

# AKAGI ON DENSETSU

漫画の伝説

*TOME 1 : L'ÉVEIL*

URGENCE  
HUMANITAIRE  
AU JAPON



FAITES UN  
DON

[www.croix-rouge.fr](http://www.croix-rouge.fr)



日本赤十字社  
Japanese Red Cross Society

# SHUNGI DENSETSU

漫画の伝説

## ÉCRITURE :

Eilléa Ticemon (Sébastien Lecoïnte & Elise Lemai)

## ARTICLES :

Salut (Arnaud Bertho)

## RELECTURE :

Isabelle Chrétien, Eilléa Ticemon, Josselin Grange

## ILLUSTRATIONS :

Fnou (Fanny Laclau), Raf' (Raphaëlle Paty), Rill (Julie Baud), Luna (Christophe Bastin), patrickT (Patrick Trempond), Bengal, Netzach, Josselin Grange, Pinax Pinakes, Katsushika Hokusai et Torii Kiyonaga.

## CHARTE GRAPHIQUE, MISE EN PAGE :

patrickT (Patrick Trempond), yannB (Yann Bruzzo) et Netzach.



Ludopathes  
Les Zéditeurs

Ludopathes Éditeurs

V1.1 Février 2012

Tous droits réservés.

ISBN 2-35112-019-1





## **BÊTA-TESTEURS, GAMMA-CONCEPTEURS-BIS ET OMÉGA-RELECTEURS**

*(oui, on est écolo, on en a recyclé certains) :*

Alex (Alexandre Darriet), Coin-coin/Kéni (Clément Cauquil), Couinou (Frédéric Potet), Florent (Florent Deris), Gail (Gail Lepain), Gwendoline/Le Berger/Thomas (Thomas Lacaze), Parrain Fred (Frédéric Léao), Pilipe (Philippe N'Guyen), Rill (Julie Baud), Salut (Arnaud Bertho), S'Key (Frédéric Boucherès), Telone/Captain Pou (Nelson Gonçalves), Yann (Yann Bernadet), Yann (Yann Bruzzo, Ludopathes-man, qui n'avait pas le choix s'il voulait éditer un jeu correct ^^), Wolvie (Pablo Jabouille) et, the last but not the least (or but the beast), la flopée d'Héritiers d'Asgard : Benji/Arkonath (Benjamin Levaché), Benoît (Benoît Laborde), Fnou (Fanny Laclau), Sakanéné (Cyril Michel) et Warius (Rémi Coste).

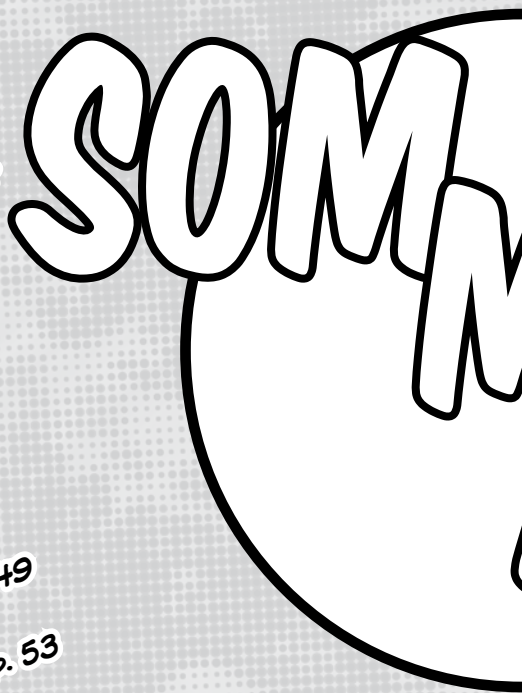
### **REMERCIEMENTS :**

Ayant profité du Tome 0 pour les remerciements, nous profitons de ce petit espace pour quelques « chpéchiôles dédicassssses ». À Benoît, de qui nous nous sommes vilement inspirés pour développer le principe du temps d'apprentissage dans le système d'expérience sur les conseils de Warius. À notre loulou Antoine, qui a listé les espèces de requins du bestiaire et « conseillé » Rill pour l'illustration du dragon nain. À nos deux autres lutines, Aëla et Anwen, pour ne pas faire de jaloux et éviter les drames familiaux sur onze générations. Une dédicace toute particulière au festival Animasia de Pessac, qui aura inspiré certains passages d'MnD, et dont la qualité de l'accueil est plus qu'appréciable et appréciée ! Et puisque deux fois ne sont pas coutume (qui réussira à trouver la première ?), une dernière dédicace pour les Wriggles, dont l'hétérogénéité des sonorités et la plume talentueuse n'ont de cesse de nous impressionner et de nous faire vibrer.





Au commencement		
Background	p. 8	p. 6
L'Éveil	p. 11	
Silence radio	p. 13	
Lieux touchés	p. 17	
Couverture médiatique	p. 19	
État des connaissances		
	sur les kakujin	p. 22
La Dong Corp.	p. 23	
La Dispersion	p. 27	
Les otakus	p. 29	
Les mangaka	p. 32	
Recherche des causes probables		p. 33
Amio Sua, le martyr	p. 34	
Un monde en adaptation		p. 38
Tendances géopolitiques		p. 41
Religions & croyances		p. 44
La Tour de Tokyo	p. 45	
Les maisons d'édition de mangas		p. 49
Disparitions	p. 51	
Xénophobie et droits kakujin		p. 53
Aux origines	p. 56	
Demain	p. 60	
Chronologie récapitulative		p. 61
Règles du jeu	p. 62	
Résumé de la création de kakujin		p. 64
Kakujin précréés	p. 86	
Système de jeu	p. 94	
Vie quotidienne	p. 96	
Objets manga	p. 96	
Système d'expérience	p. 97	
Gestion des humains	p. 98	





# MAIRIE

Bestiaire	P. 100
Création de créatures	P. 102
Créatures précréées	P. 103
Équipement	P. 120
Translation, Objets manga & Plops	P. 122
Matériel	P. 126
Armurerie	P. 128
Véhicules	P. 129
Première campagne : L'Éveil	P. 134
Scénario 1 : L'Éveil	P. 136
Scénario 2 : À la Dong Corp	P. 144
Scénario 3 : Hakané	P. 157
Scénario 4 : La Dispersion	P. 165
Scénario 5 : L'Oracle	P. 170
Scénario 6 : La toile	P. 179
Scénario 7 : Ténèbres	P. 181
Scénario 8 : Aux origines	P. 186
Scénario Bonus Bi-table : Destin	P. 194
Dong Corp. France	P. 202
Lexique & abréviations	P. 204

## ACCORD DES MOTS JAPONAIS

La langue japonaise n'applique pas le pluriel et les accords. Il a donc fallu décider de la position à adopter pour MnD quant aux mots empruntés à cette langue. Plusieurs possibilités s'offraient à nous, toutes avec des arguments recevables. Puisqu'il fallait trancher, nous avons opté pour accorder les mots passés dans le dictionnaire français, et considérer comme invariables ceux d'origine japonaise, mis alors en exergue dans le texte. Ainsi, par exemple, le mot « manga, » passé dans la langue française, sera accordé en genre (masculin, bien qu'il soit mis dans quelques cas au féminin par certains) et en nombre, là où le terme *shonen*, caractérisé dans une police de caractère différente, restera invariable.



## AU COMMENCEMENT

Que se passerait-il si les personnages des mangas, les **kakujin**, arrivaient dans le monde réel ?

Le 22 décembre 2012, cette hypothèse devint réalité.

