OPÉRATION SOLEIL LEVANT



UN SCÉNARIO
POUR LE JEU DE RÔLE
JAMES BOND *007*

RND épisode 002

Une aventure pour
2 recrues ou 1 agent
et un Maître de jeu

INTRODUCTION



SOMMAIRE

Pré-génerique : Philippines.....2
Briefing.....4

Acte I : Tokyo.....5
Shibuya.....5
Temps mort.....9
Conséquences.....11

Acte II : Kanou.....12
Le Grand temple.....14

Acte III : Kamikazes.....18

PNJ & Aides de jeu.....20

Opération Soleil Levant est destinée à 2 recrues ou 1 agent, et un Maître de jeu. Il s'agit du deuxième volet de la campagne *Recruits Never Die (RND)*.

Notes : cette aventure reprend la situation de départ du scénario *Opération Ryu* écrit par Jean-Pierre Demange, et paru dans le Casus Belli n°49 de janvier 1989. La ressemblance s'arrête toutefois là, puisque cette nouvelle aventure propose un développement totalement différent. Elle fait immédiatement suite au scénario : *Les recrues ne meurent jamais*, mais peut évidemment être jouée indépendamment.

Afin de refléter l'évolution de la technologie depuis les années 60 à 80, époque de référence du jeu de rôle James Bond, la compétence **crochetage serrures/coffres** est remplacée par la compétence **sécurité** [(DEX+INT)/2]. Elle englobe toujours la gestion des serrures mécaniques, et en plus les serrures magnétiques et certains capteurs, ainsi que les procédures de sécurité en rognant un peu sur la compétence **électronique**. Enfin la compétence **usages locaux** a été renommée **milieu** et couvre non seulement la connaissance des us et coutumes nationaux, mais aussi ceux de certains groupes, en particulier les criminels. Les champs d'expérience, comme criminalité ou monde de l'entreprise s'appliquent toujours. Ces deux compétences sont issues des règles d'*Autorisé à tuer* de François Allard.

Synopsis : un informateur du MI6 infiltré à Tokyo a envoyé un message d'alerte indiquant être en danger. Il n'y a plus de nouvelles de lui depuis ce message, soit environ 12 h. Quelques jours auparavant, sous sa couverture d'homme de ménage dans une société pharmaceutique, il a malgré lui surpris une discussion privée entre deux employés fabriquant secrètement un virus mortel. Ce qu'il aurait pu entendre met en péril un complot plus vaste, ourdi par une secte impérialiste qui souhaite déclencher une guerre en Asie. Bien qu'il n'ait rien entendu, il est ciblé par la secte et victime d'un « accident ».

PRÉ-GÉNÉRIQUE



PHILIPPINES

L'usine où sont assemblés les drones navals pour le compte du marchand d'armes égyptien, a été repérée sur une petite île de l'archipel des Philippines. Après 3 heures de navigation à bord d'un chalutier complice, les agents sont en vue de l'usine, qui n'est en réalité qu'un simple hangar en bois sur une plage. Ils enfilent leurs combinaisons de plongée puis se mettent à l'eau, équipés de petites bonbonnes d'air comprimé. Des propulseurs sous-marins très silencieux les tractent dans les eaux chaudes des mers d'Asie. Quelques centaines de mètres sont parcourus sous les flots et les voila sous le ponton en bambou du hangar. Ils décrochent leurs bombes incendiaires fixées au propulseur et se remémorent les ordres :

- détruire les deux drones
- ne faire aucune victime
- faire passer l'incendie pour un accident
- ne pas être vus

Les PJ sont équipés de deux bombes incendiaires avec un retardateur de 5 minutes, ainsi que de couteaux de plongée, au cas où. Pour éviter de se faire repérer, aucun équipement de communication ou émettant des ondes ne leur a été confié (smartphone, oreillettes, télécommande, système de guidage… tout est confisqué). Le chalutier les attend pendant une heure au large avant de repartir.

Deux gardes armés de AK47 décident alors d'aller fumer une cigarette sur le ponton inégal juste au-dessus d'eux. Ils échangent quelques blagues en rigolant, ce qui n'a pas l'air de perturber le concert des insectes nocturnes.

Ambiance : chants d'insectes nocturnes, doux ressac de la mer, légère brise moite, quelques rires provenant de l'intérieur du hangar, une guirlande d'ampoules accrochée sur la façade en bois dont la peinture bleu pastel s'écaille, des pilotis en bambous.

Description de l'extérieur : la plage est couverte de coquillages. Deux petites barques de pêcheurs échouées sur le sable blanc peuvent offrir des caches. Des filets de pêche sont également suspendus à des bambous, en attente de réfection. Des poules dorment dans un poulailler grillagé de l'autre côté du hangar, quelqu'un manquant de discrétion pourrait les réveiller. Plusieurs vespas et scooters appartenant aux ouvriers sont garés près du hangar. Un groupe électrogène discret ronronne du côté est, protégé par une grille, il alimente tout le hangar. Enfin la forêt tropicale débute à 20 mètres du bâtiment, et 30 mètres de la plage. Il est possible de s'y dissimuler, mais un groupe de sangliers furète près des arbres. Si quelqu'un s'en approche, ils le détecteront et prendront la fuite dans les bois, ce qui pourrait alerter les gardes à l'extérieur.



Les deux gardes armés qui patrouillent à l'extérieur ne s'attendent pas à une attaque venant de la mer, mais plutôt à celle d'un gang rival arrivant par la route. Ils ne vont sur le ponton que pour fumer et discuter en regardant les lumières des bateaux au large, il ne se passe pas grand-chose ici. Sinon ils font leur ronde autour des vespas et du hangar jusqu'à l'orée des bois.

Le bâtiment avance de plusieurs mètres sur l'eau grâce à ses pilotis. Si un nageur s'aventure en dessous, il remarquera qu'il y a une sorte de quai intérieur sous l'aile est. Il est possible de pénétrer dans le bâtiment par ce quai.

Description : à l'intérieur, un groupe de cinq ouvriers est en train de faire une partie endiablée de mah-jong, de nombreuses canettes de bières vides gisent sur la table, ainsi que des liasses de billets, et une radio qui crachote des chansons mielleuses. Trois prostituées sont également là, et naviguent entre les joueurs en se collant à celui qui semble gagner le plus.

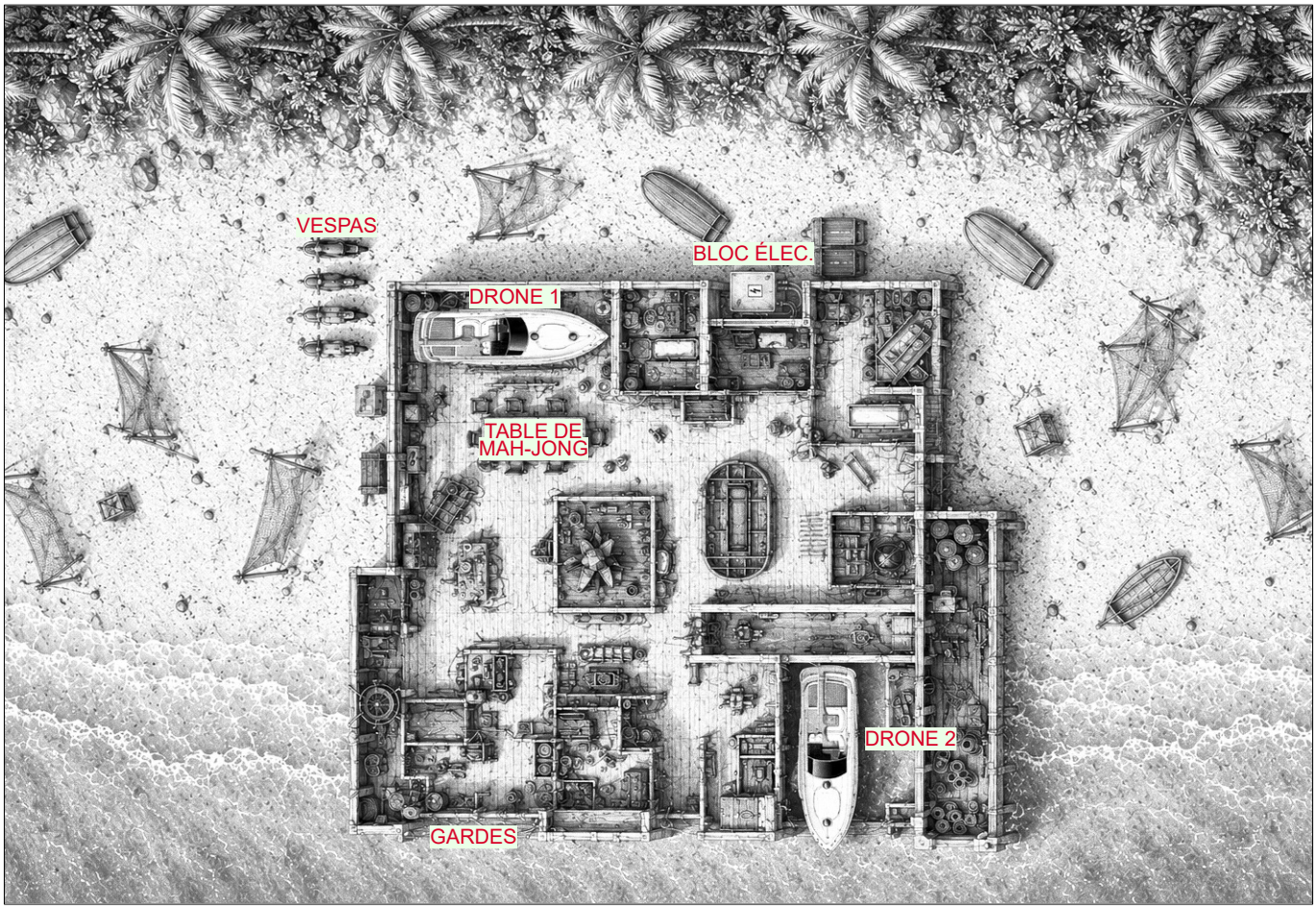
Le hangar est composé de plusieurs pièces remplies de différents outils et matériaux, il est facile de s'y cacher. Le premier drone est suspendu près de l'eau dans une pièce contenant un quai accessible par la mer. On y fait des tests d'étanchéité. Le deuxième se trouve dans un coin de la salle principale où se déroule la partie de mah-jong.

Que faire ?

Il est possible de déclencher discrètement un incendie dans le hangar, il y a quantité de pots de solvants, peintures et autres produits hautement inflammables. Après quelques minutes de combustion il sera très dur de l'éteindre. Déclencher le feu fera fuir les ouvriers et si les bombes incendiaires ont été préalablement bien placées avant, ça laissera croire que l'incendie a été accidentel. Mais pour cela il faudrait réussir à s'introduire dans le hangar et à tout mettre en place. Si les prostituées se retrouvent seules autour de la table de jeu, elles prendront l'argent et s'enfuiront avec. Une diversion en mettant le feu aux vespa fera sortir les techniciens et attirera les deux gardes extérieurs.

Adversité : 5 employés armés soit de couteaux, soit d'outils, 2 armés de AK-47. Utilisez le profil technicien niveau voyou en p.103 des règles.
Objectif : 2 bateaux à détruire. Le hangar peut partir en fumée mais il ne doit y avoir aucun mort, cela doit passer pour un accident.
Fouille : rien de spécial.
Difficulté : ajoutez quelques frayeurs si les PJ s'en sortent trop facilement.

Octroyez un ***point d'héroïsme*** à chacun des personnages si la mission est réussie en respectant les consignes.



BRIEFING

Le lendemain, les agents se prélassent après leur dernière mission dans un club de vacances des Philippines (si tout s'est bien passé). Ils profitent du lever de soleil et d'un petit déjeuner au calme sur la plage lorsqu'ils reçoivent un nouvel ordre de mission. Déjà !

Après avoir pu s'isoler des autres touristes, Tanner lance une visioconférence à travers leurs téléphones pour le briefing.

« Puisque vous êtes en Asie, nous avons une mission à vous confier. Nous sommes sans nouvelles d'un de nos agents infiltré à Tokyo. Il y a 12 h, il a changé son statut marital sur un célèbre réseau social, passant de ***célibataire*** à ***en couple*** ce qui est un signal convenu pour indiquer un potentiel danger. Silence complet depuis, y compris auprès de l'ambassade. Vous partez dans 3 heures. Moneypenny vous enverra le dossier de l'agent dans quelques instants ».

Tanner pourra répondre rapidement à quelques questions, mais ne s'attardera pas, il ne s'agit pas d'une mission prioritaire :

- sur la mission de l'agent, c'est un agent infiltré qui travaille pour une société de nettoyage. Il surveille certaines sociétés étrangères de « l'intérieur », même britanniques.
- pas de matériel particulier prévu pour cette mission à l'heure actuelle.

