

新しい朝が来た

KULT

◇ DIVINITY LOST ◇

*This product is unofficial Fan Content for [KULT: Divinity Lost] permitted
under the Helmgast Fan Content Policy:*

<https://helmgast.se/meta/fan-content-policy>

新しい朝が来た (atarashii asa ga kita)

Un scénario pour KULT: Divinity Lost

D'après une idée et un travail de conception développé avec: Armand GIRIER, Guillaume RIOU (Senior Rôliste)

Scénario écrit par: Guillaume RIOU (Senior Rôliste)

Relecture: Armand GIRIER

Playtest: Frédéric, Patrick, Christophe

Inspiré par: Les thèmes et l'univers de *KULT: Divinity Lost* par Helmgast

Photo de couverture: [cottonbro Studio] via [Pexels](#)

Disclaimer: Ce scénario est une création non officielle réalisée dans le cadre de la [Fan Content Policy](#) de Helmgast. *KULT: Divinity Lost* et les éléments associés appartiennent à leurs détenteurs respectifs.

Ce scénario est né du fruit de l'expérience de deux Français enracinés au Japon depuis plus de 20 ans.

De ces années passées au sein d'entreprises japonaises est née l'idée d'un purgatoire corporatiste où les employés deviennent, sans même s'en rendre compte, les rouages d'un enfer bien réel.

Certaines scènes décrites dans ce scénario sont plus proches de la réalité qu'on pourrait le croire.

Informations générales

Avertissement de ton:lisez avant de jouer!

Ce scénario aborde des thèmes difficiles et peut être émotionnellement très intense.

Il traite notamment de:

- Harcèlement moral
- Dépression
- Suicide
- Violence psychologique
- Horreur corporelle

Le MJ est encouragé à adapter l'intensité de ces éléments selon la sensibilité de la table.

Résumé:

Dans une entreprise japonaise parfaitement ordinaire, la journée commence comme toutes les autres.

Le briefing du matin. Les mêmes collègues fatigués. Les mêmes gestes mécaniques.

Mais peu à peu, quelque chose se fissure. Un collègue ne vient plus au bureau. Des souvenirs impossibles surgissent. Certaines scènes surréalistes commencent à se produire.

Les personnages réalisent progressivement qu'ils sont prisonniers d'un cycle infernal dont personne ne semble vouloir parler.

Et dans cet enfer bureaucratique où la routine dissimule une vérité insoutenable, chaque erreur les rapproche un peu plus de la révélation...
et de leur damnation.

Thème et ambiance:

Ce scénario repose avant tout sur l'atmosphère, la tension psychologique et la découverte progressive de la réalité derrière les événements. Les personnages évoluent dans un environnement familier et banal dont la normalité apparente se fissure peu à peu pour révéler une horreur plus profonde.

La répétition de la journée de travail joue un rôle central: les mêmes gestes, les mêmes réunions, les mêmes conversations se reproduisent inlassablement. Mais à chaque cycle, des anomalies apparaissent, des souvenirs émergent, et certaines scènes prennent une tournure de plus en plus inquiétante.

Le scénario explore les thématiques suivantes:

- Cycle infernal et perte de repères
- Aliénation au travail et déshumanisation
- Harcèlement moral et violence psychologique

- Culpabilité et responsabilité collective
- Purgatoire et damnation

L'ambiance oscille entre un réalisme quotidien et une dérive cauchemardesque. Les personnages commencent dans un cadre qu'ils croient connaître, mais à mesure que la vérité se dévoile, le décor lui-même devient instable, les certitudes se déchirent, révélant la nature profondément troublante de la réalité dans laquelle ils sont enfermés.

Informations essentielles pour le MJ:

Jeu: KULT: Divinity Lost

Nombre de joueurs: 2 à 3 (3 joueurs conseillé) - pré tirés fournis.

Durée: 2 à 4 séances de 3 heures environ

Lieu: une entreprise japonaise contemporaine

Structure narrative: scénario semi-dirigé reposant sur la répétition d'une même journée et la découverte progressive des anomalies qui fissurent la réalité

Style de jeu: horreur psychologique, gore.

Public: adultes.

Suggestions de musiques d'ambiance:

Onryo - The Newton Brothers (BO de The Juon)

The Lost Ones - The Newton Brothers (BO de The Juon)

By three they come - Ryan Amon (Diablo IV)

Black Fairy - Avith Ortega, Akira Yamaoka

Balkan Burns - (La neuvième porte)

Desolate Heart - Akira Yamaoka

Greg - Disasterpeace

The shape stalks - John Carpenter

On the nature of daylight - Max Richter, Lorenz Dangel

Alicia - Lorien Testard

La vérité derrière la boucle (pour le MJ)

Les personnages ne sont pas dans la réalité.

Ils sont morts.

Le monde dans lequel ils évoluent est un purgatoire, une reconstruction déformée de leur ancienne entreprise. C'est un espace qui a été façonné à partir de leurs souvenirs: les bureaux, les collègues, les rituels quotidiens, mais aussi leur vie personnelle.

L'illusion tient tant que les personnages acceptent de jouer leur rôle dans cette routine. Ce qu'ils font au début, inconsciemment.

Chaque journée commence à 9 heures du matin, lors de la cérémonie matinale du 朝礼 (prononcé 'tcho-rei').

Ce moment marque la réinitialisation du purgatoire.

Pourquoi les personnages sont-ils dans ce purgatoire

Les personnages portent collectivement la responsabilité de la mort de quatre collègues.

Dans leur ancienne vie, ils faisaient partie d'un environnement de travail traditionnel, toxique, où humiliation, borderline harcèlement et cruauté quotidienne étaient la norme.

Par leurs actes, leur indifférence, leur lâcheté, ils ont contribué à la mort de:

- **Kimiyo Suzuki**, morte des suites d'un avortement clandestin après avoir été contrainte d'abandonner son enfant par son amant, l'un des personnages.
- **Susumu Fujiwara**, mort brûlé dans un accident de voiture après avoir été encouragé à conduire ivre.
- **Junko Shinozaki**, poussée à la dépression et au suicide par un harcèlement social insidieux.
- **Mitsuaki Tanigawa**, leur supérieur hiérarchique humilié quotidiennement jusqu'à tomber gravement malade.

Après leur propre mort, les personnages ont été enfermés dans ce purgatoire où ils revivent sans cesse leur quotidien professionnel, entourés d'échos monstrueux de ceux dont ils ont causé la mort.

Les collègues dans le purgatoire

Les collègues présents dans la boucle ne sont pas exactement les personnes qu'ils étaient dans la vie.

Ce sont des manifestations de la culpabilité des personnages.

Chacun d'eux se transforme progressivement en incarnation monstrueuse de la manière dont il est mort ou de la souffrance qu'il a subie.