Depuis quelques années, le monde entier attendait la fameuse fin du monde prédite le 21 décembre, à la fin du solstice d'hiver d'après l'achèvement du calendrier Maya. Des cataclysmes divers et variés devaient survenir selon les théories : collision avec un astéroïde, la planète Nibiru, catastrophes naturelles en tous genres, inversion des pôles, ou encore activité solaire anormale, voire pire, tout en même temps ! Face à ces prophéties, nombre de quidams à travers le monde avaient organisé des fêtes de la fin du monde. Et tandis que le vendredi 21 décembre touchait à sa fin, et que le 22 décembre se levait sur l'Europe et l'Asie, chacun festoyait gaiement, ou se préparait à aller travailler en ce samedi.

Les Japonais achetaient leurs journaux en se rendant au travail dans le pastel du jour levant, tandis qu'en France, aux lueurs des lampadaires, les derniers drilles alcoolisés quittaient le froid piquant de la rue baignée de nuit en regagnant leurs lits douilletts dans le ressac des effluves de bière et de vin. Passé le méridien de Greenwich, les tirages papiers comme l'information sur le net rivalisaient d'ingéniosité sur les gros titres de cette fausse fin du monde. Pendant ce temps, de l'autre côté de la planète, le 21 décembre touchait à sa fin. Aux environs de 19H, heure mexicaine, le monde changea. Sans que nul n'en ait conscience. Nul, sauf certains pays asiatiques et quelques lieux sporadiques sur la planète.

Le 22 décembre 2012, l'Éveil commença.

Voilà le point de départ de Manga no Densetsu, la Légende des Mangas. Au petit matin, les

habitants du Japon, de la Chine, de la Corée et de certains endroits de la Terre virent apparaître une foultitude de personnes. De personnages. De personnages de fiction. De personnages de manga. Le chaos fut terrible. Et c'est au cœur de ce brouhaha inédit jusqu'alors que les **kakujin** des joueurs d'MnD vont s'éveiller. Et c'est à travers cet univers que vous, Maître du Jeu, vous les conduirez et les guiderez.

Les paupières lourdes, la tête douloureuse et l'esprit vide, ils vont ouvrir les yeux, groggy, à différents endroits. Certains ensemble, d'autres se rencontreront ensuite, dans les rues d'un Tokyo saisi et dévasté. Ou ailleurs, si bon vous semble. Le tout étant de profiter de cet état de choc pour créer une dynamique, un lien entre les **kakujin** des joueurs, originaires d'univers et d'époque hétéroclites, mais tous unis dans cette quête du comprendre et dans leur statut d'étranger à ce monde. Il faudra sans doute à certains un peu de temps, voire davantage, pour réaliser qu'ils n'appartiennent pas à ce monde, ce dernier n'étant pas, ou peu s'en faut, différent du leur pour les **kakujin** issus des mangas contemporains. À ce titre, les otakus pourront s'avérer de très précieux alliés (ou d'âpres adversaires) pour mieux appréhender le monde d'arrivée, comprenant certaines divergences profondes avec les univers d'origine de leurs **kakujin** favoris.

MnD a été inventé et structuré afin que chaque joueur puisse concevoir et construire un **kakujin** à ses goûts. Ainsi, il peut s'inspirer d'un personnage existant lui tenant à cœur, ou en imaginer un de toute pièce. Il peut, s'il le souhaite, s'orienter vers un personnage sombre, torturé et négatif en jouant sur le Yin et le Yang de la notoriété tout comme sur son choix de pouvoirs, atouts et handicaps, etc. Il est invité à réfléchir à son historique afin de s'approprier son **kakujin** au moment où celui-ci, projeté dans le monde réel, quitte la planche originale de son manga tel que lors de ses premières apparitions dessus, pour rejoindre l'univers de ceux



qui l'ont créé.

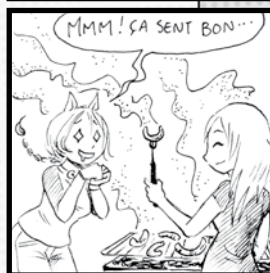
Cet univers est ici le monde contemporain tel que nous le connaissons. Au contact des **Kakujin** et en leur présence, il sera amené à évoluer au fil des suppléments, mais se veut proche de la réalité, afin que chacun se sente libre de l'appréhender comme bon lui semblera. Par choix éditorial, aucun style précis (d'un état d'esprit léger et **kawaii** à un monde dark, en passant par le camaïeu de toutes les ambiances intermédiaires possibles) n'a été appliqué, afin que, dans un esprit plus fourre-tout que limitatif, vous vous sentiez libres de vous l'approprier selon vos envies et celles de vos joueurs. En fonction de l'orientation adoptée dans la création des **Kakujin**, leur historique, et les ambiances auxquelles vous et vos joueurs êtes enclins, n'hésitez pas à faire votre MnD et à y inscrire votre propre empreinte, cohérente avec les personnages et leur univers d'origine, dont l'hétérogénéité peut apporter beaucoup en termes d'apprentissage de cohabitation et de complémentarité face aux nombreuses situations.

Grâce à vous, les joueurs traverseront l'Éveil à travers cette première campagne et les scénarii que vous leur concocterez, en apprenant à vivre dans cet univers qui n'est pas le leur, où le quotidien (alimentation, environnement, approvisionnement, croyances, etc.) le plus banal peut s'avérer un combat en soi, où le décalage avec l'univers d'origine peut amener à des role play mémorables (et sur lesquels il ne faut pas hésiter à insister pour une meilleure prise en main du **Kakujin**), en somme, où réalisme et imaginaire se confronteront. Et permettront de comprendre comment ils sont arrivés là, pour ensuite chercher un moyen de rentrer chez eux ou de s'adapter à ce monde s'ils préfèrent. Car désormais, ils ne subissent plus leur destinée, édictée par leur **Mangaka**. Ils sont libres. Ils ont leur libre-arbitre.

Les premières semaines de recherches, rendues difficiles par la destruction de nombreux systèmes de communication, mettront en évi-

dence (ce qui sera développé dans le background), que seuls sont concernés les personnages issus des mangas. Dans MnD, les mangas concernés seront tous ceux qui suivent les codes (narratifs, graphiques, de format, etc.) japonais, incluant les **Manhua**, les **Manhwa** ou encore les **Manfra**, et excluant donc les comics américains, les bandes dessinées franco-belges et même les hybrides BD. De plus, il apparaîtra que seuls les **Kakujin** issus des mangas publiés sont concernés, qu'ils aient été édités dans le plus petit **Mangashi** ou comptent parmi les **tankobon** les plus vendus au monde. Ainsi, même les **dojinshi** des plus célèbres **Mangaka** ne sont pas concernés, considérés comme des publications amateurs, tout comme les esquisses d'un adolescent, aussi doué soit-il, seront restées dans leurs planches éclairées par la lampe sur le bureau. Enfin, les premiers échanges confirmeront que les **Kakujin** parlent quelques langues, qui correspondraient, a priori, à celles de traduction de leurs mangas d'origine.

Ainsi donc, c'est la tête lourde, affaiblis et perdus, que les **Kakujin** s'apprennent à découvrir le monde réel dont ils sont les créations, leurs congénères imaginaires, les otakus alliés ou ennemis, et tant d'autres, au cours de cette première campagne qui les conduira aux origines de leur arrivée sur Terre. Aux origines de leur Éveil.