Le dossier

L'agent se nomme Matsumara Nori (Nori est son prénom), il a 28 ans, est diplômé en langues étrangères. Ce n'est pas un agent du service action, c'est plutôt un informateur infiltré. Remettez aux joueurs le CV de Nori fourni en annexe.

En route

Le vol Manille (**MNL**) – Tokyo (**HND**) prend environ 5 heures, ce qui laisse juste le temps aux agents de faire leurs valises et de filer à l'aéroport.

Ils sont toujours en possession des gadgets Q :

Un **smartphone** dernier cri (de la marque préférée de chaque agent) équipé des fonctions suivantes :
- un décrypteur de serrures magnétiques (capable d'ouvrir n'importe quelle porte en 30 sec : hôtel, voiture…)
- une connexion cryptée avec le MI6 et sa base de données.
- bio-identification : le téléphone se débloque d'après les empreintes, mais donne l'aspect d'un smartphone normal, il faut dire en même temps un mot de passe pour accéder aux fonctions cachées du MI6.
- la coque du téléphone possède une fausse doublure dissimulant un panneau solaire, permettant de le recharger en cas de besoin. Le processus reste assez long, 1 h = 5 % d'autonomie
- un taser à décharge unique, activé avec un petit bouton dissimulé. Code de dégât E (assommant).

Une **oreillette** quasi invisible, appairée avec le smartphone et dotée d'un micro sub-vocal captant les vibrations des os du crâne, elle permet de parler en murmurant.

Une **micro-clé USB** qui, une fois connectée à un smartphone, une tablette ou un ordinateur permet de le débloquer pour y avoir accès, et même d'y implanter une backdoor. Ce logiciel espion permettra de surveiller, inspecter, activer ou désactiver l'appareil en question.

Générique et explications

Dans le cadre de sa mission de surveillance, l'agent Matsumara s'est retrouvé à faire le ménage dans une société pharmaceutique autrichienne du nom de Baynhof. Un soir, alors qu'il nettoyait les locaux, il a accidentellement surpris une discussion animée entre le patron et un des chimistes. Bien qu'il n'ait saisi que quelques bribes sans importance de la conversation, les deux autres ont immédiatement pensé avoir été découverts.

Le directeur de la filiale Japon de Baynhof, Andreas Ressel, et son chimiste, Kaba Seibei, étaient en train d'échanger sur le retard qu'avait pris ce dernier dans la conception d'un variant fulgurant du covid-19. Ce virus a été fabriqué par Kaba dans les laboratoires de Baynhof à l'insu de ses collègues et pour le compte de la secte Mori, dont les deux hommes font partie. Le gourou de la secte, Mori Eikichi, prône la suprématie du Japon sur l'Asie et souhaite provoquer le déclenchement des hostilités entre les différentes nations en tension autour de la Mer de Chine. Il compte ainsi entraîner le réarmement du Japon, et plus tard lancer la conquête des autres pays d'Asie.

Dès que la direction de la secte a été prévenue de cette potentielle fuite, elle a lancé des recherches sur l'homme de ménage et a découvert qu'il avait été à l'école avec une de leurs fidèles, Shinsato Sanako. Complètement dévouée à la secte, la jeune femme a alors été chargée de se rapprocher de lui sous le prétexte de leurs antécédents scolaires, et de le séduire, ce qui fut rapidement fait. Puis prétextant un voyage dans le sud de la péninsule, elle a confié la garde de son soi-disant chien à Nori.

Le chien avait au préalable été infecté par le virus qu'il transmis à son tour au jeune homme. L'animal décéda dans l'appartement pendant que Nori était au travail. Lorsque celui-ci rentra et commença à ressentir les premiers symptômes du virus, il comprit que quelque chose clochait. Il envoya son message d'alerte sur le réseau social. Ne voulant pas contaminer des innocents, il décida de s'enfermer chez lui dans l'attente d'instructions de la part du MI6.

ACTE I - TOKYO



HANEDA

Il est environ 18 h quand les personnages sortent enfin de l'aéroport de Tokyo, cela fait 22 h que l'agent n'a plus donné signe de vie. Moneypenny pourra le confirmer si le bureau est contacté.

Plusieurs possibilités s'offrent aux PJ, les deux plus probables étant qu'ils foncent à l'appartement ou qu'ils cherchent à contacter l'ambassade pour obtenir des renseignements. Si toutefois ils décidaient de faire autre chose, il est important de tenir compte du temps écoulé. Car le Yakuza passera vers minuit vider l'appartement pour le compte de la secte.

Contacter l'ambassade

Obtenir un rendez-vous avec le premier secrétaire de l'ambassade est possible. Celui-ci proposera une rencontre discrète à l'observatoire spécial de la tour de Tokyo. Du sommet de cette sorte de Tour Eiffel rouge et blanche, les agents pourront admirer le mont Fuji depuis la baie vitrée du deuxième étage. Finley Jones, le premier secrétaire de l'ambassade, arrivera avec un peu de retard. Maladroit et très impressionné à l'idée de cette rencontre inhabituelle, ce frêle trentenaire aura remonté le col de son imper noir, et portera de grosses lunettes de soleil comme un espion des années 50. Il approche les agents avec hésitation en regardant nerveusement tout autour de lui, bien que les touristes présents ne se préoccupent pas de lui.

Il ne pourra toutefois pas leur apporter grand-chose. Il a juste parcouru rapidement le dossier de Nori et ne sait rien de plus que les PJ. En temps normal, l'ambassade n'est pas en contact avec les agents, et préfère même les ignorer. Elle dispose toutefois d'une procédure d'évacuation d'urgence si nécessaire.

À ce stade de la mission, Finley ne sera pas d'une grande aide, et ne fournira ni matériel ni argent. Il pourra au mieux offrir quelques renseignements sur le pays, la ville et les coutumes locales. Mais il deviendra très utile pour les investigations à venir. Si les PJ font trop souvent appel à lui, il se prendra de plus en plus au jeu, et se montrera un peu trop enthousiaste et collant, jusqu'à les mettre en danger.

Cette rencontre à la tour de Tokyo durera deux heures, mais Finley pourra aussi donner ces maigres renseignements par téléphone. Il conseillera aux PJ de descendre au Hyatt Regency à Shinjuku s'ils le lui demandent. Le contact local de la section J est actuellement en déplacement à Sapporo sur l'île d'Hokkaido, ce qui explique qu'il le remplace.

Shibuya

Il faudra une petite heure pour se rendre de l'aéroport à l'appartement, quel que soit le moyen de transport utilisé. Shibuya est un arrondissement très animé avec son quartier d'affaires et ses nombreux gratte-ciels, enseignes et écrans géants. On y trouve également des rues plus étroites avec de petites boutiques de jeux vidéos, de mode, ou d'objets de collection, ainsi que de minuscules restaurants typiques (Izakaya). Les rues sont propres et les gens particulièrement respectueux des règles. Ici on traverse quand le bonhomme est vert ! On porte un masque lorsque l'on est malade pour ne pas contaminer les autres, etc.

Pénétrer dans l'immeuble

La rue dans laquelle se trouve l'appartement de Nori est discrète et tranquille. Les PJ disposeront de deux rounds s'ils souhaitent pirater la serrure magnétique de l'immeuble avec le NFC de leur téléphone, ou la crocheter d'une quelconque manière (**sécurité** FD 4 dégressif à chaque échec). Ils peuvent également forcer la porte, ou attendre que quelqu'un sorte. Enfin toutes les

ruses classiques sont susceptibles de fonctionner, comme de sonner à tous les interphones. Néanmoins s'ils se font remarquer, le gardien sera prévenu et commencera à les surveiller discrètement.

Le petit appartement 201-C est situé au deuxième étage. Les PJ ont une chance sur deux de croiser un résident du bâtiment. Dans ce cas, ils pourront tenter de se cacher avant qu'il ne les voit (**furtivité** FD 3), ou se faire passer pour des visiteurs « normaux » (**culture générale** FD 4**, milieu** FD 3**, langue – japonais** FD 6, pour ne pas paraître bizarres). Si jamais ils venaient à attirer l'attention du résident, ce dernier irait immédiatement prévenir le gardien qui s'empresserait de les suivre de loin.

La porte de l'appartement se trouve au fond d'un couloir, les autres portes sont quelques mètres plus loin. Crocheter cette porte est assez facile (**sécurité** FD 5), mais il semblerait que quelque chose de lourd bloque de l'autre côté. En effet, Nori a placé sa machine à laver contre la porte. Il faudra donc forcer pour réussir à entrer (**force** FD 5). Mais cela va faire du bruit, et si au bout de trois rounds la porte n'a pas été ouverte, le gardien sera alerté. Une fois la porte suffisamment entrouverte, il faudra se glisser rapidement à l'intérieur (**agilité** FD 8) et la refermer.

Dans tous les cas, si le gardien voit que les personnages s'intéressent à la porte de Nori, il redescendra immédiatement prévenir le Yakuza. Le gang l'a soudoyé pour surveiller l'appartement avant leur grand nettoyage. Il va être chargé de ralentir les PJ à la sortie de l'appartement le temps que les gangsters arrivent, ce qui prendra 20 minutes. Malgré ses 65 ans, c'est un redoutable maître en arts martiaux, et il sera tout à fait à même de leur tenir tête. (Utilisez la fiche du Kamikaze 2 dans les aides de jeu).

Appartement 201-C

Ce minuscule appartement se compose d'une entrée de 2,50 m de long et large de 1 m, avec d'un côté une petite douche, puis des toilettes, et de l'autre, l'emplacement de la machine à laver, et de nombreux placards et rangements. Tout semble étroit ici. Une étrange odeur flotte à l'intérieur. Elle ne trompera pas les agents, il s'agit bien de l'odeur de la mort. Le couloir débouche sur une salle de séjour de 4 m x 3 m avec une kitchenette et une mezzanine située au-dessus de l'entrée. Haute d'à peine 1,50 m, il faut utiliser l'échelle accrochée au mur pour y accéder. C'est le coin nuit, avec un matelas et quelques rangements.

L'ameublement est spartiate, un canapé futon, un écran plat sur un petit meuble, une petite table basse. Matsumara Nori est à moitié allongé sur le canapé, inerte, les yeux encore ouverts. Près de la kitchenette, un berger allemand dépasse d'un grand sac poubelle, mort lui aussi. Plusieurs boîtes de médicaments sont posées près de l'évier, elles sont à peine entamées.

Il faut dès lors donner quelques explications sur le virus, car les agents risquent d'avoir été contaminés en entrant.

Ce virus évolue suivant différentes phases pendant lesquelles il est contagieux ou non. Nori se trouve en phase 5 depuis 8 heures lorsque les agents atterrissent à Haneda. Donc s'ils sont partis directement à l'appartement depuis l'aéroport, ça fait 9 heures. Si c'est le cas il faudra réussir un test de **Force** FD 9 pour ne pas être contaminé. Après 10 heures le virus ne sera plus infectieux. Si les personnages ont eu la bonne idée d'entrer en portant un masque, ils ne seront pas contaminés.

LES PHASES DU VIRUS

Phase 1 – durée d'environ 1 h – sorti de son contenant le virus ne résiste pas longtemps à l'air libre, il est toutefois extrêmement infectieux durant cette phase. Il faut réussir un jet de **force** FD 1/2 pour y résister. En cas de réussite au jet, le système immunitaire du sujet a immédiatement rejeté le virus.

Phase 2 – durée de 4 h à 8 h – le virus se développe dans le corps de l'hôte contaminé, les premiers symptômes apparaissent : toux, fièvre… La prise d'un antipaludéen et d'un antiviral à large spectre peut stopper l'évolution du virus à ce moment. Le porteur ne risquera alors plus rien, mais restera contagieux pour l'entourage.

Phase 3 – durée de 6 h – phase de métabolisation, les symptômes s'arrêtent, la personne est toutefois hautement contagieuse pour l'entourage, par son souffle, sa salive…

Phase 4 – durée de 1 h à 10 h selon la résistance du sujet, symbolisée par sa Force – les symptômes violents se déclenchent et provoquent la mort (toux, fièvre intense, asphyxie…), la personne est hautement contagieuse.

Phase 5 – durée de 10 h – extinction – le cadavre reste contagieux et la virulence diminue (le FD pour un test de Force démarre à 1 et augmente d'un niveau par heure)

Les corps

Ne pas oublier que le Yakuza est peut-être en route, et dans ce cas-là le temps d'investigation est limité à 20 minutes. Passé ce délai, le gardien viendra les déloger en menaçant d'appeler la police. Les yakuzas attendront dans une ruelle non loin pour les intercepter à leur sortie.

Ausculter les corps permettra de déterminer les causes de la mort (**premiers soins** FD 5, **sixième sens** FD 3 si le personnage possède le champ d'expérience Criminologie). L'homme et le chien sont morts d'asphyxie, probablement suivie d'une crise cardiaque. Des traces au niveau de la bouche permettront d'en déduire l'étouffement. Attention, le cadavre de Nori est peut-être encore contagieux, si les personnages le touchent sans gants, ils risquent d'être contaminés à leur tour.



