiante en sciences, elle fut enlevée par un gang et retenue prisonnière pendant des semaines, servant de jouet sexuel et d'esclave dans leur antre. Elle a été marquée au fer rouge en travers du visage, avec l'emblème du gang, la laissant borgne et défigurée. Elle est parvenue à s'échapper quand le commissaire Ushinawa a fait une descente sur le repaire. Depuis, elle vit enfermée chez elle, dans une petite maison de la

banlieue, avec quelques chats et de nombreux ordinateurs. Elle fait ses courses en ligne et ne sort plus de sa bulle, bien ordonnée et bien rangée. C'est désormais une codeuse et une hackeuse, spécialiste du traitement des données, profondément marquée par la violence, mais aussi détachée du monde, seulement spectatrice.

面 **Son secret.** Elle a provoqué la mort de plusieurs détenus des prisons de haute sécurité de Tokyo, notamment tous les membres du gang, en piratant les systèmes de recyclage d'air de la prison et en causant leur asphyxie. Elle continue de provoquer des « coïncidences » malheureuses en trafiquant le matériel connecté de criminels qu'elle traque, notamment de jeunes hommes au-dessus de tout soupçons sur les campus de la capitale – violeurs, dealers, tueurs…

NIIJIMA KAGEYASU

Le Docteur Niijima est l'un des innombrables médecins-légistes qui travaillent pour les services légaux de la ville, au sein d'un gigantesque complexe sur le port de Tokyo. C'est à lui que l'on confie le plus souvent les autopsies des crimes les plus violents et les plus difficiles, à cause de sa rapidité et de sa précision. C'est un grand joueur de go, plusieurs fois champion inter-département au sein des services de la ville. Quand il avait treize ans, son père a été tué par des Yakuzas à cause de ses dettes de jeu et sa mère a été enlevée. Il ne l'a jamais revue, mais des années plus tard, il a pu retrouver sa trace. Après des années de prostitution forcée, elle serait devenue la concubine de l'un des grands chefs Yakuzas de la ville.

面 **Son secret.** Trimbalé de foyers en orphelinats durant son adolescence, Niijima s'est forgé un caractère bien trempé et a affûté son immense intelligence. Il est lui-même devenu tueur en série, traquant sans pitié ses seules cibles, des Yakuzas, et profitant de ses connaissances médico-légales pour effacer toute trace de son passage et de ses crimes.

LES BÉNÉDICTIONS DE SUSANOO

SCÈNE DE CRIME

面 Un bateau de la brigade maritime de la baie de Tokyo attend les Jägers pour les emmener au large, à l'entrée de la baie, en compagnie d'une équipe de scène de crime et du commissaire Ushinawa. Le navire s'amarre à l'une des énormes bouées-balises ancrées dans la baie, délimitant les chenaux et hululant lorsque le brouillard se lève. Un autre bateau de la police est déjà là.

面 Une jeune femme nue est attachée au pilier central de la bouée, les bras au-dessus la tête. Elle porte un Shimenawa (la corde tressée shinto) autour de la taille et un Ema (plaquette votive en bois) autour du cou. Elle semble intacte. Un examen attentif montre qu'elle est morte de froid. Toutefois, on a enfoncé dans son vagin un poulpe vivant avant de coudre les lèvres soigneusement.

面 Il y a peu d'indices sur place, les vagues ayant lavé et nettoyé la plate-forme.

INVESTIGATIONS

面 L'autopsie place la date de la mort au milieu de la nuit avant la découverte du corps par un bateau de pêche. La jeune fille a été paralysée par une sorte de poison sans doute apparenté à la tétrodotoxine (une toxine secrétée par des poissons et mollusques comme le Fugu, certains poulpes, etc.) Elle était vivante quand on l'a attachée à la bouée.

面 Le Ema porte une prière à Susanoo, le dieu des océans.

面 L'identité de la victime est rapidement confirmée : Inakai Itomo, 20 ans, originaire de Takahagi (sur la côte, dans la préfecture d'Ibaraki, au nord), étudiante en école de commerce à Tokyo, actuellement en stage dans une entreprise de Yokosuka (import-export). Elle a disparu il y a une semaine.

面 Le médecin légiste ressort un vieux dossier datant d'un peu moins d'un an : un torse féminin retrouvé échoué sur une plage de la baie, très abîmé par son séjour en mer. La victime avait elle-aussi un poulpe inséré dans le vagin cousu.

面 Le quartier du port de Yokohama/Yokosuka est extrêmement violent et dangereux : les ports de commerce et militaires, s'entremêlent avec les entrepôts, les dépôts et les usines. La prostitution est très développée. Les Yakuzas font la loi la nuit, mais aussi les milices des différents syndicats

portuaires et diverses armées de mercenaires privés qui protègent les sites sensibles. Poser des questions attire des ennuis tôt ou tard.