# BACK- GROUND

1

漫画の伝説

1





« Ma tête... ma tête ! Et mes paupières. Pourquoi restent-elles fermées ? »  
Je réunis mes forces pour les entrouvrir. Dans le noir, les fentes s'entrebâillent sur la lumière qui brûle mes yeux sableux. J'arrive à approcher ma main du front, en pare-soleil. Je suis allongé je crois... Oui, je suis allongé. Mon corps est lourd, si lourd...

« Allez, gros pataud, lève-toi maintenant ! Tu ne vas pas rester comme ça quand même ?! »  
Lourdement, je me lève sous mes propres encouragements.

« Où suis-je ? Mais où diable puis-je bien être ? »  
Enfin debout sur ces jambes engourdis qui supportent encore mal le poids de la gravité semblant démultipliée, je découvre le décor, incrédule.

La pièce dévastée digne d'un blockbuster post-apocalyptique ouvre sur une fenêtre, ou du moins ce qu'il reste de son encadrement, qui a semble-t-il explosé. En face, m'apparaît un immeuble à la façade aussi déchiquetée que doit l'être celle du bâtiment où j'ai atterri.

« Mais où suis-je, où suis-je ? Et que s'est-il passé ? »  
Je découvre mon reflet sur le reste d'un miroir vaguement accroché de guingois à un clou miraculé. D'un mouvement de main rapide, je rabats ma mèche de cheveux en arrière. Avec stupeur, je découvre alors sur mon front une marque,  $\pi$ , une espèce de symbole pi. Il faut que je sache où je suis. Que je sorte d'ici. Je m'approche du trou béant et évalue la hauteur à bien cinq ou six étages. Non, a priori, pas par là. Je fais volte-face et me tourne vers la porte, levant le bras pour, d'un geste souple, l'ouvrir depuis ma place. Mais celle-ci, dans un douloureux grincement sourd, n'esquisse qu'un léger mouvement. Je me concentre, réitère le geste, plus sec, et la bougresse cesse de renâcler, pour me laisser découvrir le couloir.

« Que m'arrive-t-il ? Qu'est-il arrivé à mon pouvoir ? Depuis quand dois-je me concentrer pour ouvrir une simple porte ? »

Je me rends à l'ascenseur, et m'apprête, tandis que les portes se referment, à découvrir où j'ai atterri. Et comment.







## L'ÉVEIL

Le 22 décembre 2012 à 9H07 heure locale, quelques jours après la fermeture du Comiket, alors que les placards de la ville débordaient de mangas emballés pour Noël, la vie grouillante du matin à Tokyo s'immobilisa. Net. Un flash de lumière blanche avait ébloui la ville l'espace d'une fraction de seconde. Dans les rues, tout s'arrêta. Net. Saisi. Puis des yeux commencèrent à bouger, des têtes à se tourner, des bras à tomber le long du corps. Hébéte, chacun se regardait, interrogatif. Tout le monde l'avait-il donc bien vu, ou s'agissait-il d'une hallucination ? L'immobilité générale confortait les soulagements. Oui, quelque chose était survenu. Mais quoi ? Quoi donc ?

De longues secondes d'arrêt laissèrent place à l'appréhension, la terrifiante attente. Qu'allait-il se passer ensuite ? Tremblement

de terre ? Grondement sourd et ignoble champignon atomique au loin ? Raz-de-marée ? À quoi s'attendre après un blanc aussi lumineux, aussi éblouissant, traversant tout ? Le souffle coupé, nul n'osait bouger. L'attente. Net.

Rien. Il ne se passait rien de plus. Quelques mouvements discrets s'esquissèrent. Puis, plus francs. Les regards osaient de nouveau se croiser, les poitrines se soulever pour faire entrer l'air, d'abord par à-coups, puis par bouffées. Rien. Il ne se passait rien de plus. Dans les regards, soulagement collectif, encouragements mutuels et rides de sourire aux coins des yeux. Des corps se remirent à bouger, à s'interroger. « Que s'est-il passé ?... Vous l'avez vu vous aussi ?... Mais qu'est-ce que ça pouvait bien être ?... » Les conducteurs, penauds, debout la main sur la portière, regagnaient l'habitacle de leurs véhicules. Quelques klaxons isolés confirmèrent



à tous qu'ils étaient en vie, et que cette vie continuait. Au milieu de quelques badauds discutant, chacun repartait vers ses activités dans le brouhaha renaissant de la capitale. Rien. Il ne se passait rien de plus.

Rien de plus de visible dans la rue sur le moment. Mais à travers la ville, et à travers certaines parties du monde, tout venait de basculer. L'Éveil avait commencé.

Au moment où le flash lumineux surprénait la population dans différents pays, des corps apparurent spontanément à divers endroits. Les corps endormis de personnages de manga, projetés dans le monde réel, à proximité des planches de leurs mangas d'origine, marqués d'un  $\pi$  sur le front.

Progressivement, certains s'éveillèrent, sous le regard ahuri des personnes présentes à proximité. Les personnages, soudain bien réels, apparaissaient sous leurs traits d'origine, humains, mais aussi extraterrestres, robotiques, et bien d'autres. Les protagonistes issus des mangas contemporains et réalistes se retrouvaient dans un univers familier, même s'ils ne comprenaient pas comment ils étaient arrivés là. Ceux tout droit sor-

tis d'époques et lieux très différents eurent encore plus de mal à comprendre ce qu'il s'était passé, et où ils étaient.

Groggy, leurs pouvoirs amoindris et hargnards, les premiers personnages réveillés mirent quelques minutes à reprendre leurs esprits, tandis que d'autres sommeillaient encore, étendus, sans réaction, sur leur lieu d'arrivée. Si les personnages à tendance positive cherchaient des explications, à parler avec les personnes à proximité, à découvrir le monde autour d'eux, ceux d'obédience belliqueuse entamèrent très vite les hostilités, peu intéressés par le moindre contact. Des premières explosions retentirent à différents endroits du Japon, de la Chine, de la Corée, et de lieux éparés sur la planète. Des objets volants traversèrent le ciel, mechas géants, OVNI et autres véhicules aériens attaquèrent antennes relais, hauts bâtiments et même satellites.

Le premier contact entre humains et personnages de manga fit de nombreuses victimes. Les feux se multiplièrent, les armes déchirèrent les chairs, les cris éclatèrent, la panique gagna des villes entières, terrifiées, aux po-

**Retranscription d'une émission diffusée illégalement sur les ondes radio en périphérie de Séoul par un pirate connu sous le nom de « Edo l'extraterrien » :**

« ...c'est bien la vérité ! À de nombreuses reprises, j'ai tenté de les alerter. J'ai contacté toutes les plus hautes instances de l'État, mais personne ne m'a répondu ! Maintenant, il est trop tard chers auditeurs ! Je ne sais pas si vous êtes toujours en vie, ou si même vous écoutez ma voix, mais je vous le certifie, pour ceux qui n'y auraient pas encore été confrontés, LES ALIENS EXISTENT !!!