Fouille de l'appartement

Parmi le peu d'effets personnels de Nori, certains vont se révéler très utiles :

Son smartphone : lorsque les personnages mettent la main dessus, il est éteint. Le rallumer, puis le débloquer (**sécurité FD 2** ou grâce à la clé Union Jack), va avoir pour effet de relancer un programme en tâche de fond chargé de tout effacer. Pour s'assurer qu'aucune trace ne subsiste, la secte a chargé ses hackers de pirater le smartphone mais aussi d'y insérer un programme qui bloque toutes les communications extérieures et en efface tous ses fichiers. Nori s'en est rendu compte assez vite et l'a éteint pour le préserver.

À partir du moment où les personnages le débloquent, ils disposent de 5 minutes avant que l'appareil ne soit entièrement réinitialisé. Un message en japonais accompagné d'une barre de progression indiquant le formatage en cours apparaît. Si un personnage tente de stopper le programme et de le purger, il devra réussir un test d'**informatique** FD 2. La qualité du résultat indiquera le nombre de minutes passées à l'arrêter (qualité A = 1 minute, qualité B = 2 minutes, etc.)

À chaque minute qui passe, une information disparaîtra. Quelles que soient les actions des personnages, mettez-les sous pression, dès que le message d'effacement apparaît, ils doivent comprendre que le temps leur est compté et qu'ils doivent agir vite pour récupérer des informations.

- **1ère minute** : les messages échangés avec Sanako à travers une application de messagerie. Ils sont assez explicites une fois traduits, pour n'importe quel agent. L'homme a été séduit par la jeune femme, les messages ont commencé il y a 8 jours. Le dernier message dit « Merci, je reviens dans 5 jours, tu me manques déjà ». Le nom complet de Sanako est Shinsato Sanako.
- **2e minute :** les fichiers multimédia. Parmi eux les photos et vidéos prises lors de balades en couple qui permettront de l'identifier, mais également de remarquer qu'à aucun moment on ne voit le chien.
- **3e minute :** tous les appels et messages sur son répondeur, dont un message enregistré. D'après son historique, Nori téléphone très peu, mais il est possible de voir qu'environ une heure après son message d'alerte à destination du MI6, il a appelé Sanako une dizaine de fois, et n'a pas obtenu de réponse (appel de 2 à 5 sec). Le dernier appel a duré plusieurs secondes et Nori l'a enregistré. On y entend la voix étouffée du jeune homme, toussant violemment, qui demande à Sanako de le rappeler très rapidement.
- **4e minute :** tous les mots de passe et autres informations de comptes personnels permettant d'ouvrir ses applications de messagerie. Il ne sera plus possible d'y accéder après.
- **5e minute :** toutes les applications du téléphone, impossible de savoir ce qu'il utilisait.
- **6e minute** : l'appareil redémarre et affiche le logo du fabricant, il a été formaté.

Ses dessins : Nori s'adonne à la calligraphie et au manga à ses heures perdues. Encore une vocation ratée ? Lorsqu'il se rend compte que son téléphone est piraté, il tente de laisser un message au MI6. Pour cela il va dessiner rapidement quelques cadres avec son personnage favori (lui-même), se promenant dans des capitales internationales. Le trait est nerveux et maladroit comparé à ses dessins précédents, il était déjà mal en point quand il a réalisé cette planche (**connaisseur**). Chaque capitale est représentée avec un monument emblématique, la tour Eiffel à Paris, la Statue de la Liberté à New York, etc. ainsi qu'un panneau donnant le nom de la ville en caractères romains. Mais chaque panneau contient une erreur, il manque systématiquement une lettre. En regardant de plus près chaque cadre, on peut voir un autre élément de décor en fond qui va évoquer une autre capitale, comme Big Ben caché derrière la tour Eiffel. Ainsi avec un test de **cryptographie** FD 5, il sera possible de déchiffrer un message simple : Shinsato Sanako.

Les badges d'accès : il possède six cartes magnétiques avec sa photo et son nom. Chacune porte le logo, le nom et l'adresse d'une société. Chaque badge permet de passer les portillons de sécurité à l'entrée des bâtiments. Référez-vous à son CV.

Il n'y a rien d'autre d'intéressant dans l'appartement. Les PJ peuvent quitter l'immeuble rapidement, il vaut mieux ne pas prévenir la police du décès de Nori et disparaître.

Si les agents ont été repérés par le gardien, et qu'ils sortent avant que les yakuzas ne soient arrivés, le vieil homme va tenter de les retarder, d'abord en les harcelant de questions en japonais et en bloquant le passage. Puis si la situation lui échappe, il les provoque suffisamment pour qu'ils attaquent. N'oubliez pas que son rôle est de les retarder, pas de se faire tuer. Il abandonnera rapidement s'il se sent en danger.



Les yakuzas

Une fois arrivés, ils vont se poster dans une rue perpendiculaire à celle de l'entrée de l'immeuble et attendre discrètement la sortie des agents. Ce groupe compte autant de yakuzas que d'agents, plus un, ils ont entre 20 et 40 ans, portent des costumes bien taillés, sans forcément être de grande marque, aux couleurs et motifs parfois extravagants, ainsi que des lunettes de soleil. Normalement leurs tatouages sont parfaitement masqués par leurs costumes. Si un joueur cherche à savoir s'ils ont toutes leurs phalanges, la réponse sera évidemment non, ce qui devrait être suffisant pour savoir à qui il a affaire. Ils sont armés de couteaux (tanto) ou de bâtons courts (jo).

Les yakuzas viendront à la rencontre des PJ dans une rue calme et à l'écart. Leur objectif est de savoir ce qu'ils viennent faire là. Ils ne savent pas que Nori était un informateur, son lien avec les agents est donc très troublant. D'abord bravaches, ils vont rapidement venir au contact des PJ pour les bousculer un peu. Ils ne parlent que japonais, ce qui ne facilitera pas la discussion. Leur ton deviendra de plus en plus cinglant et, si besoin, les coups commenceront à pleuvoir. Une fois les PJ assommés, ils leur voleront leurs papiers, passeports, et téléphones. S'ils découvrent un quelconque élément sur les PJ leur permettant de comprendre qu'ils enquêtent sur Nori, ils laisseront un souvenir au PJ responsable sous la forme d'une longue balafre.

Toutefois si un des PJ peut trouver une explication à peu près crédible et qu'il leur explique bien (**charisme** FD 5, ou **milieu** FD 4), les gangsters s'en contenteront et disparaîtront.

Si un combat éclate et que les PJ ont l'avantage, les yakuzas ne diront rien, il faudra les torturer **FD 3**, ce qui serait très long et compliqué.

Dans tous les cas, ils ne suivront pas les PJ après la rencontre.

Et si les agents arrivent bien après minuit ?

Les yakuzas seront sur place de minuit à une heure pour enlever les cadavres et les preuves. Le smartphone et les badges de Nori auront disparu. S'ils sont surpris ils passeront à l'attaque pour neutraliser les PJ et les abandonner groggy dans une ruelle.

Si les PJ arrivent trop tard, ils trouveront l'appartement en désordre et constateront que la serrure n'a pas été forcée, mais que la machine à laver obstruait l'entrée et a été mal replacée dans son logement. Seuls les dessins de Nori sont encore présents, laissez les PJ les découvrir et les décrypter facilement afin de les remettre dans la course.

TEMPS MORT

Après tous ces événements, les agents auront peut-être besoin de se reposer un peu et de faire le point. Ils peuvent se rendre à leur hôtel et dîner sur place ou dans un grand restaurant de Tokyo. Si c'est le cas, ils apercevront une « créature de rêve » dont la plastique exceptionnelle est mise en valeur par une longue robe noire Givenchy aux fronces raffinées et au dos nu. Elle sera visiblement en train d'attendre quelqu'un ou un appel, ce qui laissera une chance à un PJ aventureux de l'aborder. Il s'agit d'une call-girl de luxe, surnommée China, elle éconduira tous ses potentiels courtisans avec fermeté et assurance, le tout enrobé d'un sourire charmeur. Très sûre d'elle, maîtrisant parfaitement l'anglais, elle est en réalité dans l'attente d'un client important, alors que deux membres du yakuza patientant non loin veillent à la sécurité de leur investissement. Elle ne prendra aucun risque et tous les jets d'interaction sociale avec elle se feront avec un **FD de départ à 1/2**. Si jamais un courtisan se montrait trop insistant ou collant, elle pourrait l'entraîner dans un couloir discret ou elle le laisserait en compagnie des deux gros bras qui l'accompagnent. Si un PJ réussissait néanmoins à susciter chez elle un quelconque intérêt, elle lui ferait comprendre qu'elle attend quelqu'un de bien plus important, mais qu'il peut lui laisser sa carte de visite avant de partir, au cas où… Si le PJ possède le champ d'expérience mode et réussit un test de **sixième sens** FD 6 ou de **falsification** FD 6, cela lui permettra de constater que la robe est en réalité une copie. Faire remarquer ce détail à China lui fera perdre un peu de son assurance pendant un court instant, remontez le FD de 2 rangs si le PJ tente une nouvelle interaction juste après avec la belle. Elle se ressaisira très vite après.

Investigations

Selon les découvertes des agents, plusieurs pistes sont à explorer :

Shinsato Sanako : que ce soit par le smartphone ou les dessins de Nori, ce nom permettra aux agents de retrouver une bonne vingtaine d'homonymes sur les réseaux sociaux, rien qu'à Tokyo. En triant un peu les âges, les localisations, et les métiers, il en ressortira une qui semble avoir une vie bien remplie, pratiquante de Kendo, faisant du théâtre, et qui voyage souvent au sein de l'archipel. En creusant un peu cette piste, les agents découvriront que la jeune femme occupe des petits emplois et semble participer à de nombreux festivals de reconstitutions historiques dans le pays. On la voit souvent sur ses photos en tenue traditionnelle, distribuant des prospectus ou travaillant derrière un stand. En fouillant complètement la page de Sanako, il sera possible de trouver une photo d'elle avec Nori devant le temple Senso-Ji de Tokyo. Il s'agit d'un oubli des hackers de la secte qui auraient dû l'effacer. Son dernier statut indique qu'elle va participer à une grande reconstitution historique dans le village de Kanou, dans la province d'Okayama.

Des recherches approfondies sur ces festivals (**informatique** FD 5) permettront d'apprendre qu'ils sont tous organisés par la secte Mori. Finley Jones peut également donner cet indice ainsi que quelques renseignements sur la secte et surtout sur son gourou. Notez que les sectes au Japon n'ont pas une réputation sulfureuse comme en Europe, il s'agit juste d'une pratique religieuse différente dans un pays où la religion est importante.

Pirater son réseau social : un crack en informatique pourrait le faire et tenter de la contacter, ou de la localiser en fonction de sa dernière connexion. Elle ne répondra à aucun message, trop occupée avec la secte. Et son dernier passage, très récent, a été fait depuis Kanou.

Son appartement : il peut être localisé en faisant des recherches sur Internet. Il faut environ 45 minutes de métro pour se rendre à son appartement, situé dans une banlieue ouvrière de Tokyo. Il s'agit d'un tout petit studio au 9e étage d'un grand immeuble d'habitation au sein d'un grand ensemble. Crocheter la porte d'entrée ne devrait pas poser de problème. À l'intérieur, hormis un futon, une petite table et quelques effets personnels, les agents remarqueront divers éléments de costumes traditionnels accrochés aux murs en guise de décoration. Une impressionnante collection de livres trône sur une étagère, ils sont tous du même auteur, un certain Mori Eikichi, qui pose en quatrième de couverture en tenue ecclésiastique blanche.

La secte Mori : fondée il y a 30 ans par Mori Eikichi, elle s'inspire de différentes influences et religions. Elle possède des ramifications dans plusieurs pays et compte environ 40 000 membres à travers le monde dont la majorité réside au Japon. Elle est connue pour ses activités caritatives et surtout pour ses spectacles de reconstitution historique. Son grand temple se situe près du village de Kanou dans la région de Chugoku. Elle n'est pas considérée par les autorités comme dangereuse.

Les badges d'accès : des recherches approfondies d'après les informations présentes sur ces badges permettront d'en apprendre plus sur les sociétés fréquentées par Nori. Et avec un peu d'intuition, les PJ pourront faire le rapprochement avec la seule d'entre elles qui donne dans le médical.

- *Apricot systems*, un équipementier automobile britannique.
- *Baynhof*, une société pharmaceutique autrichienne.
- *Nemuijosei* est un tour opérateur japonais qui organise des séjours autour de la sylvothérapie au Japon.
- *Quarry Query*, une compagnie minière américaine.
- *Kiwi Studio*, une société japonaise de jeux vidéos.
- *Kashikoijosei*, un grand magasin japonais spécialisé dans les articles domestiques de qualité.