Ainsi:

- Tanigawa devient une créature suintant d'excréments, incarnation grotesque de l'humiliation dont il fut victime.
- Susumu apparaît brûlé, rappel de l'accident qui l'a tué.
- Kimiyo manifeste la tragédie de sa grossesse et de sa mort.
- Junko incarne le futur de celle qui a participé à sa destruction

Le rôle de Keigo

Keigo est un PNJ dans la même situation que les joueurs. A la différence qu'il est le premier à avoir compris que ce monde est faux.

Contrairement aux autres, il refuse désormais de participer au cycle du travail.

Et c'est ce refus de retourner au bureau qui fragilise l'illusion du purgatoire.

Ses questions sur la vie personnelle des personnages révèlent les incohérences de leur existence : souvenirs incomplets, identités instables, vies personnelles inexistantes.

Keigo agit comme un révélateur qui fragilise le voile de l'illusion.

Le rôle de Yukiko

Yukiko Matsugawa est la gardienne du purgatoire.

Elle veille à ce que la boucle continue et à ce que les personnages restent enfermés dans l'illusion de leur ancienne vie pour y souffrir.

Lorsque le voile se déchire complètement, elle révèle la vérité: les personnages sont morts et doivent faire un choix parmi les deux possibilités ci dessous:

- rester dans le purgatoire, condamnés à revivre éternellement cette journée
- affronter la réalité de l'au-delà

Au-delà du purgatoire se trouve Avici, l'un des enfers les plus terribles de la cosmologie bouddhiste: un monde de souffrance éternelle où les âmes sont plongées dans du bronze en fusion.

Une autre voie possible

Les personnages peuvent également remettre en question la nature même de ce monde, car, ne l'oublions pas, les humains sont d'anciennes divinités qui ont oublié leur véritable nature.

Dans Kult, la réalité elle-même est une illusion. Les anomalies qui commencent à apparaître dans leur quotidien ne sont pas seulement les signes de la dégradation du purgatoire: elles émanent aussi de leur subconscient, comme une expression silencieuse de leur pouvoir oublié.

Si les personnages parviennent à voir à travers ce voile et à rejeter la mascarade que Yukiko leur impose, ils pourraient commencer à s'éveiller à une vérité plus profonde...et entamer leur chemin vers l'illumination.

Structure du scénario

Le scénario se déroule sur plusieurs cycles d'une même journée de travail. Chaque journée commence à 9 heures du matin, au moment de la cérémonie du 朝礼.

Le meneur est encouragé à lire le même texte d'introduction au début de chaque cycle. La répétition exacte des mots, ainsi que l'intonation de la voix, doit progressivement installer un malaise chez les joueurs et une sensation pénible de déjà-vu.

Au début, les personnages interpréteront cette répétition comme une simple routine professionnelle. Mais à mesure que les cycles se répètent, des anomalies apparaissent et le purgatoire commence à se fissurer.

Le scénario est divisé en quatre actes:

Acte I - Business as usual

Mise en place du décor, début de la routine de l'entreprise. Les personnages ne perçoivent encore rien d'anormal.

Acte II - Les premières fissures

Cet acte commence par l'absence de Keigo, qui met le RH sens dessus dessous. Des incohérences légères se manifestent dans le comportement des collègues, pouvant créer un léger malaise.

Acte III - Quelque chose ne va pas

Les personnages commencent à comprendre que quelque chose ne tourne pas rond. Les comportements des collègues deviennent plus erratiques et certaines scènes prennent une tournure inquiétante, voire véritablement angoissante.

Acte IV - Le voile tombe

Le purgatoire se déchire et les collègues des personnages apparaissent sous leur véritable forme. Tout dégénère. La vérité sur leur passé est révélée

ACTE I - Business as usual

L'objectif de l'acte est de mettre en place le décor du purgatoire. Les personnages sont employés d'une grande entreprise japonaise depuis plusieurs années et occupent un rôle au sein du même département.

Il n'est pas nécessaire de définir précisément le type d'activité de l'entreprise ni la nature exacte du département: tout cela n'a, en vérité, aucune importance.

Le meneur peut fournir un bref topo aux joueurs, ou alors, et c'est encore mieux, les laisser définir le travail qu'ils exercent.

Quoi qu'ils choisissent, cela n'aura aucune incidence sur l'illusion dans laquelle ils évoluent, seulement celle de leur donner l'impression d'avoir un certain contrôle sur cette existence factice.

Le premier acte s'ouvre sur le 朝礼 qui peut être introduite avec le texte ci dessous:

"Il est 9 heures du matin.

La cloche résonne dans les bureaux et les couloirs. Cette cloche qui reproduit le son de Big Ben, que l'on entend aussi dans les écoles et les collèges.

Mitsuaki Tanigawa, votre bucho, se lève, serrant contre sa poitrine un cahier de notes et un stylo bic dans sa main droite.

"朝礼始めます～" (chorei hajimemasu) dit il dans le brouhaha des chaises que l'on repousse.

Tout le monde se lève, les yeux rivés sur lui, les mains jointes devant.

Tanigawa parcourt les deux rangées du regard. Lorsqu'il pose son regard sur [personnage] et, révélant des dents en bataille, esquisse un sourire qui ressemble davantage à une grimace.

Il demande "quel est ton programme de la journée? [nom du personnage] san ?"

Pour ce premier 朝礼, il est conseillé de laisser les joueurs définir ce qu'ils ont à faire pour la journée.

Ils peuvent consulter leur ordinateur afin de vérifier leurs e-mails ou leur agenda. Le meneur pourra leur indiquer qu'ils ont de nombreuses réunions internes ou de consultation sans objet précis, et planifiées pour durer 1 à 2 heures de façon récurrente dans leur agenda.

L'objectif est de créer une impression de routine pesante et dénuée d'intérêt, caractéristique de la vie de bureau.

Le meneur est encouragé à prendre son temps lors de cette première scène et à laisser les joueurs décrire leur journée de travail. Plus cet environnement leur semblera réel, plus les fissures qui apparaîtront n'en seront que plus dérangeantes.

A ceci, les rapports particuliers entre les personnages et certains PNJs devraient également permettre de nourrir ce premier acte et de faire vivre le quotidien du bureau.

En particulier, Bruce reçoit un message contrit de sa petite amie (laissez le choisir le prénom de celle ci)

Pour l'intégration des PNJs, le meneur est invité à se référer à la section PNJ après la section des différents actes.

ACTE II - Les premières fissures

Cet acte commence le lendemain. Si la première journée était d'un rythme normal, et sans doute profondément routinier et ennuyeux pour les personnages joueurs, cette journée-ci commence avec une absence remarquée: celle de Keigo.

L'acte commence de la même façon que le précédent: Tanigawa conduit le 朝礼 à l'identique, mot pour mot. Le MJ est encouragé à employer la même description de scène pour insinuer une première impression gênée de déjà-vu.