Au moment où vous m'entendez, je viens de m'extirper d'une situation qui me semblait des plus inextricables. En effet, j'étais parti enquêter dans Séoul, pour voir ce que ce flash lumineux avait produit comme dégâts. Le constat fut rapide : quelle qu'en soit l'origine, ce ne semblait être qu'un flash lumineux dont strictement rien n'avait résulté. Aussi, quelle ne fut pas ma surprise de tomber nez-à-nez, au détour d'une rue, non pas sur un seul, mais sur un bataillon complet d'aliens ! Ils étaient véhiculés dans des sortes de petits

vaisseaux gravitant au dessus du sol, qui semblaient faits d'un mélange de métal et de matière organique. Ils n'ont rien d'humain, si ce n'est qu'ils sont anthropomorphes. Mais la similitude s'arrête là. Ils ont des yeux énormes et noirs au milieu de têtes disproportionnées, et leurs longs membres effilés se terminent par des mains à trois doigts. Avec leur apparence, ils font de certains dessinateurs des visionnaires. Je n'ai pu en rattrapper que par un concours de circonstances, et c'est là le plus inquiétant. Alors qu'ils m'avaient repéré et que je ne me donnais pas deux minutes avant d'être capturé, d'autres êtres semblables à eux, mais véhiculés dans des sortes de grosses armures de combat, les ont attaqués. J'ai profité de cette diversion pour venir vous en informer car la situation est pire encore que celle que nous envisagions. Ils sont hostiles envers les humains et ils ont choisi notre planète pour se faire la guerre. Je ne sais combien de temps je pourrai continuer à vous tenir informés, mais dans les sombres heures que nous allons traverser, je ne vous abandonnerai pas. Les aliens sont là ! »



## PISTES DE SCÉNARII

Insister sur l'Éveil des personnages des joueurs, en décalé par rapport à d'autres, par exemple dans un Tokyo déjà dévasté, en Chine ou en Corée si vous préférez les géographies locales, voire à travers le monde, dans un endroit isolé où seules les planches d'un ou deux mangas étrangers reposent (réfléchir alors à comment réunir tous les personnages en un même lieu ensuite, permettant des introductions individuelles séparées), consacrer un scénario entier à leur Éveil, marque  $\pi$  sur le front (qui disparaît au bout d'une semaine), dans un monde étranger ou pas, rencontrant les habitants, d'autres personnages, leurs pouvoirs au ralenti, essayant de retrouver des bribes de souvenirs, se rapprochant les uns des autres par leur statut commun d'étranger à ce monde inconnu et rapidement hostile permettant de faire naître une cohésion dans le groupe, etc.

pulations hurlantes cherchant soit un abri sommaire, soit à fuir. À midi heure locale japonaise, le visage d'une partie de l'Asie avait déjà changé. Tokyo, ravagé, faisait face tant bien que mal aux attaques, tous services de police, militaires et d'urgence réquisitionnés et déployés à travers la ville.

Quelques personnes ayant assisté à l'apparition des personnages allongés, endormis, faisaient le lien entre ces corps au front marqué d'un  $\pi$  et les éclats de combat. Mais la plupart ne découvraient que ces personnages à la sauvagerie implacable réveillés, ne comprenant ni d'où ils venaient, ni pourquoi.

Il ne fallut que peu de temps avant que les personnages héroïques ne commencent à protéger la population et ne se lancent dans des combats titanesques avec les destructeurs. Affaiblis, ils n'en demeuraient pas moins redoutables au regard des simples humains, effarés par les événements. Lorsque l'après-midi toucha à sa fin, tandis que des personnages de manga continuaient à se réveiller progressivement, les combats les plus

impressionnants s'achevaient, un nombre important de tristes individus mis hors d'état de nuire et de combattre, ou ayant fui pour mieux s'organiser ensuite. Néanmoins, les dégâts à travers l'Asie étaient déjà considérables. Jamais, dans son Histoire, l'humanité n'avait été si lourdement frappée.

## SILENCE RADIO

Au sein de ce chaos, quelques appels téléphoniques avaient filtré malgré les défaillances des standards et l'impossibilité d'accéder aux réseaux surchargés. Des vidéos amateurs téléchargées non sans mal commençaient à circuler sur le net, sans que l'on ne les prenne très au sérieux au début. Buzz avec des vidéo-montages, l'Asie tentait-elle un gros coup médiatique ? À quelles fins ? Touristiques ? Commerciales ? Pour déstabiliser l'économie mondiale ?

Le reste du monde se montra dubitatif dans un premier temps, ne comprenant pas ce qui survenait dans certains pays d'Asie. On dénombrait quelques événements isolés à travers le monde, vite relégués dans les journaux à la ligne éditoriale axée sur le paranormal et le surnaturel, sans qu'aucun lien ne semblât alors établi.

Les lignes les plus sécurisées d'Asie, elles aussi touchées, rendaient la coordination des forces et l'obtention d'information extrêmement difficiles. D'autant que les gouvernements ne semblaient pas enclins à communiquer officiellement sur le sujet. Dans la journée du 22 décembre, il devint impossible de joindre certains pays. Le soir, les réseaux internationaux étaient touchés, des satellites, sans que l'on ne comprenne pourquoi, ne répondant plus. Le lendemain, 23 décembre, les images d'une caméra de la station spatiale internationale, immédiatement classées top secrètes par l'ensemble des gouvernements concernés, montraient des robots géants et soucoupes volantes fai-



sant exploser les satellites.

Il fallut quelques jours avant que les anciens systèmes, enterrés, ne soient remis en état autour d'importantes villes, dévastées, et que certains réseaux puissent être reconnectés. Les fournisseurs de produits à ondes radio n'eurent pas le temps d'être dévalisés par la population, leurs stocks réquisitionnés dès le 23 décembre au matin par les gouvernements asiatiques. Au Japon, la communication entre les habitants ne fut de nouveau partiellement opérationnelle que deux à trois semaines plus tard pour les plus grandes agglomérations, tandis qu'il fallut compter 72H pour que l'ensemble des lignes officielles soit parfaitement utilisable. Du 22 au 24 décembre, presque aucune information ne put être obtenue sur les événements survenus au Japon et les épiphénomènes apparemment similaires observés en Chine et en Corée.

Au sein de ce silence, partiellement forcé par l'état des systèmes, partiellement voulu par les gouvernements des pays concernés, des bandes s'improvisaient. Des humains se regroupaient, tout comme des petits groupes de personnages de manga, unis par des intérêts communs. Dans Tokyo, et à travers le Japon, on vit ainsi les yakuzas monnayer de nombreux produits et services rendus difficiles d'accès dans ces conditions. Dès les

premiers jours de l'Éveil, dans le quartier de Kabukicho, Sawa Satori avait commencé à réunir ses hommes, et à proposer à d'autres clans de s'unir ensemble face à cette nouvelle menace, pour se rendre indispensables auprès de la population, qui n'aurait d'autre choix que de s'adresser à eux. Face à ces humains, des personnages de manga yakuzas s'organisaient eux aussi, et les habitants encore présents assistèrent pendant la période de fin d'année à des combats de rue entre les yakuzas de Satori, et ceux unifiés sous la bannière de Nihitshi Mawasaki, chef des yakuzas sortis des mangas. Les premiers bénéficiaient d'une parfaite connaissance du terrain, les seconds, évoluant dans des décors parfois un peu différents de la réalité de Tokyo, de leurs pouvoirs mangas. Tous voulaient décrocher une emprise totale sur la capitale.

Le 25 décembre, à travers le monde, certains fêtaient Noël, persuadés d'assister à une vaine conspiration médiatico-franc-maçonne-asiatique sans intérêt, là où d'autres n'eurent pas l'occasion d'ouvrir leurs cadeaux et de déchirer les paquets emballant leurs mangas. D'autres, enfin, n'espéraient qu'une chose : obtenir des nouvelles de leurs proches, ou pouvoir leur en donner.