面 Une sorte de guerre discrète oppose les mareyeurs (qui font venir le poisson de ports plus au sud de l'île) à un conglomérat d'intermédiaires mené par un mystérieux Roi du Sushi, qui fournit, plus ou moins de force, les restaurants de sushi bon-marchés de Tokyo. Il y a des meurtres, des disparitions, des affrontements violents. Toutefois, depuis quelques mois, le Roi du Sushi n'attaque plus les pêcheurs de Yokosuka. Il semble que plusieurs d'hommes de main importants aient été tués dans le quartier.

面 La communauté des pêcheurs ne parle pas. Si les personnages posent trop de questions ou fouinent trop longtemps, ils sont pris dans une embuscade contre des ennemis qui les paralysent puis les tuent.

EXPLICATIONS

面 Le coupable des crimes rituels est la Kamunushi d'un sanctuaire Shinto dédié à Susanoo – une vieille femme nommée Miwako. Elle a réussi à entraîner sa communauté, des pêcheurs et leurs familles, dans son délire : sacrifier des jeunes filles à Susanoo pour apaiser sa colère, calmer les tempêtes et permettre aux pêcheurs de revenir sains et saufs à la maison.

面 Tout le délire a été causé par une série de tempêtes effroyables et de naufrages meurtriers dans les années passées. La Kamunushi y a perdu deux fils.

面 Le sanctuaire, très ancien, est caché depuis la fin de la seconde guerre mondiale dans un entrepôt anonyme sur le front de mer, qui a été construit autour de l'endroit.

DÉNOUEMENT

面 Le culte est protégé par des femmes de pêcheurs qui semblent tirer quelques pouvoirs de l'endroit (elles se battent avec des hameçons au bout de longs fils et des couteaux à écailler).

面 En dehors du sanctuaire, ce sont les Mikos qui assurent la protection du quartier – une quinzaine de jeunes filles, des collégiennes et lycéennes, qui utilisent le sabre court et le poison pour éliminer les menaces sur le quartier.

LE CERCLE DE LA MANTE

SCÈNE DE CRIME

面 Deux cadavres sont retrouvés à deux endroits différents de la ville, abandonnés à proximité des bureaux de grosses sociétés, toujours à un endroit où la couverture des caméras de surveillance présente un manque.

面 Ce sont des hommes. Ils sont nus. Leur corps a été simplement abandonné sans véritable précaution. Ils n'ont pas été tués sur place. La cause de la mort semble être des hémorragies internes violentes, notamment des organes abdominaux. Néanmoins, ils présentent aussi des plaies au visage, des os cassés, des blessures de défense et leurs mains sont extrêmement abîmées, comme s'ils s'étaient battus avec une grande violence. Ils ne sont pas particulièrement musclés ou bien bâtis.

面 Chacun porte un tatouage relativement récent – une sorte de Mon qui occupe une bonne partie du dos. Par ailleurs, ils présentent plusieurs traces qui pourraient correspondre au placement de cathéters médicaux – néanmoins, ces traces semblent indiquer que les appareils ont été conservés en place durant une très longue période, plusieurs semaines ou mois sans doute.

INVESTIGATIONS

面 L'autopsie confirme la cause de la mort par hémorragies internes. De plus, les deux hommes étaient gavés de drogues synthétiques diverses : PCP, hallucinogènes, psychotropes cliniques puissants, etc. Les cathéters étaient implantés dans leur système circulatoire central et servaient sans doute à les alimenter en drogues.

面 Les deux victimes étaient des cadres appartenant à deux entreprises différentes, qui ne se connaissaient pas et qui ont disparu il y a presqu'un an. Mariés, des enfants, mais de gros travailleurs qui ne rentraient qu'une fois par semaine dans leurs foyers respectifs à l'autre bout de la baie.

面 Plusieurs autres cadres intermédiaires de ces entreprises ont aussi disparu au cours des derniers mois. Ils sont partis des bureaux un soir et ne sont pas revenus travailler le lendemain. Les rapports de police (mal documentés) indiquent qu'ils ont été vus en compagnie de femmes. En étendant les recherches, il semble que ces disparitions concernent plusieurs compagnies différentes et qu'une trentaine de cas pourraient être liés à ces circonstances spécifiques (les autres étant des suicides, des fuites, des extractions corporatistes, etc.)