Ce qui frappe aussi au début de cet acte, c'est l'odeur particulièrement forte que dégage Tanigawa. Il demandera aux personnages, après le briefing matinal, d'aller voir la directrice RH Matsugaya qui requiert leur présence.

Une fois tous réunis dans son bureau, elle leur indique que Keigo est absent, qu'ils sont sans nouvelles et qu'ils doivent, en tant que collègues responsables de la même équipe, aller voir à son dortoir pour le raisonner et le ramener à la compagnie.

Le meneur est encouragé à intégrer les premiers éléments de comportement étranges parmi les PNJ en s'aidant de la table fournie, et afin de progressivement faire monter d'un cran l'étrangeté de la situation.

Il est important de noter ici que dès lors qu'un personnage sent qu'il y a quelque chose de louche dans le monde où il vit, le purgatoire se fragilise, et les signes inquiétants vont se multiplier tant que Keigo ne retrouve pas le rythme normal de travail qui maintient l'illusion.

Les personnages peuvent décider d'aller voir Keigo immédiatement ou après le travail. Dans le deuxième cas, c'est une excellente opportunité pour multiplier les signes avant-coureurs, encore légers, du délitement de l'illusion du purgatoire. MJ, restez encore mesuré durant cet acte, le doute doit s'immiscer très progressivement mais à ce stade les joueurs ne devraient pas être plus concernés que quelques haussements de sourcils.

Chez Keigo:

L'employé absent vit dans un dortoir d'entreprise, consistant souvent en un immeuble de 5 étages maximum où s'alignent plus d'une trentaine de petits appartements sur des étages longilignes et uniformes.

Keigo mettra du temps à ouvrir la porte. Ils découvriront un Keigo fatigué, mais poli, gêné et semblant un peu soulagé de les voir, sans pour autant engager une longue conversation. Il

s'excuse et leur dit qu'il se sentait un peu faible aujourd'hui mais qu'il reviendra au bureau sans fautes demain.

Un non évènement donc qui mène les joueurs sur une piste sans twist ni réel impact, pour un retour au quotidien de leur vie morne.

MJ, durant cet acte vous pouvez raconter pour chaque personnage le retour à son domicile, ou à ses endroits de sortie préférés le soir, en gardant pour base le même script que l'acte précédent mais en y apportant une légère modification. L'idée est d'insinuer que tout se répète de la même façon dans ce monde.

Par exemple:

- Horii rentre chez lui, le repas l'attend sur la table pendant que sa femme et ses enfants sont couchés. Contrairement à la nuit précédente, le repas est cette fois glacial ou légèrement ranci, ou l'œuf dans sa soupe contient un petit fœtus de poussin assez distinctif.
- Kaede va au karaoké et se retrouve dans une cabine au sol imbibé d'eau (le karaoké ou une fuite de la baignoire chez elle)
- Bruce sent une odeur d'égoût chez lui.

ACTE III - Quelque chose ne va pas

Le lendemain matin, la journée recommence exactement comme la précédente.

Même son de cloche. Même 朝礼. Même discours de Mitsuaki Tanigawa, prononcé avec les mêmes hésitations, les mêmes gestes et jusqu'aux mêmes intonations.

Le meneur est encouragé, pour cet acte également, à réutiliser exactement la même description que lors des actes précédents afin de créer chez les joueurs une impression de répétition malsaine et de déjà-vu.

À ce stade, les comportements étranges des PNJ deviennent plus difficiles à ignorer. Rien n'est encore ouvertement surnaturel, mais l'atmosphère générale devient oppressante et profondément dérangeante.

Les comportements des PNJ

Les PNJ commencent à entrer dans leur troisième phase de dégradation. Leurs attitudes deviennent agressives, incohérentes ou profondément malsaines, tout en restant encore compatibles avec une explication rationnelle.

Susumu

Susumu devient particulièrement agressif envers les collègues qu'il considère comme inutiles ou inefficaces.

Lorsque l'un des PJ hésite ou peine à répondre à une question simple concernant son planning de la journée, Susumu éclate soudainement :

« Qu'est-ce que tu fous de tes journées, branleur ?
Tire-toi vite de la boîte si t'es incapable de bosser.
Tu pompes juste l'argent de l'entreprise, espèce de parasite. »

Quelques secondes plus tard, il détourne le regard et marmonne une excuse presque inaudible.

Sa main droite et son poignet sont entièrement bandés, ce qui n'était pas le cas la veille.

S'il est interrogé à ce sujet, il répond simplement :

«...分かってるだろ。」

(wakatteru daro)

« Tu le sais très bien. »

Puis il refuse d'en dire davantage.

Junko

Lors du 朝礼, Junko commence à répandre des rumeurs de plus en plus sordides et personnelles :

- Kimiyo serait enceinte d'un des PJ,
- un employé coucherait avec une autre collègue,
- un cadre aurait fait des avances à une lycéenne.

Elle semble prendre un plaisir nerveux à raconter ces histoires, tout en observant constamment les réactions des autres employés.

Par moments, elle s'interrompt brutalement, comme si elle réalisait elle-même l'absurdité ou la violence de ses propos.

Mitsuaki Tanigawa

Après avoir demandé aux PJ d'aller voir Keigo une nouvelle fois, Mitsuaki s'interrompt soudainement au milieu d'une phrase.

Un bruit humide et particulièrement explicite résonne dans la salle.

Une large tâche marron commence à se répandre le long de son pantalon tandis qu'une odeur insoutenable envahit immédiatement la pièce.

Rougissant de honte, Mitsuaki s'excuse précipitamment avant de quitter la salle presque en courant pour rejoindre les toilettes.

Personne dans l'open-space ne semble particulièrement choqué.

Si un PJ décide d'aller voir ce qu'il se passe, il trouvera Mitsuaki enfermé dans une cabine de toilettes.

Sous la porte close s'écoule lentement une mare de diarrhée brunâtre qui envahit progressivement le sol des sanitaires.

L'odeur y est presque irrespirable.

À l'intérieur, Mitsuaki sanglote doucement tout en répétant :

「すみません...すみません...」

(sumimasen...sumimasen)

« Je suis désolé... »

Retour chez Keigo

Les PJ sont de nouveau expressément encouragés par une Matsugawa furieuse à rendre visite à Keigo.

Cette fois, ce dernier refuse d'abord de leur ouvrir. Il répond sèchement à travers la porte, leur ordonnant de partir. Il faudra le convaincre ou insister suffisamment pour qu'il accepte finalement de les laisser entrer.

Une fois à l'intérieur, l'appartement de Keigo est sombre, encombré et étouffant.

Des emballages de nourriture vide, des bouteilles et des DVD érotiques jonchent le sol. Les rideaux sont fermés malgré l'heure de la journée. Keigo paraît terrifié et épuisé.