## PISTES DE SCÉNARI

Devoir obtenir ou communiquer des informations sur les événements malgré l'état des réseaux, remettre en place un système afin de permettre à des humains de joindre leurs proches, tenter d'accéder à Internet pour joindre un **otaku**, obtenir des informations sur leurs mangas d'origine, assister à un combat entre clans yakuza rivaux et devoir y prendre part ou y mettre fin, se créer un réseau social utile ultérieurement avec l'un des groupuscules yakuza, etc.

## NIHITSHI MAWASAKI

### Fiche signalétique :

Nom : Mawasaki, Prénom : Nihitshi / Manga d'origine : Esprit yakuza / Classes : Athlète et Guerrier du Chi / Âge : 41 ans / Taille : 1,76 m / Poids : 79 Kg

### Caractéristiques :

Force : 4 / Mental : 4 / Agilité : 5 (15) / Perception : 4 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 11 (33) / PM : 10 (20) / Notoriété : Yin 2, Yang 1 / Défense : 0

### Pouvoirs :

PV X 3 (Athlètes), Vitesse Niv. 3 (Athlètes), Agilité X 3 (Athlètes), Récupération de Chi Niv. 3 (Guerriers du Chi), Régénération Niv. 2 (Guerriers du Chi), Peau de pierre Niv. 3 (Guerriers du Chi).

### Talents :

Mêlée, Armes à feu, Esquive, Arts martiaux, Droit, Éloquence, Corruption, Commandement, Conduite.

### Atouts & Handicaps :

Réserve mentale, Ambidextrie, Empathie avec un pouvoir (Peau de pierre), Aura (Niv. 3, rouge), Irascible, Mauvaise récupération des PM.

### Équipement :

2 katanas, 2 pistolets légers, 2 pistolets lourds, Voiture blindée.

## SAWA SATORI

### Fiche signalétique :

Nom : Satori, Prénom : Sawa / Âge : 63 ans / Taille : 1,80 m / Poids : 81 Kg

### Caractéristiques :

Force : 4 / Mental : 4 / Agilité : 3 / Perception : 2 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 9 / PM : 8 / Défense : 0

### Talents :

Éloquence, Baratin, Corruption, Mêlée, Arts martiaux, Bagarre, Esquive, Parade, Armes à distance, Armes à feu, Intimidation, Conduite, Politique, Commandement, Marchandage, Art, Droit, Étiquette.

### Équipement :

Katana, **wakizashi**, Kimono, **Geta**, Pistolet lourd.

### Particularité :

Satori, fort de sa longue expérience de yakuza, bénéficie de caractéristiques supérieures à la moyenne des humains.







● Photomontage de ce qui a pu se passer.

## Ils nous attaquent ! La vérité révélée.

Le 9 janvier 2013, à 14h 30, un satellite russe de reconnaissance a été détruit par une explosion. Les responsables russes ont déclaré que le satellite avait été détruit par une explosion accidentelle. Cependant, certains experts ont avancé l'hypothèse d'une attaque ciblée. Cette attaque a été suivie de la destruction de plusieurs autres satellites russes et américains. Les responsables russes ont déclaré que les satellites avaient été détruits par une explosion accidentelle. Cependant, certains experts ont avancé l'hypothèse d'une attaque ciblée. Cette attaque a été suivie de la destruction de plusieurs autres satellites russes et américains. Les responsables russes ont déclaré que les satellites avaient été détruits par une explosion accidentelle. Cependant, certains experts ont avancé l'hypothèse d'une attaque ciblée.

### Article paru dans le magazine *Russia Secrets* le 9 janvier 2013 :

« Chers lecteurs, ce mois-ci, nous vous avons réservé un scoop !

En effet, par le biais d'une de nos sources de confiance, nous avons mis la main sur un document vidéo expliquant la disparition de la plupart des satellites des nations développées. Évidemment, les dirigeants de nos pays comptaient garder la chose secrète, mais rassurez-vous, grâce à nous vous ne resterez pas dans l'ignorance. Voici une retranscription dudit document vidéo que vous trouverez sur le DVD fourni avec ce numéro. À noter qu'elle provient de la toute nouvelle station spatiale européenne, qui n'aura donc pas passé plus de quatre mois dans l'espace. « Allo Paris, ici S.S.E. Ceci est un message d'urgence ! À l'heure où je vous parle, nous

perdons la communication avec nos divers satellites, les uns après les autres et des machines viennent sur nous. Telles que nous les voyons à travers nos hublots, il s'agit d'énormes robots humanoïdes jamais vus jusqu'alors. Ils sont munis d'énormes pinces et équipés d'un colossal canon d'épaule, ou ce qui y ressemble. Les emblèmes sur leur coque nous sont inconnues. Je ne sais si une nation est, à l'heure actuelle, capable d'une telle technologie mais il est évident que l'on peut imputer à ces robots la destruction de nos satellites. Je ne sais quel sort ils....

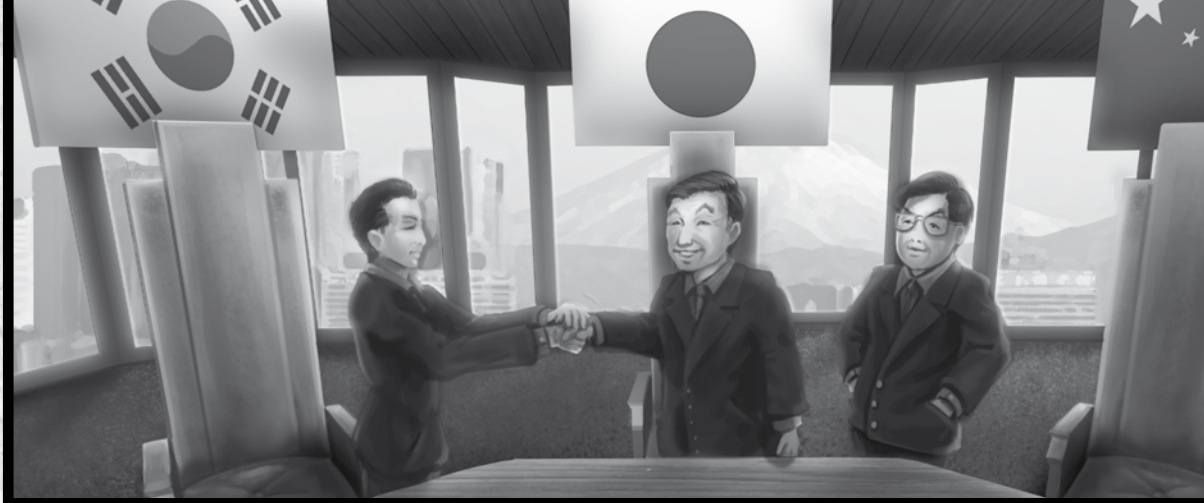
(Bruits d'explosion et perte momentanée de l'image, lorsque l'astronaute reprend la parole, son ton est tout autre.)

### ILS NOUS ATTAQUENT

!!! Je ne sais pas pourquoi mais ils nous tirent dessus et certains déchirent la coque de la station !! Je ne sais pas combien de temps nous pourrons tenir, nous n'avons ni armes ni échappatoire ! Par pitié que quelqu'un nous... »

Après ce message, la station n'a plus donné aucun signe de vie. Il y a fort à parier que ces étranges machines faisaient partie des fameux *Kakujiin* dont on a essayé de nous dissimuler l'existence. Bien sûr, tout le monde sait que nos systèmes de communication sont actuellement hors-service, mais il semblerait donc que ce soit à l'échelle internationale. Heureusement la presse n'a, elle, pas besoin de satellite pour vous tenir informés. Ne rater donc pas notre prochain numéro ! »





## LIEUX TOUCHÉS

Il aura fallu plusieurs semaines avant d'obtenir les informations réelles telles qu'elles furent inscrites plus tard dans les livres d'Histoire. Dans les manuels parus à la rentrée dernière, on peut lire désormais que le 22 décembre 2012, l'Éveil a commencé au Japon, en Corée, en Chine, et dans quelques lieux épars de la Terre (certains ne furent d'ailleurs jamais comptabilisés comme tels, des débats ont encore cours quant à leur classement et à la crédibilité des témoins de l'époque).