Une recherche rapide sur Internet pourra donner les informations ci-dessus. Si les agents choisissent de passer par Finley Jones, celui-ci pourra leur apporter

une information supplémentaire, noyée parmi les autres. Baynhof possède un laboratoire à Tokyo. Cet indice peut aussi servir à remettre des PJ un peu perdus dans la course.

À propos de Baynhof : les locaux de la société sont implantés à Kawasaki dans la baie de Tokyo, au sein d'une importante zone industrielle. C'est une filiale de la maison-mère autrichienne, en charge de la commercialisation des produits au Japon. Elle compte environ une centaine d'employés japonais (administration, logistique, ventes), et commercialise divers médicaments, depuis l'aspirine en passant par les anti-allergènes, et de la phytothérapie. Les informations publiques disponibles au sujet de cette société sont semblables à celles de toutes les autres du même genre. Une recherche poussée (**informatique** FD 6) permettra de trouver un article évoquant son patron lors d'une compétition inter-entreprise de golf, ici à Tokyo. C'est un bon moyen pour l'approcher. Si Finley est contacté il orientera aussi les agents vers le directeur.

Une surveillance discrète de la société ne révélera rien d'intéressant, mais les agents pourront apercevoir le directeur en train de discuter avec sa charmante assistante : Tomasu Maki, ou dans une discussion animée avec un de ses employés (tout aussi charmant) Kawamoto Jun. Ces deux personnes peuvent être « retournées » moyennant de la séduction, du chantage ou des menaces, afin de permettre aux agents d'entrer dans les locaux ou pour leur fournir des informations.

Andreas Ressel : le brillant homme d'affaires d'une quarantaine d'années, est toujours souriant et avenant. Il adore les relations publiques et n'est jamais le dernier à faire la fête. Lors d'un séminaire d'entreprise sur le mont Koya, il a eu une révélation spirituelle et plus tard a décidé de rejoindre la secte Mori. Il a dépensé des sommes folles pour elle, puis s'est ravisé en comprenant que cela ne mènerait à rien. En homme d'affaires, il a imaginé une stratégie financière à long terme au profit de la secte. Il a alors négocié directement avec le gourou et lui a proposé divers montages financiers à travers sa société pour blanchir de l'argent ou en détourner. Il obtint alors une promotion au sein du culte, et put mettre en place ses affaires. La secte l'a chargé en plus de blanchir de l'argent provenant du Yakuza tout en prélevant une part, ce qui satisfait également la mafia japonaise. Andreas reste toujours financièrement redevable envers la secte mais il n'est plus pris à la gorge au niveau financier et peut donc profiter du meilleur des deux mondes. Son travail avec le Yakuza lui fournit d'autres avantages, tout d'abord une protection qu'il peut solliciter en cas de besoin, ainsi que des escort-girls, dont il est friand, et qu'il rencontre dans des love-hôtels de la capitale. Il nourrit également une passion pour le golf et se rend au moins un soir par semaine dans un des nombreux clubs fermés de la capitale où du haut d'un balcon il frappe la balle sous le feu des projecteurs. C'est également dans ce club qu'il est susceptible de rencontrer le chef local du Yakuza. Il n'est d'ailleurs pas facilement impressionnable et ne parlera jamais, sauf sous la torture. Finir sa vie en prison ne l'inquiète pas, mais la peine de mort étant encore appliquée au Japon, une menace bien sentie pourrait lui dénouer la langue. Après tout il a contribué à fabriquer un virus mortel pour tuer des milliers de gens. Si jamais Andreas se sent réellement en danger, il prendra le train pour aller se mettre à l'abri au QG de la secte à Kanou. S'il doit faire appel aux yakuzas, ceux-ci interviendront dans un lieu discret comme indiqué plus haut, mais cette fois-ci en plus d'une belle balafre ils pourraient grièvement blesser les agents. Ils ne les tueront pas, ce serait risquer de s'attirer trop de problèmes.

Que faire avec Baynhof ? Si les agents traînent trop autour de la société, la police sera prévenue et interviendra. Il faudra l'aide de Finley Jones pour les sortir de ce pétrin. S'ils ne le connaissent pas encore, celui-ci les rencontrera pour la première fois et leur fera la leçon.

S'introduire dans la société est très risqué, il y a 4 agents de sécurité qui patrouillent de nuit ainsi que de nombreuses alarmes et caméras. Encore une fois, si les agents se font prendre, ils seront remis à la police. Mais cette fois-ci Finley ne pourra pas les aider. Toutefois le jeu en vaut la chandelle, car s'ils parviennent à atteindre le bureau du patron, ils pourront y trouver des indices intéressants. Tout d'abord sur le mur de son bureau une longue photo encadrée représentant un temple au milieu de montagnes embrumées. D'apparence anodine, cette décoration très zen est trop bien entretenue et imposante (2 m sur 60 cm) pour ne pas intriguer les personnages. Il faudra à nouveau une recherche poussée pour identifier des montagnes de la région du Chugoku (**informatique** FD 3**, culture générale** FD 5 avec le champ d'expérience Japon), il faudra 24 heures à Finley pour trouver l'information. Il s'agit du QG de la secte. Dans un tiroir, quelques tickets froissés trahiront les passages répétés du patron dans des love-hôtels. Enfin dans le coffre de son bureau, dissimulé dans un meuble, se trouve un livre de comptes secret dans lequel il tient à jour sa double comptabilité. Les opérations illégales sont réalisées dans le système informatique de la société, mais il faut un expert pour les découvrir, ou l'aide d'un employé.

Tomasu Maki : la charmante assistante du directeur est totalement dévouée à son travail, elle y passe au moins 12 heures par jour. Il est très difficile de l'en détourner, et encore plus de la séduire, elle n'a tout simplement pas le temps. Quant aux menaces et au chantage, n'ayant rien à se reprocher, elle se confiera au patron qui appellera la police. Si les agents s'engagent dans cette voie et réussissent à la retourner, elle pourra faire des recherches poussées pour eux et découvrir les trucages financiers. Son implication au travail et la différence de culture avec les occidentaux, imposent un malus de 2 rangs à toutes tentatives d'approches sociales (à moins que l'un des agents ne soit japonais).

Kawamoto Jun : les conditions d'approche de ce chargé de la logistique sont les mêmes que celles de Tomasu Maki. Il a récemment exprimé quelques inquiétudes

à son patron après avoir remarqué une expédition étrange de nuit. Andreas a joué le jeu et l'a chargé d'enquêter discrètement, puis a prévenu le Yakuza qui se chargera de l'éliminer prochainement au cours d'un « accident ». Il pourra apprendre aux agents qu'un camion est récemment parti avec une cargaison inconnue, apparemment en direction d'un village reculé de la province d'Okayama, Kanou. Cette destination lui est totalement inconnue, il ne s'agit que d'un petit village de montagne dans la région de Chugoku. Faites coïncider le départ de ce camion avec le planning des agents de façon à ce qu'il n'ait que 24 heures d'avance.

Le retour du MI6

Un appel inopiné de Moneypenny rappellera aux agents que le bureau prend maintenant très au sérieux ce meurtre, même si d'autres opérations l'accaparent pour le moment. Les PJ doivent tout faire pour découvrir ce qui est arrivé à Nori. S'ils sont complètement perdus, ce sera l'occasion de leur suggérer une nouvelle piste, ils pourront partager avec elle les indices qu'ils ont trouvés et Moneypenny fera le point avant de suggérer de nouveaux axes d'investigation (cherchez la femme, on ne meurt pas d'un rhume, vous avez pensé à fouiller son téléphone ou ses papiers, il faut s'introduire dans cette société, évitez les mafias…). Elle pourra également les mettre en relation avec Finley Jones. Enfin une bonne nouvelle viendra égayer leur journée, des gadgets vont leur être remis. Elle leur fixera un rendez-vous dans l'heure, dans une salle de Pachinko près de la gare de Shin-Okubo en plein quartier coréen. Là, au milieu du bruit des machines à sou, des néons bigarrés et des joueurs en pleine concentration, Finley fera son entrée dans sa panoplie de Dick Tracy et remettra aux agents :

• un simple ***portefeuille*** en cuir, il renferme des élastiques de fixation et une fois ouvert, se place sur la bouche et le nez comme un simple masque chirurgical. Il s'ajuste naturellement au visage pour une parfaite étanchéité, et filtre à 99,99 % toutes les particules dans l'air, y compris les gaz toxiques pendant 2 heures. Toutefois ce nano-filtrage rend plus difficile la respiration, et toutes les actions des personnages subiront un malus d'un rang. N'espérez pas non plus établir une relation sentimentale avec un portefeuille collé sur le nez.

• un luxueux ***stylo plume*** en bois de fabrication japonaise. Un minuscule système permet de faire jaillir une aiguille derrière la plume, et d'injecter une dose d'adrénaline couplée à différents médicaments, qui pourraient « relever un mort ». Ou en théorie ne pas succomber comme Nori.

CONSÉQUENCES

Les agents ne devraient pas passer plus de deux jours à Tokyo. La suite de l'opération se déroule à Kanou. Utilisez Finley Jones et Moneypenny pour les faire avancer. S'ils ont été repérés par le Yakuza ou Andreas Ressel, il y a de fortes chances que la secte soit au courant et les attende. Si la police les a arrêtés, ils sont maintenant surveillés par le PSIA, les services secrets intérieurs japonais, et cela pourrait leur sauver la vie. Il faut trois heures de train pour rejoindre Okayama, puis encore deux heures de voiture pour atteindre le village de Kanou. Déconseillez aux PJ de prendre une voiture depuis Tokyo, c'est bien trop long, et faites-leur profiter du Shinkansen, le célèbre train à grande vitesse nippon à la ponctualité exemplaire.



ACTE II - KANOU



東京駅

Si les agents étaient pourchassés par le yakuza, cela s'arrête dès qu'ils quittent Tokyo. Le voyage jusqu'à Kanou permet d'apprécier les paysages montagneux pris dans les brumes. Plus les agents se rapprochent du village et plus la civilisation disparaît. Alors qu'ils pourraient se croire perdus, la petite route de montagne débouche sur une plaine alpine et dévoile de grands prés convertis en parkings et débordant de voitures bien rangées. Non loin, les maisons du village ont été décorées de banderoles et kakemonos, on distingue facilement la foule de visiteurs circulant dans les rues et le brouhaha qu'elle engendre. Tout autour, d'autres champs et prés ont été privatisés pour accueillir des chapiteaux, des zones de restauration, et un peu plus loin de nombreux camions. Bien avant l'entrée de la ville, des préposés en chasubles et uniformes orientent les voitures vers l'un des parkings les plus proches.

Déroulement

Une camionnette conduite par des membres du Yakuza est arrivée peu avant pour livrer des doses du virus dissimulées au sein d'une cargaison de poissons frais. Ils ont pour ordre de les remettre aux membres de la secte sur le parking des camions avant de repartir. Une fois cela fait, ceux-ci extrairont les fioles enfoncées dans les thons entiers, les transféreront dans une boîte réfrigérée et les transporteront au temple situé plus en altitude à 10 km de là. Si les PJ ont eu quelques échanges avec le Yakuza à Tokyo, ils pourraient reconnaître l'un de leurs agresseurs dans une camionnette partant en sens inverse. La prendre en chasse à ce moment-là sera très difficile en raison de la file de voitures derrière celle des agents, qui attendent d'accéder au parking. Le festival dure plusieurs jours, ce qui laissera aux agents le temps d'en profiter.

Le festival

Cette grande fête attire une multitude de visiteurs, les rues sont bondées et l'on doit marcher lentement en centre-ville, au rythme des touristes émerveillés. Les trottoirs sont occupés par de nombreux stands de vente de nourriture à emporter et de souvenirs, de déguisements et jouets pour les enfants. Les vendeurs sont eux-mêmes habillés avec des vêtements du XVI^{e} siècle. Des haut-parleurs situés au sommet de mâts annoncent les animations à venir.

Outre les différentes processions religieuses ou festives dans la rue principale, il est possible d'assister à des scènes de vie reconstituées à différents coins de la ville : travaux agricoles, vie quotidienne, artisanat, spectacles de rue, démonstrations équestres et évidemment quelques combats de samouraïs. Bien que cette scène soit rapide, il est possible pour les personnages de rester un ou deux jours sur place, à condition de trouver un logement à quelques kilomètres de là ou de faire du camping sauvage. Il n'y a évidemment plus de place à Kanou.

Où tout bascule

À moins d'être des Japonais ou de parfaits touristes, les agents sont vite repérés par les membres de la secte. Et pour cause, la majeure partie de la population et des visiteurs lui est acquise. La visite de touristes étrangers n'est pas anormale mais leur comportement va être scruté avec attention par les vendeurs de rues joviaux et tout le personnel en costume qui participe à l'animation. Si les joueurs fouinent ou se renseignent en ville, ils ne découvriront rien.