面 Une enquête de moralité peut confirmer que tous ces hommes, morts et disparus, partagent certains points communs : ils se connaissaient souvent au sein des mêmes sociétés, mais pas en dehors ; c'étaient des fêtards, sans doute alcooliques ; ils étaient égrillards et misogynes, passablement cons avec les femmes, notamment quand ils étaient en groupe. Certains avaient participé à un ou plusieurs tournages pornos de bukkake sur des jeunes filles à peine majeures.

面 La piste des drogues révèle qu'il s'agit de drogues synthétiques qu'on ne trouve pas sous cette forme dans les rues de la ville. Néanmoins, certains composants peuvent être tracés jusqu'à un gang de quartier précis – le Kyôfu Gang – qui les obtient de fournisseurs coréens. Bien entendu, l'approche du gang risque d'être complexe, violente et peu amène. Les fournisseurs coréens ont été approchés par une femme accompagnée de quatre gardes du corps qui semblaient complètement déments et très dangereux. La femme était assez banale – cheveux noirs longs, grandes lunettes de soleil, imperméable mastic, taille moyenne, corpulence moyenne, âge moyen, sans doute éduquée. Elle a payé en liquide et a emporté une grande valise de produit.

面 Enfin, quand les pistes commencent à refroidir, on retrouve trois autres morts – dont l'identité peut être assez rapidement confirmée et qui portent deux Mon inédits et un déjà aperçu sur les corps précédents. Ils sont morts de la même manière bien que l'un d'entre eux a été achevé d'un coup de marteau sur l'os pariétal.

面 Au cours des semaines qui suivent, douze corps font leur apparition tandis qu'on dénombre un total de dix-sept nouvelles disparitions parmi des salariman au profil équivalent. Au total, ce sont sept Mons différents que l'on retrouve sur les corps, en proportions variables.

面 Au moment opportun (plus ou moins vite selon la vitesse à laquelle les joueurs avancent dans leurs investigations), la section des crimes cybernétiques de la police découvre des vidéos postées sur le dark net : des combats à morts entre des hommes nus qui portent des sortes de harnais de cuir avec des tubes qui plongent dans leur poitrine et leur abdomen. Ils sont complètement fous, se déchirent sans sembler ressentir la douleur, se bourrent de coups, se mordent, etc. Chaque adversaire est identifié à l'écran par un Mon. Quatre combats ont été ainsi filmés et diffusés à des adresses anonymes quasiment impossible à retrouver (IP temporaires en VPN). On ne voit rien d'autre que les combats eux-mêmes – c'est coupé avant et après – mais il semble que ça ait été diffusé en direct.

EXPLICATIONS

面 Les coupables de ces enlèvements (et meurtres) sont sept femmes, sept cadres intermédiaires dans de grandes compagnies, employées à des tâches subalternes par rapport à leurs qualifications et qui ont été victimes de graves sévices sexuels et de viols de la part de leurs collègues masculins (en plus des brimades quotidiennes et des blagues salaces à leur encontre).

面 Ces sept femmes se sont trouvées via des groupes de soutien. L'une d'elle, celle qui possède le Mon de la mante, a complètement décompensé et a entraîné ses amies dans son délire. En réalité, elle a été marquée par l'un des membres du Cercle, à son insu – ce dernier a eu les informations la concernant au travers de son réseau de psychiatres et psychologues qu'il espionne.

面 Chimiste et pharmacienne de formation, elle avait commencé par expérimenter diverses drogues de type GHB pour enlever des dragueurs dans les clubs et les torturer avant de les relâcher en pleine rue au matin, la mémoire nettoyée par les drogues mais le corps supplicié – l'un d'entre eux fut émasculé. Ces actes de violence sont difficiles à retrouver dans les archives de la police, mais pas impossible en recoupant les rapports de plusieurs quartiers de Tokyo.

面 Elle a enlevé son premier homme (un cadre de sa boite) pour l'emmener dans son repaire – des souterrains abandonnés sous son propre immeuble de bureau (explorés un jour où elle fuyait la honte et les injures). Elle a expérimenté divers produits psychotropes pour casser la volonté du sujet, le réduire à une masse beuglante et soumise, puis a travaillé à l'installation d'un véritable harnais de contrôle chimique, actionné à distance par le réseau. Le premier patient a fini par mourir, mais elle en a eu d'autres ensuite.

面 Quand elle s'est trouvée ses complices, elle leur a donné ses protocoles de contrôle, puis elles ont organisé des combats entre leur poulains gavés de PCP. Elles diffusent les images sur le dark net pour amplifier l'humiliation des hommes ainsi réduits à l'état de bêtes sauvages.

DÉNOUEMENT

Il existe plusieurs moyens de trouver le cercle de la Mante :

面 Attendre une nouvelle livraison des coréens et suivre la femme jusqu'à ses complices.