Il fut formellement établi grâce au système de vidéosurveillance de la capitale que le flash lumineux illumina Tokyo à 9H07 (celle-ci étant devenue depuis le point de référence temporel international de tous les événements liés à l'Éveil, sous le sigle TMT, Tokyo Mean Time). À ce moment précis, les corps des personnages de manga apparurent à proximité des planches originales dont ils étaient issus.

Ainsi donc, si le Japon fut le pays le plus touché de la planète, la Corée avec ses nombreux *Manhwa* et la Chine avec ses non moins rares *Manhua* ne furent pas en reste. Sans concertation aucune, la politique des trois gouvernements fut identique dans un premier temps : identifier la menace, conserver les informations confidentielles, et y apporter une réponse adéquate.

Dans chacun des trois pays, les capitales

furent les plus lourdement touchées, la majorité des *Mangaka*, *Manhwaga* et *Manhua-Jia* y travaillant et y stockant leurs planches originales. Néanmoins, de nombreux dessinateurs, moins connus bien que publiés, ou de renommée mondiale mais ayant besoin d'isolement pour travailler avec leurs équipes, optaient pour des bureaux de travail en périphérie des grandes villes ou en campagne. Ainsi, la majorité des territoires des trois pays fut touchée dès les premières heures, et Tokyo, Séoul et Pékin partiellement détruites.

Les jours qui suivirent, certains personnages de manga tentèrent de ramener le calme et de neutraliser ceux pillant, tuant et détruisant, en soutien des forces gouvernementales. Une dizaine de jours fut nécessaire à l'installation de barrages et cordons de sécurité autour des principales villes des trois pays et au retour au calme. D'après les éléments réunis depuis, la Chine fut la plus efficace, ayant stabilisé la situation en huit jours (au 31 décembre 2012), le Japon en dix (au 2 janvier 2013) et la Corée en douze (au 4 janvier 2013), le temps que la Corée du Nord, dans une politique protectionniste, intervienne en Corée du Sud afin de sécuriser ses propres frontières.

Les gouvernements japonais, chinois et coréens, tout en prudence, échangèrent quelques informations sporadiques durant ces quinze premiers jours. Le 7 janvier, une vidéoconférence au sommet fut organisée entre leurs dirigeants à 10H TMT. Au





## PISTES DE SCÉNARI

Au tout début, obtenir des informations sur les événements dans les autres pays, sur la politique militaire du pays où se trouvent les personnages, intégrer un groupuscule militaire pour atteindre l'ennemi historique d'un des personnages, se faire passer pour un humain normal pour obtenir des informations pour un gouvernement quelconque pour une raison ou une autre (argent, chantage, informations sur le manga d'origine, etc.), se glisser au Sommet d'Otaku pour en apprendre davantage et transmettre des informations au groupe, à un **otaku** ou à la population, enquêter sur les méthodes appliquées dans les autres pays, sur les politiques pressenties par les autres gouvernements face à l'Éveil, gérer l'arrivée isolée d'un personnage de manga dans un pays peu touché comme la France et qui souhaite classer l'événement top secret, etc.

moment du Conseil des Trois comme il fut baptisé ensuite, les Trois désignant désormais le Japon, la Corée et la Chine, l'état des connaissances permettait d'affirmer :

- Que tous trois subissaient tous les mêmes effets,
- que d'après des premières théories, des personnages de mangas étaient arrivés sur Terre,
- que certains des personnages s'étaient réveillés, mais pas tous,
- que ceux-ci possédaient d'importants pouvoirs,
- qu'il arrivait qu'ils se battent entre eux,

et qu'ils commençaient à s'éparpiller à travers les trois pays.

Les dirigeants convinrent qu'ils se devaient de prévenir les autres gouvernements officiellement, et que les ambassadeurs, mis au secret dans des bases militaires et bunkers de leurs trois pays d'accueil depuis deux semaines, seraient informés afin de transmettre les éléments à leurs États respectifs. Les équipes diplomatiques des Trois travaillèrent en collaboration d'arrache-pied jusqu'à tard dans la nuit afin de rédiger un texte commun. Le 8 janvier 2013, les dirigeants des principaux pays du monde joignables, reçurent tous simultanément à 13H TMT le Rapport des Trois, document historique qui rendit publics l'Éveil et les données réunies jusqu'alors.

Le 10 janvier, une



réunion internationale avait été organisée au pied levé. Le Sommet d'Otaku se tint au pied du mont du même nom, sur l'île de Shimo-Koshiki au Sud-ouest du Japon, loin de tout **Mangaka** ou planche manga. La majorité des pays représentée, chacun des dirigeants put poser des questions, soulever des interrogations et proposer des solutions. Après avoir prôné l'autarcie et instauré l'état d'urgence, le Japon, la Corée et la Chine demandèrent une aide partielle et contrôlée, au moins humanitaire pour les populations et technique pour les réseaux de communication, afin de reprendre le contrôle total sur l'ensemble du territoire. L'ONU et les gouvernements dépêchèrent de nombreux militaires et experts de tous domaines à cette fin.

À l'issue de la réunion, imaginée alors comme le Premier Sommet d'Otaku, il fut convenu d'une nouvelle date pour le Second Sommet d'Otaku, le 24 janvier, afin de dresser un bilan des actions menées et un état des lieux de la situation à ce moment-là dans les trois pays, de négocier d'éventuelles vagues migratoires, et d'établir une politique internationale commune face à cette situation et





à ces personnages de manga. L'Histoire ne retiendra que le Sommet d'Otake, le second prévu n'ayant jamais eu lieu.

D'immenses déploiements des forces internationales eurent lieu au Japon, en Corée et en Chine afin de reprendre le contrôle de l'ensemble des territoires, chaque force ayant bien entendu pour consigne de son propre pays de réunir un maximum d'informations pour son gouvernement. Durant dix jours, les combats firent rage à proximité des grandes villes, puis progressivement jusque dans les campagnes. Ne restaient que quelques lieux très isolés non encore gérés, et chaque gouvernement avait déjà établi sa propre politique intérieure face à l'Éveil à soumettre au sommet, lorsque survint, le 22 janvier 2013, la Dispersion.

## COUVERTURE MÉDIATIQUE

Avec ces événements, pendant un mois, la presse ne sut où donner de la tête. Les informations, hétérogènes et surréalistes, n'étaient que difficilement vérifiables. Face à cette situation inédite, tout et n'importe quoi fut écrit. Des mois entiers seront ensuite nécessaires à un collège d'historiens et de journalistes internationaux de renommée certaine pour réunir les coupures de journaux et articles en ligne, et les trier avant que les trois tomes de la Chronique Internationale de l'Éveil ne paraissent, uniquement dotés

### Article paru dans la rubrique « Pathologies » du Docteur Harry Langmann dans l'*American Psychiatric Revue* du 5 janvier 2013 :

« C'est une première dans le monde de la psychiatrie ! En effet, jusqu'alors, nous étions capables de classer les troubles mentaux dans différentes familles de pathologies sans pour autant qu'aucun des cas ne soit strictement similaire. Mais dernièrement, une sorte d'affliction de groupe vient d'être constatée créant ainsi un précédent.