Très vite, il commence à sonder les PJ avec une nervosité croissante. Il pose des questions simples, mais auxquelles les personnages pourraient être incapables de répondre précisément. MJ c'est durant cet acte que vous comprendrez l'intérêt d'avoir laissé les informations sur la vie privée des PJ volontairement vague!

A Horii:

« Tu as combien d'enfants ?

Tu connais leurs dates d'anniversaire ?

La chambre de ta fille, elle est de quelle couleur ? »

À Kaede:

« L'izakaya où tu vas boire tout le temps... comment il s'appelle ?

Tu connais le nom du patron ?

Et l'adresse exacte de ton appartement ? »

A Bruce:

« Et ta petite amie elle s'appelle comment ?

Ça fait combien de temps que tu sors avec elle ?

Qu'est ce qu'elle fait dans la vie ? »

Si un PJ hésite ou commence à douter, Keigo éclate soudainement :

«ほら見ろ！覚えてないだろ！？
全部おかしいんだよ！全部偽物なんだ！»

(horamiro! oboetenaidaro!?
zenbu okashiindayo! zenbu nisseimono nanda!)

« TU VOIS ?!
Tu t'en souviens même pas !
Tout est faux ici ! Tout est factice ! »

Pour certains personnages, cette scène peut représenter un véritable point de bascule psychologique.

Keigo supplie alors les PJ de ne plus retourner à la compagnie.

« Le travail cache tout.
Tant que vous continuez à travailler, vous arrêtez de réfléchir.
Yukiko... elle est la pire de tous.
Elle vous tuera si vous retournez là-bas.
Il faut rester le plus loin possible de cette boîte... »

En quittant l'appartement, ils tomberont nez à nez avec Yukiko Matsugawa, debout au pied de l'immeuble.

Le MJ est encouragé à jouer cette scène de manière très cinématographique: Les lumières du couloir extérieur clignotent violemment, s'éteignent quelques secondes, puis se rallument. Yukiko apparaît, dans son costume noir, pantalon et veste, immobile et parfaitement calme. Elle toise les personnages avant de leur dire:

« 帰りなさい。
明日は忙しくなりますよ。»

(kaerinasai. ashita isogashikunarimasuyo)

« Rentrez chez vous.
Demain sera une journée chargée. »

Puis elle gravit les escaliers. Si les PJ tentent de suivre Yukiko, ils la perdent de vue dès qu'elle tourne à un angle du couloir.

À sa place, ils découvrent un long corridor uniforme bordé d'innombrables portes d'appartement identiques. Impossible de retrouver celle de Keigo, et l'endroit semble plus grand qu'il ne devrait l'être.

Puis, au bout du couloir qui semble sans fin, et après un clignotement des néons, Susumu apparaît. Ses vêtements sont déchirés. Une partie de son corps semble gravement brûlée. Il grimace péniblement avant de lever une bouteille de nihonshu.

«最後の一杯、飲む?」

(saigonoippai, nomu?)

« Un dernier verre avant la route ? »

Il éclate d'un rire nerveux avant de vider la bouteille d'un trait. Une cloche retentit. Susumu relève lentement la tête. Son sourire devient anormalement large.

Puis, d'une voix qui se transforme progressivement en celle de Mitsuaki Tanigawa :

« 朝礼始めます〜 »

(chourei hajimemasu)

« Le 朝礼 va commencer〜 »

La cloche du matin résonne, mais cette fois, elle semble distordue.

MJ, la scène de Susumu peut très bien se passer dans l'appartement de l'un des PJ au moment de rentrer. C'est une opportunité de créer une scène surréaliste où, si le PJ tente une action sur Susumu, se retrouve soudainement le lendemain au début de l'acte IV, assis à son bureau. Comme au réveil d'un mauvais rêve.

Acte IV - Le voile tombe

À ce stade du scénario, les personnages ne devraient plus avoir le moindre doute : quelque chose ne va pas.

Le 朝礼 commence pourtant une nouvelle fois.

Même cloche, mais cette fois un peu distordue

Même disposition des employés, mais Kimiko manque à l'appel, et à la place de Junko, une ravissante jeune femme.

Même voix de Mitsuaki Tanigawa, mais entrecoupées de hoquets, comme s'il était en train de vomir tout en parlant.

Le purgatoire commence ouvertement à se désagréger.

Le meneur est encouragé à faire monter très progressivement l'horreur durant cet acte.

Laissez respirer les scènes, laissez les joueurs réagir et comprendre ce qu'ils voient. Les manifestations des PNJ ne doivent pas apparaître toutes en même temps, mais s'enchaîner lentement, comme si l'illusion perdait progressivement sa cohérence.

Mitsuaki Tanigawa

Mitsuaki tente de conduire le 朝礼 comme chaque matin.

Mais quelque chose ne fonctionne plus.

Ses gestes deviennent saccadés.
Sa voix tremble.
Son corps paraît instable.

Là où il pose les mains apparaissent des traces brunâtres et humides. Une odeur épouvantable envahit progressivement la pièce.

Une coulée de diarrhée descend lentement le long de son pantalon.

Alors qu'il tente de poursuivre le briefing, une substance noire et fétide commence à s'écouler de sa bouche entre deux phrases.

Malgré cela, Mitsuaki continue désespérément son 朝礼, comme s'il refusait de reconnaître ce qui lui arrive.

Les autres employés semblent encore essayer d'ignorer la scène.

Susumu

Susumu est présent lui aussi.

Son corps est désormais atrocement brûlé.
Sa peau est noircie et craquelée.
Il n'a plus un seul cheveu.

L'odeur de chair brûlée qui émane de lui devient presque insoutenable lorsqu'il passe près des PJ.

Par moments, il fixe longuement certains personnages avant de murmurer :

« 最後の一杯、飲む? »

(saigonoippai nomu?)

« Un dernier verre avant la route ? »

Puis il éclate d'un rire nerveux avant de reprendre son travail comme si de rien n'était.

Junko

Contrairement aux autres manifestations, Junko apparaît comme une personne complètement différente: une jeune femme souriante, intelligente, élégante et parfaitement bilingue.

Son attitude redevient calme et posée.

C'est précisément ce retour à une apparence normale qui rend sa présence profondément dérangeante.

Par moments, elle regarde certains PJ avec tristesse avant de murmurer :

« Pourquoi personne ne m'a défendue ? »

Kimiyo

Absente durant le chourei, Kimiyo apparaît en traînant un ventre gigantesque, son teint plus pâle et fatiguée que jamais.

Durant une scène calme, ou à un moment où les PJ pensent encore pouvoir retrouver une forme de normalité, Kimiyo s'effondre brutalement au sol.

Elle perd les eaux dans un hurlement. Son ventre commence lentement à se déchirer de l'intérieur.

Le meneur est encouragé à décrire la scène avec lenteur et malaise plutôt qu'avec excès gore.