Un peu plus tard dans la journée, Mori Eikichi fera une apparition publique. Vêtu d'une tenue de prêtre Shinto d'antan, d'un blanc immaculé, et suivi d'un cortège de membres de la secte et de gros bras, il traversera la ville tel un messie acclamé par la foule, avant de rejoindre une luxueuse estrade donnant sur un terrain

de 50 m sur 25 bordé d'autres estrades moins cossues. Il est impossible de l'approcher à ce moment-là, la foule agitant des fanions avec l'emblème de la secte est bien trop compacte, de plus les gros bras protègent leur gourou. Cette arrivée sous les acclamations ne manquera pas d'attirer l'attention des personnages, un message dans les haut-parleurs pourra également la leur faire remarquer. S'ils aperçoivent Mori alors qu'il rejoint l'estrade, ils remarqueront Sanako derrière lui, parmi les grands prêtres de la secte. Lorsqu'il s'installera sur son trône surplombant le champ de tir, elle s'assoira non loin sur sa gauche, un peu en retrait.

Les agents recevront un appel de Finley Jones, qui les informera s'ils ne le savent pas encore que le grand temple de la secte Mori se trouve dans les montagnes à seulement 10 km de là où ils sont. La communication sera alors coupée, de même que les oreillettes (utilisant les smartphones) ne permettront plus aux agents de communiquer entre eux. Si les PJ décident d'emprunter, de gré ou de force le téléphone d'un touriste, ils découvriront que le réseau de télécommunication semble coupé. Il en va de même des téléphones fixes et fax en ville. Il s'agit une coupure délibérée orchestrée par les hackers de la secte afin d'isoler les PJ. Dès lors, leur temps est compté. Où qu'ils se rendent en ville, certains acteurs vont tenter de les éliminer.

S'ils se rendent sur le champ de tir avec Eikichi, ils seront installés au bout de l'estrade, à l'écart des visiteurs normaux. Le spectacle présente des samouraïs armés de grands arcs (daikyu) reconstituant une progression sur un champ de bataille, alternant des tirs sur des cibles et des mouvements de retrait derrière de grandes barricades en bois. Les samouraïs partent de l'extrémité du champ et avancent en direction des cibles, en se cachant derrière les barricades disposées un peu partout. Les tirs sont précis, ponctués de kiai, et les mouvements coordonnés à la perfection évoquent un splendide ballet. Mais plus ils se rapprochent de leurs cibles, et plus les samouraïs se rapprochent aussi des agents, un regard furtif lancé par l'un des archers dans leur direction trahira leurs intentions. Vous pouvez faire en sorte que les PJ fassent un jet de **sixième sens** FD 8 pour s'en rendre compte ou simplement leur dire. Quoi qu'il en soit, suite à ce regard, les huit archers sur le terrain vont envoyer leur prochaine volée de flèches en direction des PJ. S'ils ont anticipé l'attaque, ils pourront s'y être préparés et avoir fui, sinon ils devront réussir un test d'**acrobatie** FD 5, ou subir une blessure légère sans inconscience. Le plus troublant à ce moment ne sera pas d'avoir été blessé, mais de voir que les 200 spectateurs semblent ignorer cette agression, pendant que Mori les observera scrupuleusement.

Il va falloir battre en retraite pour se mettre en sécurité. Si les agents ne sont pas allés sur le champ de tir, ils seront la cible d'un samouraï à cheval et en armure lourde. Il les chargera avec sa lance dans une rue étrangement déserte. D'autres tentatives d'élimination auront lieu, à chaque fois dans des rues vidées de leurs touristes, un spectacle d'acrobatie donnera l'occasion à des ninjas acrobates d'envoyer des volées de shurikens, un samouraï avec un mousquet se détournera de sa cible pour les viser, un ronin itinérant les défiera dans la rue avec une arme à chaîne (gusari-kama), une pièce de théâtre No avec des acteurs masqués en démons, etc. Toutes ces attaques ont pour but d'éliminer les agents pour le compte de la secte. Elles visent à décourager les personnages de rester en ville en les affaiblissant petit à petit. Pendant qu'ils fuiront, Mori rejoindra tranquillement son temple sous la protection de la secte.

Aide inopinée

Alors que les agents sont au plus mal, ils parviendront peut-être à rejoindre leur voiture, mais découvriront avec horreur une chargeuse avec d'imposants pneus (une sorte de bulldozer) en train de pousser celle-ci dans un fossé.

C'est à ce moment-là qu'apparaîtra un jeune homme en costume de paysan. Il viendra rapidement à leur rencontre en s'assurant de ne pas être suivi et les interpellera par leurs noms avant de se présenter et de les aider à fuir. Comme pour accréditer ses propos, la chargeuse se retournera vers eux et les chargera avec son énorme pelle relevée. Inutile de tenter de l'arrêter, il vaut mieux fuir et le paysan, Idekawa Tamotsu, va les entraîner un peu plus loin, où sa propre voiture les attend.La rencontre peut évidemment se passer dans un autre lieu.

À l'abri

À 30 kilomètres de là, Tamotsu va pouvoir débriefer les PJ et les soigner, à l'abri dans un hameau forestier à l'abandon. L'une des maisons, en piteux état, abrite 5 autres agents du PSIA ainsi que des valises de matériel d'écoute et de surveillance.

Après s'être occupé des agents, Tamotsu va les interroger sur les raisons de leur présence ici. Afin de les mettre en confiance, il va décliner son identité et son grade d'officier du PSIA – 1ère section, et leur apprendre que cela fait plusieurs années que le PSIA surveille la secte. Elle est suspectée de malversations financières sans que rien n'ait jamais pu être prouvé. Plusieurs agents du PSIA ont d'ailleurs « disparu » sans laisser de traces au cours de missions d'infiltration. C'est le moment pour les PJ de se confier, bien qu'ils soient des agents étrangers opérant hors de leur frontières, ils ont un ennemi commun et potentiellement une menace bien plus grave sur les épaules. Les deux groupes pourront échanger des informations, comparer leurs attentes et définir une stratégie commune. Tamotsu va y voir une occasion d'agir hors cadre sans impliquer son pays.

N'étant pas prisonniers, ils pourront chercher conseil auprès du bureau, qui prendra à son tour contact avec le PSIA et organisera une opération conjointe. Baptisée Soleil Levant, cette opération consistera à s'introduire dans le QG de la secte et d'y trouver des preuves.



Le grand temple

Il est composé de cinq grandes pagodes noires construites autour d'une vaste cour de pavés blancs. À l'intérieur des différents temples se trouvent de grandes statues guerrières peintes en rouge, une multitude de statuettes plus petites qui habillent le mur, des offrandes, des autels. On y brûle de l'encens et assiste à de longues prières silencieuses. Les lieux se veulent impressionnants et solennels, et lorsqu'ils sont pris dans les brumes matinales, ils deviennent mystiques. Un silence religieux règne ici, les moines omniprésents qui accueillent les visiteurs font en sorte de parler le moins possible et le plus bas possible. De nombreux touristes et curieux y viennent en pèlerinage. Les bus en provenance de Kanou doivent se garer sur un grand parking en contrebas, à environ 1,5 km du temple. Les pèlerins n'ont ensuite d'autre choix que de finir le trajet à pied en empruntant un chemin sinuant dans la montagne, ponctué d'autels. Tout cela contribue à les mettre dans de bonnes dispositions pour la visite de cet endroit isolé de tout.

Mais il ne s'agit que d'une façade, car il y a bien une route d'accès de l'autre côté de la montagne, qui permet aux nombreux camions de venir ravitailler le temple. Ce sont à chaque fois des chauffeurs de la secte qui récupèrent les marchandises à Kanou et viennent les livrer. Des bâtiments plus discrets et parfaitement intégrés dans la végétation servent à accueillir le personnel de la secte, et tous reliés entre-eux par un réseau de souterrains creusés à même la roche.

Le plan du PSIA

Les agents japonais disposent de plans aériens du complexe, montrant la position des pagodes ainsi que des bâtiments extérieurs dans les bois. Ils se doutent qu'il existe des souterrains dans la montagne, mais ils n'ont aucune information à ce sujet.

L'arrivée des PJ est une aubaine pour les agents japonais, car ne disposant d'aucune preuve incriminant la secte de quoi que ce soit, si les agents s'introduisent au sein du complexe, le PSIA ne sera pas incriminé. De plus s'ils venaient à disparaître, leur ambassade mettrait tout en œuvre pour les retrouver, ce qui donnerait un prétexte aux services japonais pour perquisitionner. Non pas que la disparition d'un citoyen japonais ne suscite pour autant d'inquiétude au sein de l'archipel, mais traditionnellement certaines personnes décident de « disparaître » sans laisser de trace pour refaire leur vie ailleurs (les Johatsu) et ne sont pas recherchés. Ce qui sert bien les intérêts de la secte.

Les services japonais vont partager les plans et photos à leur disposition et proposer aux PJ une stratégie consistant à gravir la montagne, puis à s'introduire dans l'un des bâtiments à la recherche de Mori. Ils fourniront des tenues discrètes, de style ninja, des pistolets tranquillisants, du matériel de franchissement,

d'effraction, et de communication. Puis ils les déposeront en quad à bonne distance du temple. Il faudra 2h d'ascension dans la forêt pour atteindre les abords du complexe.

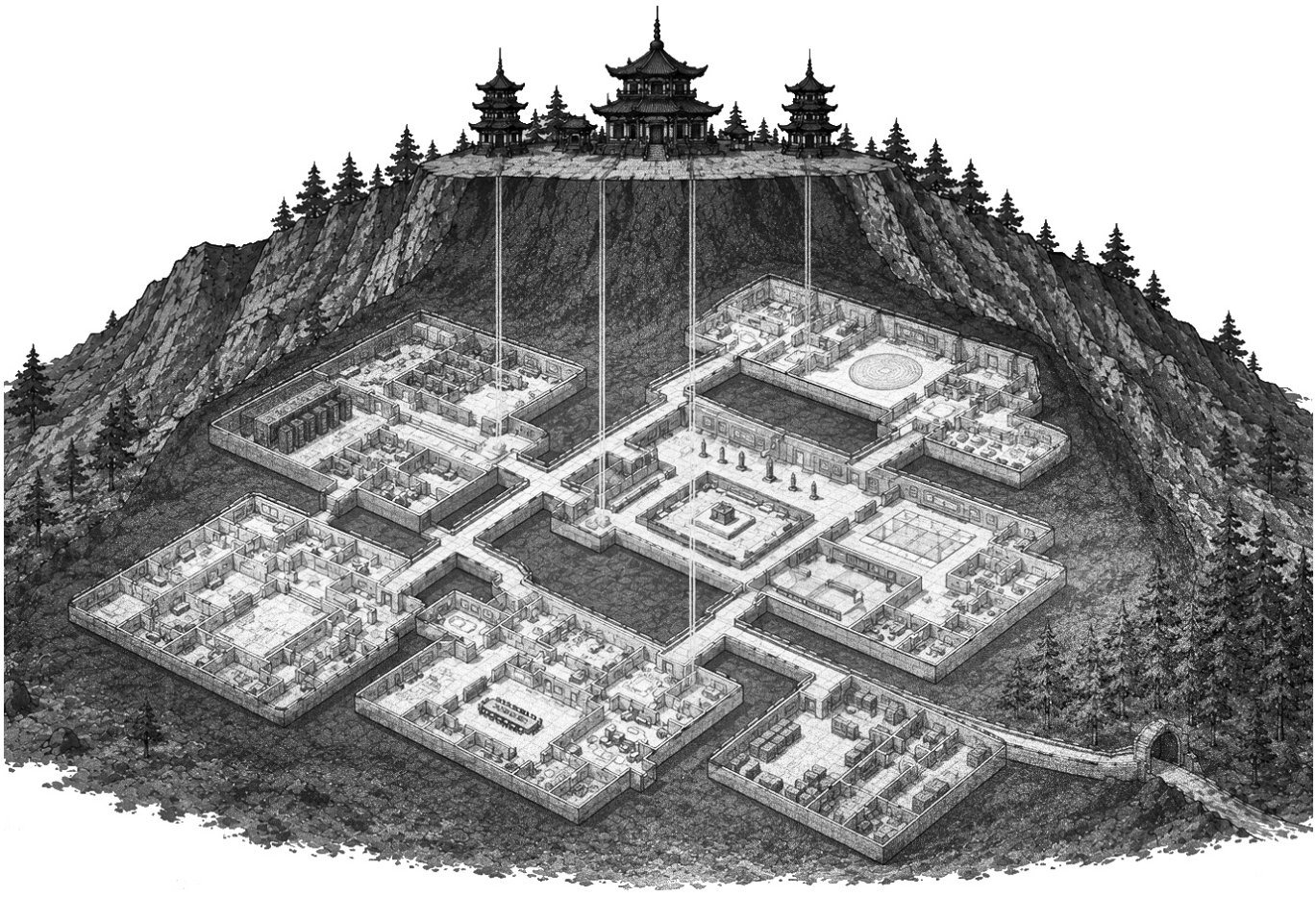
Y accéder en touriste : Les personnages peuvent proposer de s'introduire autrement dans le QG de la secte, en se mêlant aux touristes et en s'éclipsant à la fermeture des visites. Cette méthode moins éprouvante pourrait aussi obtenir l'aval du PSIA si les PJ se montrent convaincants. Le matériel fourni se limitera alors aux communications et à l'effraction.