Il s'est déroulé un massacre sans nom dans un village du Massachussets. Lorsque les forces armées sont arrivées sur place, elles n'ont trouvé que quelques survivants encore en train de s'affronter. Sur les mille cinq cent soixante-treize âmes de ce village, seulement une vingtaine de personnes furent retrouvées vivantes. Si ces événements sont troublants par leur violence, le rapport des évaluations psychologiques est quant à lui sans équivoque. Tous les survivants, sans exception, souffrent de ce que nous avons nommé « *Angelicus Schizophrenia*. »

Le tableau clinique de cette nouvelle pathologie, à classer comme toute schizophrénie parmi les psychoses, présente les symptômes suivants :

Chaque patient affirme avoir été contacté par un ange. Ce dernier n'avait pas d'ailes mais il volait, était d'une beauté indescriptible et nimbé d'une aura lumineuse, ceci ne laissant que peu de place au doute dans leur esprit.

Si la description de cette « entité » est strictement

identique pour tous les patients, il en va de même pour les paroles que ce dernier aurait prononcées :

« Mes enfants, je suis Aéliel. J'apporte la sainte parole à l'heure, pour votre espèce indigne, d'expié vos péchés. Vous détruisez l'œuvre de Dieu et pour vous sonne le glas de l'apocalypse. Affrontez-vous les uns les autres, que les êtres purs émergent du sang et de la souffrance. Que le fils tue le père, que l'épouse tue le mari, que l'ami tue l'ami, ainsi seulement l'œuvre divine pourra être sauvée et par le sang renaître ! Agissez ainsi et Il vous accordera la rédemption ! »

Il est important de noter que ceci est une retranscription mot à mot des phrases rapportées par les vingt patients survivants. Ils décrivent ensuite la façon dont ils se sont alors sentis animés d'une rage meurtrière qui a conduit aux événements précédemment évoqués.

Beaucoup d'éminents spécialistes ont ergoté sur d'éventuelles hallucinations de groupe dues à des substances chimiques, mais si l'on considère que toutes les analyses effectuées sur les survivants comme sur les décombres du village n'ont absolument rien démontré d'anormal, on peut alors conclure que ces troubles sont bien « naturels ». Il semble donc envisageable de conclure que certains troubles peuvent se propager dans une population dite normale à la manière d'une épidémie virale, l'absence totale de tout élément physiologique rendant néanmoins le phénomène des plus inquiétants. »





des récits d'événements vérifiables et vérifiés.

Le 22 décembre 2012, les journaux avaient redoublé d'ingéniosité sur les jeux de mots autour de la fin du monde annoncée quelques années plus tôt. Le lendemain, le 23, des quelques rotatives japonaise, coréennes et chinoises en état, des articles commençaient à titrer : « Fin du monde connu », « Fin du monde et décalage horaire », « Les Mayas le savaient ! », « 21H au Brésil, 9H à Tokyo » et tant d'autres. Sur Internet, les blogs commençaient à grouiller d'articles similaires, à reprendre les informations sporadiques d'attaques inexplicables, de personnages incroyables, et de coupure des communications. Ce qui fut considéré au départ comme des hoaxes délirants dut rapidement être pris au sérieux par les plus hautes instances.

Les trois principaux gouvernements concernés, japonais, coréens et chinois, mirent un veto absolu et muselèrent le plus gros de l'information les premiers jours de l'Éveil tant qu'ils n'en savaient pas davantage sur les proportions du phénomène à travers la planète. Ils furent aidés par l'état des réseaux de communication. Néanmoins, quelques éléments filtrèrent dès les premiers jours, dans l'effervescence paniquée des salles de rédaction, parfois improvisées à l'extérieur

des centres-villes.

Le premier à faire un rapprochement officiel entre les personnages arrivés et les mangas fut le journaliste japonais Miosoki Kashi. Critique littéraire manga, il connaissait l'importance et le poids des mots, et avait employé pour la première fois dans un article daté du 24 décembre 2012 le terme de « **Kakujin** », traduisible en « homme dessiné », pour désigner ces personnages de manga. Devenu depuis une référence en la matière pour sa connaissance reconnue et appréciée des mangas, pour ses articles de fond, autant que pour ses enquêtes poussées en première ligne, il sera plus tard à l'origine du célèbre article « Aux origines », publié trop tard pour être repris dans la Chronique Internationale de l'Éveil déjà éditée, qui révélera le commanditaire et les causes de l'arrivée des **Kakujin** sur Terre.

Dès les premiers jours, de nombreux journalistes tentèrent d'entrer dans Tokyo et de franchir le cordon de sécurité militaire en cours d'installation, tandis que ceux présents dans la capitale se dissimulaient afin d'accomplir leur devoir d'information jusqu'au bout sans s'en faire expulser *manu militari*. L'identité des arrivants, les **Kakujin**, fut rapidement découverte, mais il fallut plusieurs jours pour que l'information ne circule plus librement et ne gagne en crédibilité dans les



pays concernés, puis à l'international.

Une semaine après l'Éveil, les premiers journaux internationaux sérieux reprenaient les éléments envoyés par leurs correspondants locaux ou partagés par des journalistes japonais, coréens et chinois sur place. Les gouvernements de la majorité des pays tentèrent tout comme les trois concernés d'éluider officiellement la question afin que les populations ne sombrent pas dans l'affolement général. Ils avaient eux-mêmes les plus grandes difficultés à savoir de quoi il retournait exactement, occupés qu'ils étaient pour beaucoup en ces périodes festives, et n'hésitaient pas à s'informer directement auprès des plus éminents journalistes au professionnalisme et au sérieux indéniables.

Des fuites permirent de révéler la tenue du Conseil des Trois, et de divulguer des éléments du Rapport des Trois envoyé aux gouvernements les jours-mêmes. Du Sommet d'Otake, peu d'éléments filtrèrent, organisé en catastrophe, sans que les journalistes n'aient eu le temps d'en être informés, mais surtout de se mobiliser et de trouver comment rejoindre l'île. D'après les rumeurs, seuls deux ou trois journalistes auraient réussi à s'infiltrer, journalistes qui n'auraient jamais été revus depuis. Lorsque des forces internationales furent mobilisées suite au sommet le 10 janvier, les gouvernements ne purent contenir et contrôler davantage l'information. La remise en place progressive des réseaux de communication facilita les échanges. Certains journalistes se glissèrent parmi les missions humanitaires pour franchir les cordons militaires, décrocher des interviews de **Kakujin** et négocier des exclusivités sur le terrain.

Lorsque la Dispersion se produisit, les médias avaient révélé l'essentiel des faits : l'arrivée des **Kakujin**, le déploiement mondial pour endiguer le phénomène, et commençaient à présumer des positions officielles de leurs pays respectifs.

## MIOSOKI KASHI

### Fiche signalétique :

Nom : Kashi, Prénom : Miosoki / Âge : 42 ans / Taille : 1,68 m / Poids : 65 Kg

### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 4 / Agilité : 2 / Perception : 3 / Précision : 1 / Social : 3 / PV : 5 / PM : 10 / Défense : 0

### Talents :

Connaissance manga, Discrétion, Bagarre, Esquive, Dissimulation, Environnement, Sport, Baratin, Conduite, Crochetage, Marchandage, Premiers soins, Art, Enquête, Informatique, Langues (cinq), Photographie, Journalisme.