Dans un mélange de sang, de liquide amniotique et de viscères, une copie adulte du personnage responsable de sa grossesse rampe lentement hors de son abdomen éventré.

Kimiyo est encore vivant, le corps pourtant coupé en deux, le visage couvert de larmes, elle répète faiblement :

«私のせいじゃないよ...»

(atashi no sei jya nai yo...)

« Ce n'est pas ma faute... »

La créature se redresse, enlève les bouts de chair de son corps et se dirige vers Horii et lui demande qu'il lui donne ses vêtements et son badge.

MJ, à ce moment précis, le purgatoire s'effondre et le monde devient incohérent, les PNJ ouvertement hostiles.

Les néons clignotent. Les portes de sorties mènent sur un mur de pierre où mènent sur des couloirs se répétant à l'infini menant en boucle à l'open space de la compagnie.

Les fenêtres donnent sur un ciel de feu rouge orangé.

Dès lors que la copie de Horii demande à ce qu'il lui remette ses vêtements, le moindre refus entraîne une réaction d'une rare violence laissé à la discrétion du MJ, par exemple: il brandit une lame de rasoir et tranche un doigt à Horii.

Les PJ peuvent tenter de fuir. Le meneur est libre de transformer cette phase en course-poursuite cauchemardesque où les manifestations des victimes poursuivent les personnages à travers les bureaux, les couloirs ou les toilettes de l'entreprise.

Tanigawa se transforme en golem d'excréments et poursuit Bruce.

Susumu s'embrase dans un hurlement constant et met les couloirs et le bureau en feu.

La créature née de Kimiyo poursuit son “père” avec une violence animale.

Junko s’en prend à Kaede, son teint devient soudainement bleu, la peau de son cou gonflé et elle tente de maintenir Kaede en la noyant avec de l’eau qu’elle vomit.

Le MJ est encouragé à faire de cette scène une course poursuite haletante et sans issue pour les PJ.

Pour Bruce, le téléphone ne cessera de sonner de la tonalité d’un message. S’il parvient à se cacher de Tanigawa, le téléphone continuera d’envoyer le même message de sa petite amie:

“あたしの誕生日をまた忘れたでしょう？ 災厄。。。”
(atashi no tanjوبي wo wasureta desho ? saiyaku...).

“T’as encore oublié que c’était mon anniversaire aujourd’hui...franchement minable...”

Si Bruce a la présence d’esprit de se débarrasser de son portable, MJ, régalez vous, et faites le revenir dans sa poche malgré toutes ses tentatives!

Les PNJ sont des créatures du purgatoire, de fait elles sont invincibles et beaucoup plus puissantes que les PJ. MJ, laissez les joueurs déployer toute leur ingéniosité pour se débarrasser des monstres. Donnez leur un semblant d’espoir qu’ils gagnent, pour ensuite replonger dans le cauchemar. Les créatures finiront par les attraper et les blesser mortellement...Mais les PJ ne meurent pas! La souffrance en revanche, elle, demeure intacte et constante, et désespérément sans fin.

Lorsque la réalité atteint son point de rupture, Yukiko apparaît.

Son apparence reste presque identique : costume noir impeccable, maintien parfait, voix calme.

Mais quelque chose dans sa présence devient inhumain.

Elle traîne derrière elle un Keigo mutilé et suspendu à un crochet de boucher. Elle le place sur une table de torture et le découpe sous les yeux des personnages.

Elle dit, d’une voix furieuse mais contenue:

«Regarde ce que tu as provoqué Keigo»

Puis elle torture horriblement Keigo, dont les cris résonnent dans tout le purgatoire. Le récit de cette scène reste à la discrétion du MJ, mais elle doit avoir un impact fort sur les PJ.

Tandis que Keigo est lentement découpé en morceau par Yukiko, elle s’adresse, menaçante, aux PJ:

« Vous allez retourner au travail bien gentiment ? Vous voulez subir le même sort ? Alors vous arrêtez de fouiner et de vous poser des questions, vous retournez à votre poste de travail et vous continuez de vivre votre vie tranquille!»

Alors que Yukiko parle, le décor du purgatoire se déchire.

Au-delà du voile apparaît Avici.

Un enfer titanesque constitué d'immenses cuves de bronze fondu dans lesquelles des silhouettes humaines hurlantes sont précipitées sans fin.

Les cris semblent résonner à travers toute la réalité.

Yukiko explique alors aux personnages qu'ils ont encore un choix :

Celui de rester dans le purgatoire, accepter l'illusion et reprendre leur existence répétitive.

Ou bien refuser cette prison et affronter ce qui les attend réellement.

Selon leurs réactions ils ont en vérité bien plus de choix :

1) Les PJs, terrorisés, obéissent à Yukiko et promettent de ne pas faire de vagues.

Le purgatoire est rétabli, les PJs se "réveillent" un matin au son de la cloche redevenue normale avec les PNJ tels qu'ils étaient durant le premier acte.

2) Les PJs se posent des questions sur ce qu'il se passe et exigent des réponses

Face aux personnages, Yukiko révèle enfin la vérité :

Les PJ sont morts et ce monde est leur purgatoire. Les victimes qu'ils voient sont les conséquences de leurs actes passés.

Le meneur est encouragé à utiliser les récits individuels des victimes à ce moment du scénario.

Après cela, les joueurs peuvent choisir à nouveau entre le choix 1 et celui qui suit:

3) Voir à travers le voile

Tous les personnages ne réagissent pas forcément de la même manière. Si un PJ remet en question les paroles de Yukiko, doute de l'inévitabilité de sa damnation ou cherche instinctivement une autre voie, le meneur peut lui laisser entrevoir quelque chose au delà du purgatoire et d'Avici : une fissure, un instant de compréhension, l'existence d'une autre voie menant à l'illumination. Cette réalisation permet au joueur de sortir de l'emprise de Yukiko et de son purgatoire.

Dans le cas où les PJ hésitent après avoir vu leur passé, où qu'un seul des PJ voit à travers le voile, un autre personnage fait son apparition.

Un vieil homme japonais, vêtu très élégamment, et s'appuyant sur une canne ensanglantée, arrive via un portail se dessinant proche de Yukiko.

Le vieil homme regarde les PJ, puis Yukiko, puis à nouveau les PJ.

« Où sont passés les cris, où est passée la souffrance des pénitents ? Pourquoi je n'entends plus rien ? Cela me mécontente fortement Yukiko »

Yukiko tombera à genoux, tentant de faire valoir sa cause qui est déjà perdue. Ne faisant même pas mine d'écouter, le vieil homme saisit Yukiko par le cou et lui arrache la peau du visage, avant de la balancer comme un sac d'ordure vers l'une des cuves d'Avici, dans un hurlement strident qui s'éloigne.

Il toise les personnages.