Et si les PJ refusent : Moneypenny ou Tanner peut leur ordonner de s'introduire dans le complexe compte tenu des preuves qu'ils ont déjà fournies. Avoir l'aval du PSIA est un plus de leur point de vue, cela permet d'éviter un incident diplomatique.

Le complexe

Derrière les autels de chaque pagode se trouvent des portes discrètes complètement noyées dans le décor, qui permettent d'accéder à une antichambre, puis à un escalier métallique menant sous terre. Chacune de ces portes est protégée par une serrure électronique, si les agents disposent du matériel d'effraction du PSIA, il ne faudra que 2 rounds pour la déverrouiller. Sinon ils devront réussir un test de **sécurité** FD 5. Au-delà de cette porte, les murs sombres sont taillés dans la roche, les lumières proviennent de néons blancs, et l'ensemble est très froid. L'endroit contraste radicalement avec l'aspect accueillant de l'extérieur. Les escaliers descendent d'environ 10 étages, et derrière une nouvelle porte, donnent accès à un complexe de souterrains sordides tous reliés entre eux. Ils sont assez larges pour que des voiturettes de golf puissent y circuler, mais la plupart des gens s'y déplacent à pied. Divers renfoncements, alcôves, emplacements d'extincteurs et couloirs parallèles permettent de se cacher inopinément pour éviter de croiser les occupants. Les couloirs desservent plusieurs salles informatiques avec de nombreuses armoires remplies de serveurs aux LED clignotant frénétiquement dans un grand brouhaha de ventilation. Non loin de là une grande salle blanche abrite de jeunes hackers extrêmement concentrés, en costume cravate. D'ici ils traquent toute mention faite de la secte dans le monde, assurent sa propagande, surveillent des caméras infiltrées dans diverses institutions, piratent des comptes de messagerie ou bancaires, minent des crypto-monnaies, font disparaître les traces des membres…

Un peu plus loin se trouvent des salles de méditation, un grand dojo, et un musée à la gloire du clan Mori dont le gourou se réclame être un descendant (ce qui est faux, mais les hackers s'occupent de faire corriger cela). Enfin les dernières salles sont dédiées au gourou et à ses plus proches lieutenants. Les larges fresques représentant des scènes de samouraï ou des paysages naturels dans un style très japonais, ne masquent pas complètement les murs de béton renforcé



et les portes anti-explosion, car il s'agit bien d'un abri. Plusieurs salles sont desservies par un long et large couloir, elles abritent les membres importants de la secte, les salles de formation et les appartements du gourou. Il n'y a pas de gardes armés dans ce complexe, tout est fait pour qu'en cas de perquisition la secte paraisse inoffensive. Néanmoins les agents devront se cacher à plusieurs moments, car des groupes assez importants circuleront dans les couloirs (cette information doit leur être donnée car elle sera utile plus tard). En cas de problème, les membres de la secte pourront s'équiper de bâtons, outils, sabres courts (wakizashi), poignards (tanto) et certains disposeront même de tasers et de pulvérisateurs de gaz lacrymogène.

La grande salle

Parmi les salles du bunker, l'une d'entre elles contient encore quelques éléments relatifs à la préparation du grand plan, des billets de train, de bateaux, des faux passeports japonais, chinois, coréens. Plusieurs ensembles de vêtements d'homme et de femmes, des brochures, des itinéraires à travers la Chine, la Corée, Taïwan, imprimés sur papier. Une carte du sud du Japon avec plusieurs points indiqués le long de la ligne du Shinkansen, il s'agit de ports maritimes permettant de rejoindre d'autres pays. Enfin, on y trouve aussi des seringues et de nombreux objets modifiés pour pouvoir les dissimuler à l'intérieur : stylos, brosses à cheveux, épais magazines de mangas… Dans un coin de la salle, six petits autels funéraires ont été érigés, de l'encens brûlant dans des coupelles placées devant les photos des membres de la secte sélectionnés pour cette mission. Devant chacune des photos, des petits poèmes en japonais évoquent l'héroïsme et l'abnégation des soldats partant au combat sans être surs de pouvoir revenir. Parmi les photos, les agents reconnaîtront Sanako. Les cinq autres sont un homme d'une soixantaine d'années, une femme d'une quarantaine d'années au regard sévère, deux jeunes hommes d'une vingtaine d'année, et une jeune femme d'une vingtaine d'années très souriante.

Libre aux agents d'en tirer les conclusions qu'ils veulent, mais voici ce qu'ils pourraient déduire de ces indices :

- six kamikazes transportant des seringues dissimulées, contenant elles-mêmes le virus, vont quitter le QG de la secte.
- ils vont emprunter le Shinkansen au départ d'Okayama puis descendre dans différents ports maritimes.
- ensuite ils vont tenter de rejoindre la Chine, la Corée et Taïwan par bateau.
- Il y a plus de ports que de kamikazes.
- Il n'est pas prévu qu'ils survivent.

Capturés

Si jamais les agents sont découverts et que l'alarme est donnée, plusieurs membres de la secte viendront aider à leur capture, d'abord un par agent, puis deux par agent, etc. S'ils ne parviennent pas à s'échapper, ils seront délestés de leurs effets personnels, vêtus de kimonos orange, puis ligotés selon une méthode secrète. S'ils tentent de se libérer, ils découvriront avec horreur qu'ils s'étranglent de plus en plus. Après un certain temps passé dans un réduit, ils seront conduits devant le gourou qui s'apprêtait à passer à table. Dans cette grande salle blanche décorée de magnifiques estampes et baignée d'une douce lumière artificielle, une demi-douzaine de membres de la secte sont agenouillés de part et d'autre des tatamis. De discrets haut-parleurs d'une qualité exceptionnelle dispensent des bruits de nature que les lumières artificielles accentuent en faisant varier légèrement leur couleur.

Après avoir été introduits dans la salle, les agents sont mis à genoux près de l'entrée, face au gourou installé à l'autre extrémité. D'un simple regard, celui-ci intime à leurs geôliers de retirer leurs liens, puis se montre chaleureux et accueillant, s'enquérant de leur état avec une pointe d'ironie.

Puis au cours d'un long monologue typiquement Bondien, il va les féliciter pour être arrivés jusque là et leur préciser que leur mission prend malheureusement fin, avant de leur détailler son plan machiavélique.

Ses « émissaires », qui viennent de quitter le temple, vont prendre le train à Okayama et descendre dans différents ports pour contaminer d'autres pays. Une fois que les gouvernements auront compris qu'il s'agissait d'une attaque, ils s'accuseront mutuellement. Une escalade s'ensuivra et le premier incident, même insignifiant, viendra déclencher une guerre.

Mori est mégalomane et narcissique, si les PJ le flattent et tentent de le questionner davantage sur son plan, il répondra avec fierté. Il a réponse à tout.

Puis viendra le moment du repas, que tout le monde accueillera avec joie. Chaque invité se verra déposer devant lui un plateau, sur un petit tabouret (n'oubliez pas que tout le monde est assis sur les tatamis), garni de plusieurs mets japonais.

Un test de **sixième sens** FD 3 permettra d'avoir un mauvais pressentiment par rapport à cette nourriture. Si le PJ possède un champ d'expérience Japon, ou gastronomie, il pourra comprendre que les sushis sont faits avec la mauvaise partie du *fugu*. Bien que régulièrement consommé, ce poisson secrète une toxine extrêmement violente capable de tuer un homme s'il est mal cuisiné. Un PJ qui l'ignore fera un arrêt cardiaque. Cela débutera par une légère paralysie qui s'accentuera jusqu'à ce que le PJ ne puisse plus bouger, il décédera au bout d'une heure. La paralysie s'installera en (FORCE du PJ) rounds. L'injection du cocktail contenu dans les stylos plume pourrait les sauver. D'ailleurs, les agents pourront remarquer que leurs effets personnels se trouvent dans un coin de la salle, bien rangés derrière le gourou. Inutile de faire un test pour les remarquer, dans une telle situation de détresse tous leurs sens seront aux aguets.

Si les PJ ne mangent pas, le gourou les taquinera un peu : « C'est votre dernier repas, profitez-en », « Je fais venir le poisson deux fois par jour depuis Himeji, il est succulent », « Vous n'appréciez pas les sushis ? ».

Dès que les agents auront consommé le *fugu*, s'ils le font, il reprendra son air sinistre et aux premiers signes de la paralysie lancera un nouveau monologue pour leur expliquer ce qu'ils ont consommé et comment ils vont mourir. Si Andreas Ressel est venu trouver refuge au temple et qu'il a failli dans sa tâche, il sera la première victime du *fugu,* et son sort sera décrit à titre d'exemple. Il ajoutera que chaque année il y a une cinquantaine de décès à cause du *fugu*. Personne ne s'inquiétera alors du décès « accidentel » de deux touristes britanniques. Il congédiera alors les geôliers et ses lieutenants dès qu'il jugera les PJ incapables de bouger et restera seuls avec eux. Il est tout à fait possible pour un PJ de simuler les symptômes de la paralysie avec un test de **falsification** FD 8 ou toute autre interprétation audacieuse.

Si les PJ refusent obstinément de manger (ou de faire semblant), Mori, fort contrarié, les fera emmener par ses hommes qui les conduiront jusqu'à une zone accidentée de la montagne pour les balancer d'une falaise et faire passer cela pour un accident.

Que faire ?

Attendre : au bout de 20 minutes à regarder les PJ souffrir, Mori retournera à ses affaires, les laissant seuls dans la salle. Un de ses hommes gardera la porte à l'extérieur, et au bout d'une heure viendra sortir les cadavres. Pendant ce temps où ils seront livrés à eux-mêmes, ils pourront tenter d'attraper leur stylo plume au prix d'un effort surhumain, test de **force** FD 1/2, l'utilisation de point d'héroïsme serait très appropriée.

Attaquer Mori : cela n'a pas grand intérêt, il est impossible de stopper ses hommes et il n'a pas d'antidote à la toxine du *fugu*. Au mieux cela permettra de s'en servir de bouclier et de rejoindre un téléphone pour contacter le PSIA. Si cela se produit, l'attitude de ses hommes changera du tout au tout. Tous ses fidèles lieutenants et hauts représentants de la secte chercheront un moyen de s'enfuir en l'abandonnant lâchement. La peine de mort étant toujours appliquée au Japon, ils savent très bien ce qui les attend pour avoir fomenté une attaque bactériologique.

S'enfuir : les agents doivent être conscients de l'urgence à stopper le plan de Mori, et s'ils sont en état, ils pourront neutraliser facilement le garde derrière la porte, avant de rejoindre une sortie via un des bâtiments annexes. Par la suite ils pourront se mêler à un car de touristes, ou voler des quads et rejoindre la planque du PSIA. Ce sera l'occasion d'une poursuite dans les bois.



ACTE III - KAMIKAZES



SHINKANSEN

Cette ultime scène est optionnelle, la neutralisation du chef de la secte suffit à remplir la mission du MI6 consistant à trouver l'assassin de Nori. Elle offre toutefois une intense scène d'action finale. Présentez le plan fourni en annexe indiquant les différents arrêts du Shinkansen.

Si les agents n'ont pas perdu trop de temps dans le temple et sont partis directement à Okayama, laissez-leur l'opportunité de monter dans le shinkansen in extremis. S'ils ont recontacté le PSIA, celui-ci leur proposera de les transporter en hélicoptère jusqu'à la gare d'Hiroshima ou celle de Shin-Yamaguchi, et ainsi de devancer le train pour pourvoir monter à bord. S'ils ont vraiment perdu trop de temps, le mieux qu'ils pourront faire sera de prévenir le PSIA qui immobilisera le train en rase campagne et enverra ses agents à l'attaque. Les membres de la secte se contamineront, et ainsi répandront le virus dans le train. Ils seront finalement neutralisés, mais avant ils auront eu le temps de condamner 1d10 x 100 voyageurs, qui mourront au bout de quelques jours dans un train complètement isolé du monde par les services sanitaires. Le gouvernement japonais subira une humiliation qui conduira à sa démission.

Si les agents ne se lancent pas d'eux-mêmes à la poursuite des membres de la secte dans le train, le PSIA pourra leur faire remarquer qu'ils sont les seuls à connaître les visages des tueurs. Ils les ont vus sur des faux documents, les autels funéraires ou au sein d'un groupe déambulant dans les couloirs du bunker. Rappelez-leur qu'ils ont eu une intuition étrange en croisant un groupe nombreux transportant des valises. Ils se remémoreront quelques détails physiques permettant de les reconnaître, bien qu'ils soient difficiles à décrire.