面 Remonter, d'une manière ou d'une autre, les adresses IP pendant une retransmission des combats ou analyser les images pour en tirer des informations pertinentes (localisation, etc.)

面 Le combat final est épique : les sept femmes bien sûr, mais aussi leurs poulains, drogués, contrôlés psychiquement et bourrés de PCP.

LA MORT EN MARCHE

SCÈNE DE CRIME

面 Des sacs plastiques, doublés pour éviter les fuites, ont été abandonnés dans un recoin d'un parking souterrain peu fréquenté. Ils contiennent les restes de plusieurs individus qui ont été désossés. La masse de chair est conséquente – le squelette humain représente seulement 15% du poids total d'un individu.

面 Les incisions sont, pour la plupart, assez précises et effectuées avec des instruments adaptés, sans doute par quelqu'un possédant des connaissances de base en anatomie et en dissection, mais pas un professionnel. Les os ont été prélevés de manière à ne pas les abîmer.

面 C'est le deuxième dépôt de ce type qui est retrouvé sous la ville, en l'espace d'environ six mois. L'état très dégradé des corps n'avait pas permis d'établir d'identités claires, mais on a compté cinq individus différents, deux hommes et trois femmes, autour de la vingtaine. La cause de la mort semble avoir été un empoisonnement massif au phénol, sans doute par injection intramusculaire.

面 Le parking ne possède pas de caméras, mais on suppose que les sacs ont été déposés depuis un véhicule, au vu de leur poids, sans doute le matin même si on en croit la fraîcheur des traces.

INVESTIGATIONS

面 Là encore, il s'agit de cinq individus, deux hommes et trois femmes, tués par une injection de phénol puis désossés. Ce sont des jeunes adultes ou des adolescents. On peut déterminer que, comme dans le premier dépôt, ils ont tous été tués à peu près en même temps. Ce n'est pas une accumulation sur plusieurs semaines, mais le résultat d'une seule tuerie.

面 S'il n'existe pas de caméras dans les étages inférieurs du parking, il est possible de retrouver la trace du passage d'une camionnette à l'entrée. Cette camionnette appartient à une petite entreprise familiale d'artisanat général. On peut apprendre assez facilement que le propriétaire laisse les clefs sur le véhicule la nuit. Les membres du gang du quartier peuvent librement l'utiliser en échange de leur protection contre le vol de matériaux et les dégradations.

面 On a retrouvé un visage presque intacts, détaché du crâne, qui a permis une identification positive à partir du fichier des personnes disparues. Iwakura Mutsumi était une jeune femme de 19 ans, étudiante en

propédeutique sur le campus de Komaba de l'université de Tokyo. Elle vivait en chambre universitaire et a disparu quatre semaines auparavant. Dans sa chambre, on peut trouver une boîte avec un Kumiko en os (une sorte de marqueterie délicate).

面 Une enquête auprès de ses relations indique qu'elle travaillait dur en classe, mais s'était investie dans la radio du campus. D'après son superviseur, elle sortait énormément le week-end, assistant à autant de concerts undergrounds que possible, notamment de la J-Rock, pour en faire des rapports et dénicher des groupes prometteurs.

面 À l'époque de la disparition de la jeune fille, on a compté plusieurs dizaines de concerts undergrounds à Tokyo, la plupart dans des clubs connus. Toutefois, des recherches plus poussées ou l'interrogatoire de diverses personnes révèlent qu'il existe une scène plus discrète, avec des concerts clandestins dans des lieux off, le plus souvent sur le territoire de différents gangs des rues.

面 Un certain nombre de groupes émergent de cette scène underground, violente, sexualisée – on parle de consommation intensive de drogues chimiques sous la supervision de « chamanes », d'orgies et de partouzes sur scène, d'actes de violence inouïs (passage à tabac et viols publics pour payer les dettes ou punir ceux qui tombent sous la loi des gangs). Les groupes les plus « connus » sont : *Reipusai*, *La Mort en Marche*, *Black Bokki*, *Bloody Geinha* ou encore *Tottench*.

面 Une enquête de terrain peut se révéler particulièrement violente. On peut trouver assez facilement des entrées pour ces concerts undergrounds, mais les gangs sont partout et surveillent les allers-et-venues. Il faut pouvoir convaincre les gangers de parler – un sourire et un s'il-vous-plaît n'y suffiront pas. Toutefois, la plupart des témoignages finissent par désigner les membres du groupe *La Mort en Marche* qui se produit au plus profond de l'un des plus obscurs et des plus dangereux des parkings souterrains de Koto, dans une zone urbaine corporatiste le jour et complètement sauvage la nuit quand les bureaux sont fermés.