« Quelqu'un veut-il s'occuper de ce purgatoire en remplacement de Yukiko ? »

Si un joueur esquisse une pensée, un geste présument son accord. Le vieil homme pose son regard sur le PJ et dit

« Toi, tu es le nouveau manager ici désormais. Assure-toi que ce purgatoire retrouve son efficacité. Je ne veux plus de silence ici. »

Les PJs se retrouvent un matin au moment du briefing.

Le PJ en charge, patrouille les rangs, il est le nouveau directeur RH de l'entreprise.

Table des phénomènes et comportements des PNJ par acte.

JUNKO (se référer également à la section “La révélation”)

Rôle dans le purgatoire: incarnation de l'exclusion sociale, diffusion de ragots, exclusion sociale, destruction psychologique progressive.

L'incarnation de Junko dans le purgatoire est en vérité ce qu'est devenue Kaede après avoir atteint la cinquantaine: une femme en surpoids, cheveux courts, qui n'a que les ragots pour obtenir des miettes d'attention des autres

Kaede était son principal bourreau dans la réalité.

Acte	Comportement	Manifestation	Indice MJ
Acte I	Répand des ragots anodins sur les autres avec un rire nerveux, observe constamment Kaede pour obtenir son approbation.	Parle seule, se plaint d'être fatiguée, rit parfois sans raison devant son ordinateur.	Atmosphère de bureau toxique mais encore normale.
Acte II	Connaît des informations personnelles impossibles qu'elle sort compulsivement devant les concernés, pose des questions gênantes aux PJ.	Marmonne des excuses seules en japonais, rires nerveux inappropriés.	Première impression que Junko “sait” au delà de simple ragots qu'elle ne devrait pas savoir.
Acte III	Reproduit les humiliations que Kaede lui infligeait autrefois.	Une version jeune de Junko fait des apparitions dans l'entreprise sans que personne ne sache qui elle est. Si les PJ tentent de lui parler elle disparaît dans un tournant, après une porte. Personne ne la connaît. Eau stagnante et bruit d'écoulement autour de Kaede (dans son logement ou au karaoké)	Le purgatoire commence à rejouer le passé réel.
Acte IV	Harcèle directement Kaede avec ses propres phrases passées	Regard hostile, larmes sans fin, corps gonflé et bleuté comme un noyé.	Révélation ouverte de la culpabilité de Kaede.

Exemple de phrases typiques de Junko à partir de l'acte III

“Tu l'as tuée Kaede. Tu le sais ça?”, “Ici c'est le Japon Junko...”

Pour le MJ: Junko est avant tout une manifestation de l'exclusion sociale, du harcèlement passif et de la destruction psychologique lente au sein du groupe. Le meneur est encouragé à jouer Junko comme un personnage restant à la périphérie, racontant des ragots sur tout le monde, bavarde, s'effaçant toute seule après avoir dit quelque chose.

A mesure que le purgatoire se fissure, Junko devient plus triste, plus incohérente et s'isole davantage.

Les manifestations liées à l'eau et l'apparition d'écoulements, surtout autour du personnage de Kaede, symbolisent l'eau de la baignoire où la vraie Junko s'est suicidée, et l'effacement progressif de son identité.

Lors de l'acte IV, Junko apparaît comme une jeune femme - d'abord aperçue, insaisissable dans l'acte III - dont le visage se boursoufle et prend une teinte bleue de noyée. Le meneur est encouragé à conserver une attitude calme et presque figée chez elle. Ses accusations envers Kaede doivent être dites sans colère excessive, comme une vérité devenue impossible à contenir :

« Tu l'as tué Kaede. Tu le sais ça ? »

L'objectif de Junko n'est pas simplement de blesser physiquement Kaede, mais de forcer cette dernière à revivre la culpabilité et la cruauté qu'elle a contribué à infliger dans la réalité.

SUSUMU (se référer également à la section “La révélation”)

Rôle dans le purgatoire: incarnation de la pression hiérarchique, de l’humiliation professionnelle, le cynisme d’entreprise, la responsabilité collective ayant conduit à sa mort.

Dans la réalité, après une soirée fortement alcoolisée, les PJ ont laissé Susumu reprendre le volant malgré son état d’ébriété. L’accident qui a suivi l’a laissé brûler vif dans son véhicule.

Acte	Comportement	Manifestation	Indice MJ
Acte I	Titille constamment ses collègues, en particulier Takara et de sa mentalité “Showa” (des années 80)	Regards hostiles et silencieux à l’encontre de Takara, sans raisons apparentes.	Introduit une ambiance passive-agressive au bureau
Acte II	Deviens brutalement agressif, hurle soudainement sur des collègues avant de s’excuser maladroitement.	Sa main et son poignet sont entièrement bandés alors qu’ils étaient normaux plus tôt dans la journée.	Première anomalie physique impossible.
Acte III	Deviens soudainement serviable, presque servile, uniquement au bureau	Cicatrices de brûlures sur le corps. Apparition furtives hors du bureau avec le visage à moitié carbonisé et une bouteille de saké à la main.	Le purgatoire rejoue les circonstances de la mort.
Acte IV	Répète obsessionnellement les phrases liées à l’accident	Corps entièrement brûlé, sourire figé par la peau fondue. Prend feu devant les PJ lors du climax et les poursuit dans le bureau.	Révélation explicite de la culpabilité collective des PJ dans la mort de Susumu.

Exemple de phrases:

- Acte I: « Takara-san, c’est plus l’ère Showa hein, faut suivre un peu. », « Kiyomi, tu vas y arriver toute seule ou il faut encore te tenir la main ? »
- Acte II: « T’as vraiment l’intention de bosser ou quoi ?! », « Ah... pardon...je...je suis désolé...euh »
- Acte III:« J’ai trouvé une manière plus efficace de travailler, je vous montre ??», « Un dernier verre avant la route ? »
- Acte IV:« C’est vous qui m’avez dit de conduire... vous vous souvenez ? », « Un dernier verre avant la route ? »

Pour le MJ: Susumu fonctionne particulièrement bien comme manifestation imprévisible. Le meneur est encouragé à l’utiliser pour le faire apparaître dans une rue sombre, derrière un arrêt de bus ou dans le reflet d’une fenêtre, pour ensuite disparaître aussi soudainement.

Lors de l’acte IV, Susumu devient une incarnation ouverte de la culpabilité des PJ. Ses manifestations doivent rester simples et répétitives : le feu, l’alcool et la phrase « un dernier verre avant la route ? » constituent le cœur symbolique de son horreur.

KIMIYO (se référer également à la section “La révélation”)

Rôle dans le purgatoire: incarnation de la domination affective, de l’abandon, de la domination psychologique.

Dans la réalité, Takara entretenait une relation toxique avec Kimiyo. Tombée enceinte, elle fut progressivement rejetée, manipulée et psychologiquement brisée jusqu’à sa mort.