Matériel du PSIA

Les services secrets japonais remettront à chacun des agents un pistolet à fléchettes soporifiques, avec toutefois quelques recommandations :

- il ne faut pas provoquer de panique dans le train, et donc il est hors de question de sortir des armes devant les voyageurs. Ceci pourrait provoquer des mouvements de panique dans la rame et inciter les ennemis à s'injecter le virus.
- le pistolet n'est précis qu'à 10 mètres, au-delà il impose un malus d'un rang par tranche de 5 mètres.
- enrobé dans un vêtement, il est quasi silencieux.
- il dispose de 7 fléchettes.

Ils leur donneront également une paire de lunettes connectées (une seule pour tout le groupe). Grâce à elle, ils pourront instantanément faire une reconnaissance faciale des voyageurs. Si les agents ont pu transmettre les photos trouvées sur les faux documents au QG de la secte, cela permettra d'identifier les six ennemis dans le train. Les visages capturés seront transmis par leurs smartphones à une base de données qui affichera les informations sur la personne à l'intérieur des verres de lunettes.

À bord du train

Quelle que soit la gare à laquelle sont montés les agents, ils vont devoir sillonner les wagons un par un en quête de leurs cibles. Le temps ne leur est pas compté mais il faut quand-même agir vite. N'oubliez pas que les agents seront au milieu de passagers lambda profitant de leur voyage en dégustant une glace, en occupant leurs enfants ou en s'adonnant à toute autre activité. Les couloirs sont assez larges pour pouvoir se battre.

Les kamikazes

Répartissez-les comme vous le souhaitez dans le train, mais plutôt qu'une localisation dans un wagon, vous pouvez préférer un placement chronologique afin

de les faire découvrir séparément et choisir de finir avec Sanako. Il faut 3h30 pour arriver au terminus de Kagoshima-Chuo. Il est aussi possible que les joueurs choisissent de tous les identifier tous avant de passer à l'action, dans ce cas n'hésitez pas à les faire changer de place pour leur compliquer la tâche.

Kamikaze 1 : c'est un jeune homme d'une trentaine d'années très nerveux, car même si c'est un fanatique et qu'il compte bien obéir au gourou, il est terrifié. Et pour cause, il a une phobie inconsciente des virus et maladies. Cela occasionnera chez lui des réactions incontrôlables qui vont le trahir. Une fois découvert, s'il ne trouve aucune échappatoire, il menacera de s'injecter le virus avec une seringue pointée sur son cou, mais en sera incapable. Il préférera alors se suicider avec un couteau planté sous la bouche en prenant appui sur la tablette du siège devant lui. S'il n'est pas arrêté, il sera incapable de propager le virus. Il descend à la gare de Kokura.

Kamikaze 2 : un homme d'une soixantaine d'années à l'air jovial, portant une chemise à fleurs et un bob sur la tête. Il dénote parmi les voyageurs qui ont tous un style vestimentaire plutôt strict. Il est non seulement sous l'influence du gourou, mais aussi très favorable à la guerre et au retour d'un Japon fort. Il n'a pas peur de mourir, car il a mené une belle vie. Il n'a plus de famille, son unique fils est devenu un « johatsu », un évaporé suite à la faillite de la société dans laquelle il travaillait. Il est expert en arts martiaux, à l'instar du concierge de l'immeuble du début. Il descend à la gare d'Hakata.

Kamikaze 3 : une femme d'une quarantaine d'années, au regard noir et au charme troublant. Elle a un visage froid et ne sourit jamais. Pour l'occasion, son maquillage est un peu plus sombre que d'habitude ce qui pourrait laisser croire qu'elle a choisi un style gothique. C'est un membre important de la secte, un des cadres dirigeants proches du gourou. Totalement investie dans la cause, c'est son fanatisme aveugle qui la rend dangereuse. En plus du tanto qu'elle dissimule, elle possède des gants avec des griffes redoutables, ainsi que des lames dans ses talons. C'est une experte en arts martiaux. Elle a le style d'une employée de bureau : jupe et tailleur noirs, cheveux en chignon. Elle descend à Shin-Tosu d'où elle prendra un autre train pour Nagasaki.

Kamikaze 4 : un jeune couple d'une petite vingtaine d'années, très joyeux et au sourire communicatif. Ils respirent tous deux la joie de vivre et l'amour. Ce cliché très occidental devrait attirer l'attention des agents. Ils sont armés de couteaux et se défendront férocement. Mais ce ne sont pas eux qui transportent le virus, c'est leur chien qui se trouve dans une cage de transport, rangée dans un compartiment spécial. Il porte un collier avec un dispositif à retardement qui finira par lui injecter le virus. Leurs documents de voyage mentionnent le prix du voyage du chien. Le collier se retire simplement, le berger allemand est adorable. Ils descendent à Kumamoto.

Kamikaze 5 : que penser de Sanako ? Est-elle victime de la secte ? En réalité non, elle est complètement folle, digne des pires films d'horreur asiatiques. Mais lorsque les agents vont la trouver, elle se sera liée d'amitié avec l'enfant d'un jeune couple, et jouera et conversera avec lui. Cela contribuera au bien-être des parents qui pourraient même prendre oralement sa défense si besoin. Mais c'est bien sa folie qui va la trahir. Dès qu'elle se sentira en danger, elle prendra en otage l'enfant du couple en dégainant un wakizashi de sous sa jupe plissée. (*Comment a-t-elle pu le cacher là ?*). Considérez que sa folie lui permet d'obtenir toujours des qualités A dans toutes ses actions offensives réussies. Lorsqu'elle est démasquée, elle lance un rire dément et brandit son arme. Cela provoque une panique dans le wagon et fait fuir les voyageurs à contresens des agents. Ce qui lui laisse assez de temps pour se contaminer avant de se battre jusqu'à la mort. Elle va jusqu'à Shanghaï à partir de Kagoshima-Chuo.

Selon le nombre d'ennemis neutralisés par les agents, réduisez le nombre de victimes du virus respectivement de 10 %, 25 %, 50 %, 75 %, et 100 % si tous les ennemis sont arrêtés.

Comme précisé en préambule, le virus ne passera pas les frontières, le PSIA y veillera. Les éventuelles victimes seront les voyageurs dans le train. Il y a 1 200 passagers dans cette rame de 16 wagons.

Optionnel : Mori a pour nom de code Gaheris au sein de l'organisation criminelle de la table ronde. Cette tentative de déstabilisation en Asie lui a été ordonnée par Merlin.



PNJ

LES YAKUZA
FOR : 7 **DEX :** 8 **VOL :** 5 **PER :** 6 **INT :** 5
Compétences (Niv/CB) : Agilité (3/10), Combat au corps-à-corps (5/12), Combat à Distance (4/11), Conduite Auto (7/13).
Vitesse : 1
Classe Dégâts à mains nues : A

FIDÈLES ORDINAIRES DE LA SECTE MORI
FOR : 7 **DEX :** 7 **VOL :** 11 **PER :** 7 **INT :** 7
Compétences (Niv/CB) : Charisme (3/14), Combat au corps-à-corps (3/11), Culture générale (2/10), Milieu (3/11).
Vitesse : 1
Classe Dégâts à mains nues : A

GARDES DE LA SECTE
FOR : 10 **DEX :** 10 **VOL :** 11 **PER :** 9 **INT :** 8
Compétences (Niv/CB) : Agilité (6/16), Combat au corps-à-corps (7/17), Combat à Distance (5/14), Furtivité (5/14), Interrogation (4/12), Milieu (4/12), Sixième sens (5/13).
Vitesse : 2
Classe Dégâts à mains nues : B

HACKERS DE LA SECTE MORI
FOR : 7 **DEX :** 9 **VOL :** 9 **PER :** 10 **INT :** 12
Compétences (Niv/CB) : Combat au corps-à-corps (1/8), Cryptographie (6/18), Culture générale (5/17), Électronique (6/16), Falsification (5/15), Informatique (9/21), Sécurité (6/16), Sixième sens (3/14).
Vitesse : 2
Classe Dégâts à mains nues : A

LES NINJAS DE KANOU
(samouraï à cheval, acteur de No, samouraï avec mousquet...)
FOR : 9 **DEX :** 11 **VOL :** 9 **PER :** 10 **INT :** 8
Compétences (Niv/CB) : Agilité (8/18), Combat au corps-à-corps (7/16), Combat à Distance (7/17), Escalade (7/16), Furtivité (8/18), Sixième sens (4/13).
Vitesse : 2
Classe Dégâts à mains nues : B

KAMIKAZE 1
FOR : 7 **DEX :** 8 **VOL :** 7 **PER :** 8 **INT :** 8
Compétences (Niv/CB) : Agilité (2/9), Charisme (1/8), Combat au corps-à-corps (2/9), Combat à Distance (1/9), Furtivité (2/10), Sixième sens (2/10).
Faiblesses : nosophobie (niveau 3, phobie des virus et maladies).
Vitesse : 2
Classe Dégâts à mains nues : A

KAMIKAZE 2
FOR : 10 **DEX :** 9 **VOL :** 12 **PER :** 9 **INT :** 9
Compétences (Niv/CB) : Agilité (5/14), Charisme (5/17), Combat au corps-à-corps (10/20), Combat à Distance (3/12), Conduite Auto (5/14), Culture générale (4/13), Sixième sens (4/13).
Vitesse : 2
Classe Dégâts à mains nues : B

KAMIKAZE 3
FOR : 9 **DEX :** 12 **VOL :** 13 **PER :** 11 **INT :** 10
Compétences (Niv/CB) : Agilité (9/19), Charisme (6/19), Combat au corps-à-corps (11/20), Combat à Distance (5/16), Déguisement (5/15), Furtivité (9/20), Séduction (5/14), Sixième sens (7/17).
Célébrité : 30 - peut être identifiée comme une cadre de la secte
Vitesse : 3
Classe Dégâts à mains nues : B

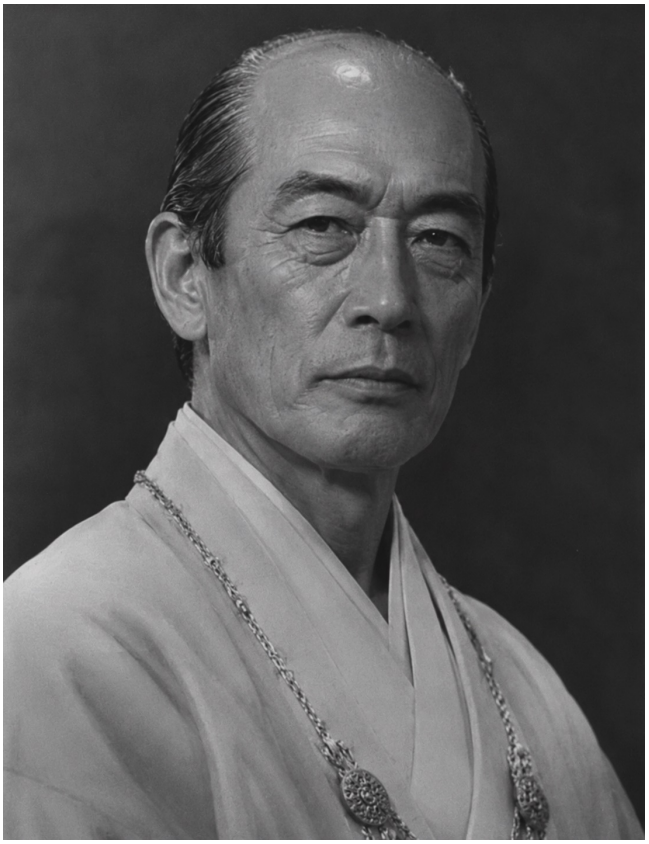
KAMIKAZE 4 - LE JEUNE HOMME
FOR : 9 **DEX :** 10 **VOL :** 10 **PER :** 9 **INT :** 9
Compétences (Niv/CB) : Agilité (5/14), Charisme (5/15), Combat au corps-à-corps (6/15), Combat à Distance (2/11), Conduite Auto (4/13), Furtivité (4/13), Sixième sens (3/12).
Faiblesses : liens affectifs (niveau 2) avec la jeune femme.
Vitesse : 2
Classe Dégâts à mains nues : B

KAMIKAZE 4 - LA JEUNE FEMME
FOR : 8 **DEX :** 11 **VOL :** 11 **PER :** 10 **INT :** 10
Compétences (Niv/CB) : Agilité (6/15), Charisme (6/17), Combat au corps-à-corps (6/14), Combat à Distance (2/12), Furtivité (6/16), Premiers soins (3/13), Sixième sens (4/14).
Faiblesses : liens affectifs (niveau 1) avec le jeune homme.
Vitesse : 2
Classe Dégâts à mains nues : A