EXPLICATIONS

面 Les cinq membres du groupe *La Mort en Marche* sont complètement défoncés, sous l'emprise de leur « chamane » : Shige (chant), Katsu (guitare), Yori (basse), Yasu (claviers), Hide (Batterie). Le chamane s'appelle Genpaku et manipule des drogues complexes qui offrent diverses accélérations physiques aux musiciens et une plus grande sensibilité aux influx sensoriels – c'est un ganger complètement cramé, un mystique fou et ultra-violent.

面 Les membres du groupe sont en train de remplacer les matériaux de leurs instruments par des os humains, ce qui leur donnera « un meilleur son ». Ils fabriquent aussi des Kumikos en os humains (une sorte de marqueterie fort délicate) qu'ils offrent à leurs meilleurs fans, ainsi que des bijoux macabres. Ils ont déjà effectué trois tueries, chacun s'occupant de séduire et de tuer l'un de leurs fans, avant qu'ils ne les découpent sous la direction de Shige qui a fait quelques études de médecine.

DÉNOUEMENT

面 Coincer les membres du groupe n'est pas aisé. Ils restent groupés, vivent ensemble, baisent ensemble et ne quittent guère le voisinage de leur chamane. Selon les circonstances, ils peuvent recevoir l'assistance de gangers, du chamane ou même de fans drogués jusqu'aux yeux.

邪悪 D·A·I·T·O·S·H·I [UNDERGROUND] JÄGER

SATORI

NOM _____

DESCRIPTION _____

ÉQUIPEMENT

Katana
Pistolet lourd
Mempô
Argent liquide
Smartphone crypté
#1 Ushinawa
#2 Kumosume
#3 Niijima

VIOLENCE ⬢ ⬡ ⬡ ⬡ ⬡
PRESTANCE ⬢ ⬡ ⬡ ⬡ ⬡
RUSE ⬢ ⬡ ⬡ ⬡ ⬡
SANG-FROID ⬢ ⬡ ⬡ ⬡ ⬡

MEMPÔ

1 Souffle par utilisation

ANCRES

Lancer Attitude+Satori d6 : une qualité sur 4 ou 5, deux sur 6. Complication si majorité de 4.

Difficulté	Qualités	Qualités obtenues	Conséquences
Très facile	1	Aucune	Non (échec)
Simple	2	Moins que la difficulté	Peut-être (réussite mineure)
Malaisé	3	Égal ou plus que la difficulté	Oui (réussite majeure)
Difficile	4	Deux fois plus que la difficulté	Oui et (réussite exceptionnelle)
Très difficile	5		

Sauvegardes et jets rapides : lancer 1d6 égal ou inférieur à l'Attitude

Initiative : Personnage désigné agit puis lance 1d6 pour chaque allié et distribue la parole au fur et à mesure du tour, en alternance avec l'initiative des adversaires.
Défense : 0 à 4 dés mis de côté (base 2).

La défense est à	Le personnage est
0	Sûr de lui, suicidaire, pressé d'en finir
1	Agressif, peu protégé
2	Attentif
3	Prudent
4	En défense

Qualités obtenues	Effets
Aucune	1 effet Bouger
Moins que la défense	1 effet au choix
Égal ou plus que la défense	2 effets au choix
Deux fois plus que la défense	3 effets au choix et 1 dégât +1 effet par deux qualités au-delà

Effets	
Aider	Garder
Attaquer	Interagir
Bouger	Récupérer

TABLE DES MATIÈRES

Introduction **2**

Une interview de Uyeno Nishi **4**

Mécaniques **10**

Jägers 10
- Concept 10
- Nom 10
- Description 11
- Matériel 11
- Satori et souffle 12
- Mempô 13
- Attitudes 15
- Ancres 16
- Expérience 17
- Création des personnages 17

Mécaniques 18
- Lancer les dés 18
- Difficulté 18
- Degrés de succès 18
- Rebondissements 19
- Satori 19
- Jet rapide et sauvegarde 19
- Conflits 20

Mise en scène **25**

Violence 25
Enquêtes 26
Secrets 28

Histoires **29**

Figurants 29
Commissaire Ushinawa 29
Kumosume 29
Niijima Kageyasu 30

Les bénédictions de Susanoo 31
Scène de crime 31
Investigations 31
Explications 32
Dénouement 32

Le cercle de la mante 33
Scène de crime 33
Investigations 33
Explications 35
Dénouement 35

La Mort en marche 36
Scène de crime 36
Investigations 36
Explications 37
Dénouement 38