Acte	Comportement	Manifestation	Indice MJ
Acte I	Douce, naïve et profondément amoureuse de Takara. Cherche constamment son attention et son approbation.	Pose parfois inconsciemment sa main sur son ventre (sans aucune rondeur). Regard brièvement noir et hostile si Takara la surprend.	Premier indice subtil de grossesse et de rancœur enfouie.
Acte II	Alterne brutalement entre douceur enfantine et agressivité dominatrice envers Takara s’il lui refuse quelque chose.	Nausées fréquentes et changement d’humeur extrêmes. Takara trouve un test de grossesse dans son casier, bureau etc.	Le masque affectueux commence à se fissurer, Kimiyo devient ce que Takara était pour elle.
Acte III	Devient triste, épuisée, et excessivement soumise.	Son ventre commence clairement à s’arrondir. Continue de supplier Takara même quand il accepte ses demandes. Lui demande pardon excessivement sans raison.	La peur du rejet devient malade et irrationnelle.
Acte IV	Arrive au 朝礼 en retard, enceinte de façon monstrueuse et à bout de forces.	Son ventre se déchire pour donner naissance à un double de Takara nu et couverts de sang et de liquide amniotique.	Le purgatoire matérialise littéralement la culpabilité et le remplacement symbolique de Takara.

Exemple de phrases:

- Acte I: « Takara-san, vous êtes vraiment gentil... »,« Désolée... je vous dérange encore... »
- Acte II: « Comment ça non ?! » , « Ah...Je préfère ça oui»
- Acte III:« Je ferai tout ce que vous voulez... », « S’il vous plaît... laissez-moi garder cet enfant... »
- Acte IV:« Ce n’est pas ma faute... »

Pour le MJ: Kimiyo fonctionne ici davantage comme une manifestation émotionnelle, tragique, et qui vire au profondément malsain. Le meneur est encouragé à employer Kimiyo pour jouer sur la culpabilité, l’ambiguïté affective et le malaise relationnel. Les changements d’humeur sont toujours soudains et disproportionnés mais très courts.

Lors de l’Acte IV, la naissance du double de Takara matérialise ce qu’il fut réellement pour Kimiyo : une figure de domination, de dépendance affective et de souffrance.

MITSUAKI (se référer également à la section “La révélation”)

Rôle dans le purgatoire: incarnation de l’humiliation ordinaire, du harcèlement banal déguisé en plaisanterie, victime de la cruauté collective, une déshumanisation progressive d’un homme réduit à une odeur et un surnom.

Dans la réalité, Bruce et plusieurs collègues ont transformé Tanigawa en objet permanent de moquerie. Les humiliations répétées, culminant avec l’administration de laxatifs dans son café, ont conduit à sa mort.

Acte	Comportement	Manifestation	Indice MJ
Acte I	Manager affable et maladroit. Suit scrupuleusement les rituels de l’entreprise et apprécié particulièrement Bruce.	Mauvaise haleine constante. Insiste lourdement pour socialiser avec Bruce après le travail.	Introduit la dimension tragique du personnage: il cherche à se faire accepter par le seul étranger de l’entreprise.
Acte II	Devient une source de gêne olfactive permanente au bureau.	Flatulences incessantes et odeur corporelle envahissante. Nombreux aller-retours aux toilettes.	Le corps commence à devenir le centre de son humiliation.
Acte III	Perd progressivement toute dignité physique sans s’en rendre compte.	Se souille publiquement sans réaction lors du 朝礼 qu’il continue nonchalamment. Apparaît systématiquement dans les toilettes.	Les PNJ ignorent totalement l’horreur de la situation.
Acte IV	Son corps se désagrège complètement sous l’effet de l’effondrement du purgatoire.	Sue, vomit et suinte des excréments, avant de devenir une masse informe d’immondices.	Le purgatoire matérialise la façon dont Bruce et les autres ont réduit Mitsuaki à une humiliation vivante.

Exemple de phrases:

- Acte I: « Wallace-san, faisons de notre mieux aujourd’hui aussi. », « Ça vous dirait d’aller boire un verre ensemble ce soir ? »
- Acte II: « Je vais juste aller aux toilettes... », « Désolé... je ne me sens pas très bien... »
- Acte III: après s’être souillé publiquement « Bien, concernant le planning du jour... »
- Acte IV: voix gargouillante tandis que de la diarrhée sort de sa bouche « 朝礼... 始めます... »

Pour le MJ: Mitsuaki doit avant tout incarner la gêne, la honte et la culpabilité.

Le meneur est encouragé à jouer Mitsuaki comme quelqu’un de gentil, attentionné, parlant d’une voix très douce, socialement maladroit mais profondément humain.

Lors de l’acte IV, la transformation de Mitsuaki en golem d’excréments matérialise littéralement la manière dont Bruce et les autres collègues l’ont déshumanisé dans leur esprit.

La Révélation

Cette section offre au MJ toute la vérité concernant les actes commis par les PJ de leur vivant.

Par la voix de Yukiko qui leur offre des visions de leur passé, les personnages revivent progressivement les événements ayant conduit à la mort de Susumu, Kimiyo, Junko et Mitsuaki.

Le meneur est encouragé à s'inspirer de ces textes, à les adapter ou à les lire tels quels afin de créer une scène de révélation et de culpabilité particulièrement marquante.

Yukiko utilise ces souvenirs comme une arme psychologique destinée à pousser les PJ à demeurer volontairement dans le purgatoire, persuadés qu'ils méritent leur souffrance et qu'aucune autre issue ne leur est permise.

L'histoire de Kimiyo: à Takara

Kimiyo t'aimait.

Derrière sa façade enjouée, derrière ce sourire de petite femme sérieuse et appliquée, se cachait une jeune âme en mal d'affection.

Elle n'avait jamais connu son père. Elle se laissait attirer par des hommes mûrs, des hommes qui pouvaient combler ce vide ancien.

Kimiyo t'aimait.

Malgré le secret.

Malgré les rendez vous volés, trois heures par semaine, dans une chambre sans fenêtre où elle pensait vraiment exister pour quelqu'un.

Elle portait ton enfant. Et tu lui as demandé de s'en débarrasser. En la menaçant des pires représailles, en la menaçant d'une destruction totale.

Elle a pleuré en silence. Un océan de larmes qu'elle n'a jamais montré au bureau. Mais elle n'a pas su te résister.

Alors, par amour, elle a fait ce que tu voulais. Avec ses pauvres moyens. L'enfant, encore une ébauche incomplète, est né...puis mort. Et l'opération a mal tourné.

Une hémorragie interne l'a conduite à l'hôpital, où elle est restée deux semaines.

Avant de mourir.

Elle a dit ton nom. Plusieurs fois. Elle t'a appelé. Elle attendait la chaleur de ta main dans la sienne, juste de ta main. Un dernier geste, une présence.

Tu n'es jamais venu.