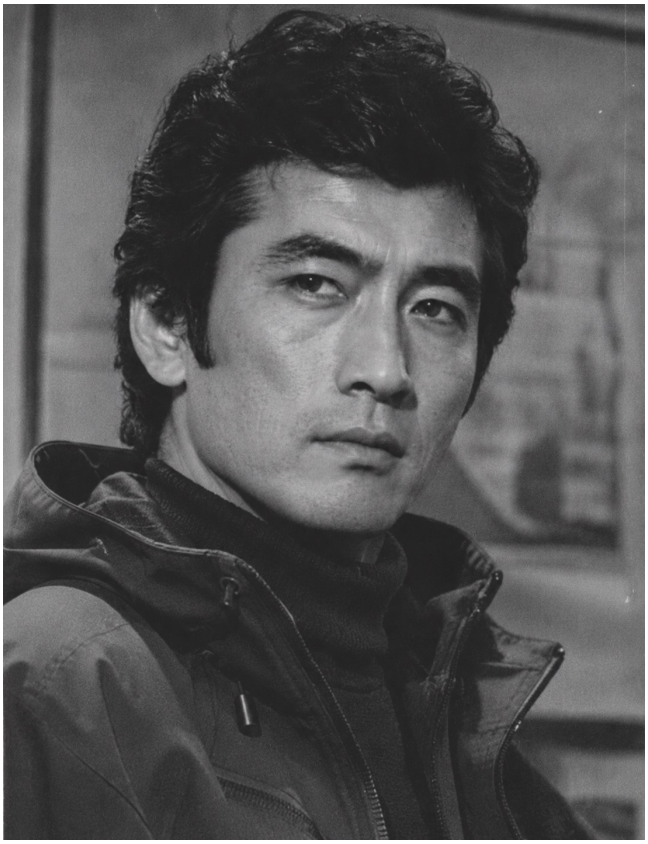
KAMIKAZE 5 - SANAKO
FOR : 11 **DEX :** 13 **VOL :** 13 **PER :** 12 **INT :** 11
Compétences (Niv/CB) : Agilité (11/23), Charisme (7/20), Combat au corps-à-corps (13/24), Combat à Distance (8/20), Conduite Auto (7/19), Déguisement (8/19), Furtivité (11/23), Séduction (8/18), Sixième sens (10/21), Survie en milieu hostile (6/18).
Faiblesses : sadisme (niveau 3).
Vitesse : 3
Classe Dégâts à mains nues : B

MORI EIKICHI
FOR : 7 **DEX :** 8 **VOL :** 15 **PER :** 12 **INT :** 14
Compétences (Niv/CB) : Charisme (14/29), Combat au corps-à-corps (3/10), Culture générale (11/25), Interrogation (10/24), Milieu (9/22), Séduction (11/25), Sixième sens (9/22), Instruction (8/22).
Champs d'expérience : histoire du monde, religion, philosophie, science politique, sciences sociales, stratégie / tactique, économie / affaires, savoir-vivre, connaissance approfondie du Japon.
Faiblesses : mégalomanie
Taille : 1,75 m
Poids : 75 kg
Âge : 65 ans
Apparence : bonne
Célébrité : 60
Vitesse : 2
Classe Dégâts à mains nues : A

Fondateur de la secte qui porte son nom, Mori Eikichi est un homme cultivé, charismatique et complètement mégalomane. Depuis trente ans, il a construit un véritable culte autour de sa personne, rassemblant des dizaines de milliers de fidèles convaincus de sa sagesse et de son autorité spirituelle. Il prétend descendre du prestigieux clan de samouraï Mori, pour renforcer son statut supérieur. Courtois, raffiné et volontiers paternaliste, Mori aime impressionner ses interlocuteurs par son érudition et son éloquence. Il ne supporte néanmoins pas la contradiction. Son orgueil démesuré constitue sa principale faiblesse, il peut facilement se laisser entraîner dans de longs monologues et révéler davantage qu'il ne le devrait.



IDEKAWA TAMOTSU
FOR : 10 **DEX :** 11 **VOL :** 12 **PER :** 13 **INT :** 12
Compétences (Niv/CB) : Agilité (7/17), Charisme (6/18), Combat au corps-à-corps (8/18), Combat à Distance (9/21), Conduite Auto (8/20), Culture générale (6/18), Déguisement (7/19), Furtivité (9/21), Informatique (5/17), Interrogation (8/20), Milieu (8/20), Premiers soins (5/17), Sécurité (6/17), Sixième sens (9/21).
Champs d'expérience : criminologie, droit, science politique, stratégie / tactique, camouflage, géographie / orientation, connaissance approfondie du Japon, sciences militaires.
Faiblesses : -
Taille : 1,76 m
Poids : 75 kg
Âge : 38 ans
Apparence : normale
Vitesse : 3
Classe Dégâts à mains nues : B
Officier expérimenté du service de renseignement intérieur japonais, Idekawa Tamotsu participe depuis plusieurs années à la surveillance de la secte Mori. La disparition de plusieurs collègues infiltrés l'a convaincu que cette organisation dissimule des activités criminelles de grande ampleur, mais il n'est jamais parvenu à réunir les preuves nécessaires à son démantèlement. Il voit dans les PJ une opportunité d'agir en dehors du cadre règlementaire.



MI6 – DOSSIER D'INFORMATEUR LOCAL

Classification : CONFIDENTIEL / EYES ONLY
Référence : MI6/TYO/INF–MATSUMARA–N

IDENTITÉ
Nom complet : Matsumara Nori (松村 紀)
Date de naissance : 14 novembre 1997
Nationalité : japonaise
État civil : célibataire
Adresse personnelle : 2–11–6 Dōgenzaka, Shibuya-ku, Tokyo 150-0043 - Appartement 201-C, Résidence Tsubaki.
Téléphone portable : +81 (0)80-7264-XXXX
Adresse e-mail : *(chiffrée, usage personnel)*
Parents : résidant à Naha, préfecture d'Okinawa (retraités de la fonction publique).
Langues parlées : japonais (natif), anglais (C1), russe (B2), mandarin (B2), allemand (B1), hindi (B1).
Diplômes : Licence en Langues Étrangères Appliquées (Université de Waseda, Tokyo).
Tentative d'entrée au PSIA : recalé à l'épreuve de sélection finale (2019).

HISTORIQUE
Recrutement : recommandé par la section J
Premier contact : mai 2022 (Agent de liaison : Cpt. Jonathan Renner).
Mise en service : septembre 2022.
Rôle : informateur de terrain – observation passive, infiltration industrielle et recueil de signaux faibles dans les entreprises étrangères implantées au Japon.
Conduite : irréprochable, discrétion naturelle, motivation patriotique affirmée.
Fiabilité : 9/10.
Risque psychologique : faible, légère tendance à la solitude observée.

COUVERTURE ACTUELLE
Employeur actuel : Shisei Cleaning Services Co., Ltd.
3–9–14 Minamisenju, Arakawa-ku, Tokyo 116-0003
Tél. : +81 (0)3-3873-XXXX
Type : société de nettoyage industriel et tertiaire.
Rôle officiel : agent de maintenance – Équipe de nuit (polyvalent).
Durée d'emploi : 2023 – présent.

SITES D'INTERVENTION – CONTRATS ACTUELS (SHISEI)
Apricot Systems Japan Ltd.
Équipementier automobile (britannique)
2–15–3, Roppongi, Minato-ku, Tokyo 106-0032
Bâtiment sécurisé, présence de personnel étranger. Aucun incident signalé.

Baynhof Pharma Japan K.K.
Recherche pharmaceutique (groupe autrichien)
1–8–9, Kawasaki-ku, Kawasaki, Kanagawa 210-0007
Accès nocturne restreint. Site sensible. Personnel discret.

Nemuijosei Travel Co.
Tourisme / Sylvothérapie
3–2–19, Ueno, Taitō-ku, Tokyo 110-0005
Ambiance détendue, effectif majoritairement féminin, peu de sécurité.

Quarry Query Japan Inc.
Extraction minière / Analyse géologique
1–7–10, Nihonbashi, Chūō-ku, Tokyo 103-0027
Personnel expatrié, fréquentation irrégulière, accès aux étages techniques.

Kiwi Studio Co., Ltd.
Jeux vidéo (éditeur japonais)
4–5–11, Ebisu, Shibuya-ku, Tokyo 150-0013
Lieu animé, horaires nocturnes, discussions fréquentes sur les marchés étrangers.

Kashikoijosei Department Store
Commerce de détail haut de gamme
1–3–5, Ginza, Chūō-ku, Tokyo 104-0061
Activité dense, nombreux espaces de stockage, accès facilité en sous-sol.

COMMENTAIRES DU RECRUTEUR – SECTION J

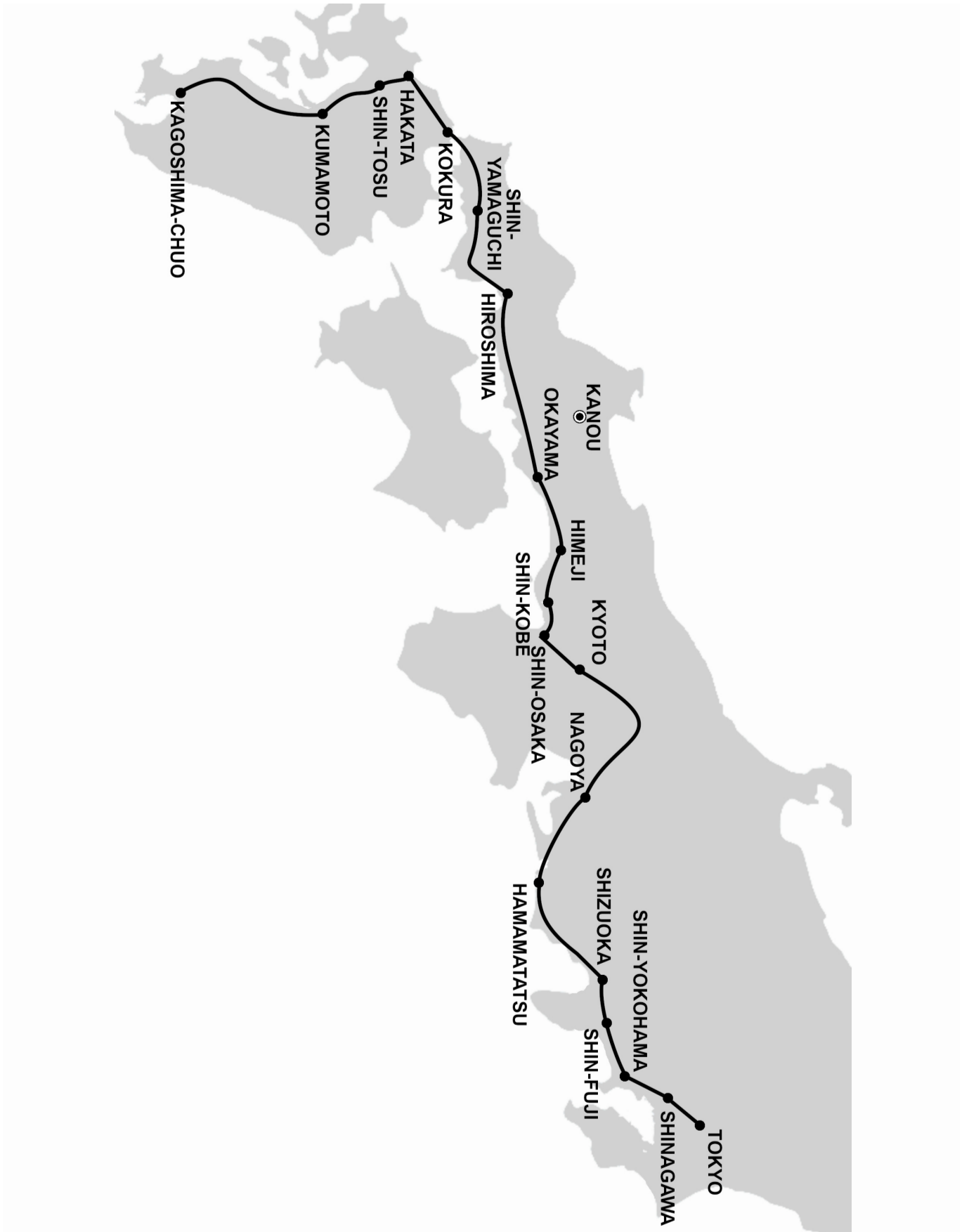
« Matsumara Nori est un informateur rare. Son sens du devoir envers son pays, sa discipline et sa capacité d'adaptation linguistique en font un atout considérable. Il se perçoit davantage comme un gardien de la souveraineté japonaise que comme un espion au service d'une puissance étrangère. C'est précisément ce type de loyauté rationnelle que nous devons cultiver. »

— Cpt. Jonathan Renner

« Introverti, mais attentif aux détails. Excellent auditeur. Il inspire la confiance du personnel local sans jamais attirer l'attention. »

— Note interne, Analyste MI6 JPN–4B

DIAGRAMME DE LIGNE DU SHINKANSEN



Opération Soleil Levant



Ce produit de fan n'est pas destiné à des fins commerciales. Les marques déposées utilisées restent la propriété de leurs auteurs respectifs.

James Bond reviendra dans Station Panama