Et son esprit, avant de s'éteindre, n'a attendu que toi, jusqu'à la fin.

L'histoire de Susumu: à Keigo et Takara

“Susumu était jeune, plein de vie, d'ambition.
Il était jeune et insouciant, le monde s'ouvrait devant lui.
Il voulait bien faire.
Sa motivation était simple, pure:
être utile aux autres.

Mais vous...
Vous l'avez vu comme une menace
Une anomalie dans l'ordre établi,
Un prodige trop brillant, trop inventif
Qui faisait vaciller votre confort archaïque.

Alors vous l'avez humilié,
Vous l'avez rebuté,
Toujours renvoyé à sa place pour corriger,
Pour réduire, rabaisser,
Tout ce qu'il proposait.

Mais il n'abandonnait pas,
Il prenait tout avec le sourire,
Cachait soigneusement sa frustration,
son incompréhension.
“j'essaie d'aider, pourquoi me refusent ils?” se disait il chaque jour,
la peur au ventre chaque matin , en arrivant au bureau.

Alors il a tenté de briller plus,
Pour vous plaire.
Pour être accepté.
Et c'était trop.

Ce soir-là, au bar, vous avez tous bu plus que de raison.
Susumu vous a suivis,
heureux d'un répit dans votre hostilité quotidienne.
Juste ce soir là, il était l'un des vôtres.
Il a trop bu, beaucoup trop.

Et quand il a décidé de rentrer,
Vous lui avez dit qu'il pouvait conduire,
Après tout ce n'était pas loin.
Une négligence, un geste banal.

Il vous faisait confiance.
Il voulait tellement être à la hauteur.

Alors il a pris la route. Il a voulu briller une dernière fois/
Il a brillé...et il a pris feu avec sa voiture, quand il en a perdu le contrôle.

Il n'est pas mort tout de suite.

Et vous le savez:

des collègues responsables

l'auraient encouragé à rentrer à pied,

ou à prendre un taxi.

Ils l'auraient préservé,

Ils l'auraient ramené chez lui.

Vous, vous l'avez laissé partir.”

L'histoire de Junko: à Kaede

Junko rentrait des états-unis,
Une jeune femme bilingue et biculturelle,
Elle revenait au pays,
pensant que parler anglais,
pensant que penser autrement,
serait un atout pour son équipe.

Elle ne savait pas que pour certaines,
cet atout deviendrait une menace.

Tu l'as vue comme une rivale,
Une femme sur ton chemin,
Une femme à abattre.
Alors tu as ourdi ton plan, en douceur,
Un commentaire sur sa façon de parler,
Un sourire en coin sur son maquillage,
Une remarque sur le fait qu'elle parte à l'heure,
Rien de cruel, ni de frontal,
Juste...suffisamment pour semer les graines de l'angoisse.

Et puis tu as laissé le doute se répandre chez les autres femmes qui,
progressivement,
ont commencé à s'éloigner d'elle,
à ne plus l'inviter,
à ne plus lui parler qu'avec une politesse froide.

Et toi,
Tu l'as vue changer.
Tu l'as vue venir avec ce teint blafard et ces cernes,
Tu as vue son assurance se flétrir,
Tu as vu le doute ronger son âme,
Tu l'as vue commencer à bafouiller quand elle expliquait quelque chose,
Tu as vue faire davantage d'erreur,
Rester tard le soir,
Perdre le sommeil.

Et tu venais, en douceur, achever de détruire sa volonté.
"c'est dur de travailler dans une compagnie japonaise? Ce n'est peut-être pas pour toi..."
Avec une amère condescendance cachée sous la douceur d'une voix mielleuse.

Et un jour elle n'est plus venue.
Un arrêt pour dépression.
Depuis ce jour, elle n'a plus jamais existé dans le cœur des autres.
Personne ne lui a rendu visite.
Personne ne lui a demandé comment elle allait.

Elle n'est jamais revenue.
Elle a essayé de se reconstruire ailleurs,
Chez ses parents, fortunés,
Mais la fortune ne peut rien contre le désert d'un mental brisé.

Puis, un matin,
Elle a décidé qu'elle n'y arriverait pas.

Junko est morte seule.
Epuisée,
Abattue,
Résignée.

Avec une seule question qu'elle n'a jamais prononcée:
"Pourquoi personne ne m'a défendue ?"

Et dans ce monde, la femme que tu appelles Junko n'est pas Junko.

C'est toi, Kaede.

Toi, dans vingt ans,
Toi, fanée, isolée, murmurante,
Toi, réduite aux ragots et aux petits secrets pour te rassasier de miettes d'attention,
comme celles que tu lui as laissées.

Junko n'est pas devenue toi.
C'est toi qui es devenue Junko.

L'histoire de Mitsuaki Tanigawa: à Bruce

Tanigawa Bucho

Il n'était ni un grand homme,
ni un chef charismatique,
mais il n'était pas mauvais.

Il avait à coeur le bien être de son équipe,
Toujours soucieux,
Mais aussi un peu nerveux,
Maladroit dans l'autorité qu'il maniait.

Il sentait mauvais,
Ah...voilà qui finissait de le discréditer.
Voilà qui scellait cette haine,
Péturie de tes rancoeurs,
tes frustrations,
Ta souffrance de ne rester qu'un élément extérieur
Au monde qui t'entoure.
Cette rage de ne pouvoir aller plus haut,
Cette honte de n'être qu'un outil,
Quand ton éducation t'a appris à n'être que le meilleur de tous,
Cette fureur qui t'a obscurci l'esprit.

C'est sur Tanigawa que tu as déchaîné ta haine.
Fureur fécale.
Un surnom ignoble, né d'un rire étouffé,
Un surnom que tu brandissais comme une vérité.
Car oui, il puait.
Comme un corps qui pourrit de l'intérieur,
Réduit à cela.
A une odeur.
A une humiliation vivante.
Ton humiliation à toi, projetée sur lui

Il te fallait le voir s'effondrer.

Alors tu lui as versé ce laxatif dans son café.
La première fois, tu étais si hilare que ta journée a rayonné.
La deuxième fois, c'était encore mieux,
Il n'avait pas eu le temps d'atteindre les toilettes,
Il s'était figé, tremblant, rougissant,
la honte le dévorant,
pendant que l'air se chargeait d'une odeur infecte,
achevant son supplice.

Quel délice, n'est ce pas ?

Cela a continué comme ça,
Plusieurs jours d'affilée,
Pourquoi se priver de ce plaisir,
Il devenait incapable de faire son travail,
Jusqu'à se porter pâle.

Puis il n'est plus venu une semaine entière.
Tu as appris la nouvelle,
Comme on entend à la télé la météo du jour,
Tanigawa est mort.
Complications graves.
Subites.
Inévitables...apparemment.

Mais toi,
Tu sais ce qui l'a conduit là,
Tu sais ce qui l'a tué.