### Équipement :

Note pad miniature équipé d'un appareil photo haute définition, Moto, Téléphone portable satellite dernière génération connecté à Internet, Lunettes équipées d'un micro enregistreur et d'une webcam.

### Particularité :

Kashi, fort de sa longue expérience du journalisme et de sa connaissance exceptionnelle des mangas, possède un nombre important de talents.

## PISTES DE SCÉNARII

Les joueurs peuvent tenter de rencontrer le journaliste Miosoki Kashi pour obtenir des informations sur certains mangas et sur ce qu'il pourrait connaître de la situation (d'autant plus si les **Mangaka** des mangas concernés ont disparu), infiltrer une rédaction pour en apprendre davantage sur leur arrivée et l'état du pays, faire passer de fausses informations pour vraies sous l'influence d'un **otaku**, manipuler les médias pour faire passer des messages personnels, tenter de retrouver et libérer un journaliste présent au Sommet d'Otake et fait prisonnier, fournir des informations crédibles (photos, vidéos, etc.) à une rédaction, participer à un article, etc.





## ÉTAT DES CONNAISSANCES SUR LES KAKUJIN

Avant que ne survienne la Dispersion, de nombreuses données avaient déjà été réunies. Un pré-document en vue du futur résumé officiel du gouvernement japonais avait été préparé le 20 janvier pour le second sommet qui n'eut jamais lieu. Il tentait de synthétiser toutes les informations principales et fiables recueillies jusqu'alors par de nombreux professionnels, et sélectionnées avec soin par des experts.

Celui-ci précisait sommairement les points suivants :

« • M. Kashi a proposé le terme de **Kakujin** pour identifier les étrangers non humains issus des mangas, qui sera désormais repris par nos autorités pour définir les personnages de manga.

• Les **Kakujin** sont apparus dans un flash lumineux encore inexpliqué.

• D'après certains de leurs témoignages, ils auraient été dans leurs univers, se seraient sentis tomber, auraient vu un **torii** rouge et une vive lumière blanche, avant de se retrouver, inconscients, sur Terre.

• Ils sont arrivés non loin des planches de leurs mangas d'origine.

• Seuls sont concernés les personnages de mangas ou supports graphiques similaires suivant les mêmes codes (narratifs, graphiques, de format, etc.) tels que les **Kakujin** issus des **Manhwa**, **Manhua** et **ManFra** ; aucun personnage issu de comics, de bandes dessinées franco-belge ou encore d'hybrides BD n'a été observé sur Terre.

• Seuls les **Kakujin** des supports publiés professionnellement semblent être arrivés, qu'ils aient été commercialisés internationalement en **tankobon** ou édités dans les plus modestes **Mangashi**.

• Ils se sont réveillés progressivement, certains immédiatement, d'autres plus tard, quand un mois après certains sommeillent encore.

• Un signe  $\pi$  orne le front de tous les **Kakujin** endormis et s'estompe jusqu'à effacement complet une semaine à peu près après leur réveil.

• Des recherches approfondies ont d'ores et déjà mis en évidence que les **Kakujin** arrivent sur Terre tels qu'ils apparaissent la première fois dans l'histoire, sans aucun souvenir de leurs aventures futures, qu'ils n'ont pas encore vécues.





- Se méfier : certains *Kakujiin* semblent posséder des pouvoirs mentaux puissants leur permettant une prise de contrôle sur les humains.
- Si plusieurs versions éditées d'un personnage existent, toutes seraient arrivées sur Terre (attention aux erreurs d'identification).
- Une étude non signée, mais à la parfaite fiabilité scientifique d'après trois experts, avance la théorie selon laquelle les *Kakujiin* connaissent les langues dans lesquelles leurs propres mangas ont été traduits. Cette théorie s'appuie sur des analyses statistiques précises semblant valider la corrélation à .92 entre traduction et langues parlées, l'absence de corrélation totale ne reposant, selon son mystérieux auteur, que sur la difficulté à réunir des données complètes sur le nombre de traductions exactes de chaque série de manga au cœur du chaos informatique et technologique des premières semaines. »

## LA DONG CORP.

Le siège social et quelques locaux informatiques de la Dong Corp. étaient installés à Tokyo, dans le quartier de Nishi-Shinjuku, à proximité de la gare. En réalité, le bâtiment principal se situait sur la côte, à Nanao, au Nord-Ouest de Tokyo. Ce trust japonais, tout en discrétion, avait su investir, sous divers noms de marques, dans différents secteurs clé et technologies de pointe : officiellement entreprise informatique, elle investissait aussi entre autres dans le domaine pharmaceutique, l'armement militaire, les placements boursiers, l'immobilier, l'automobile et la robotique. Elle employait environ vingt mille salariés à travers ses filiales indépendantes, qui n'avaient pas tous conscience de travailler en réalité pour la Dong Corp.

Son président, M. Dong, un homme sympathique et qui se faisait discret, se révéla en réalité d'une intelligence rare. Handicapé par son importante surcharge pondérale l'obligeant à se déplacer dans un fauteuil roulant électrique dernier cri, il ne quittait que peu son immeuble de Nanao, si ce n'était pour rejoindre sa villa personnelle sur une minuscule île privée située entre la côte et l'île de Noto. L'immeuble d'affaires était placé sous la surveillance de M. Zen, chef de la sécurité, et de son équipe, composée par ses soins.

Peu de personnes avaient effectué le recoupement entre les filiales et la maison-

### PISTES DE SCÉNARII

Un *otaku* peut s'être trompé de *Kakujiin*, ou envoyer les joueurs sur la piste d'une autre version du personnage que celui recherché, ou faire rechercher un double pour le faire passer pour l'original auprès d'autorités quelconques, les joueurs peuvent réunir des informations sur l'état des connaissances ou avoir à se procurer une copie de ce document auquel cas ils découvriront un  $\pi$  dessus, mener des enquêtes qui leur permettront d'apprendre ces différents éléments par eux-mêmes, etc.





mère de la Dong Corp., exception faite notamment d'un groupe d'otakus paranoïaques adeptes des complots à grande échelle, et persuadés que M. Dong faisait pression et contrôlait le gouvernement pour assouvir de mystérieux plans non encore dévoilés. En réalité, M. Dong était un homme simple, qui sut faire de bons placements diversifiés permettant d'équilibrer l'ensemble de la compagnie en temps de crise dans certains secteurs. Si certaines filiales avaient été cotées en bourse, il n'en fut jamais question pour la maison-mère, afin que M. Dong conservât seul la main mise et une totale indépendance quant à ses choix d'investissement. De ce fait, la Dong Corp. n'avait jamais pu être rachetée par des concurrents plus importants, quelques rares manias ayant connaissance de l'ampleur véritable de la société, qui auraient souhaité en freiner la progression et voyaient en son président un dangereux et sombre individu.

Dès le commencement de l'Éveil, M. Dong avait bien entendu eu connaissance des événements, et y avait porté toute son attention. Il avait immédiatement chargé Satsumé Otoshi, son responsable en recherche-développement dans le secteur scientifique, d'étudier le phénomène, et de trouver sous un mois une solution au retour des *Kakujiin* dans leurs univers d'origine, afin qu'ils n'infligeassent pas davantage de dommages à la planète et à l'humanité. À cette fin, il mettait à sa disposition tous les moyens de la compagnie. En plus de bénéficié de ce haut poste, comme le savait M. Dong, Satsumé Otoshi était en parallèle un fan inconditionnel de mangas, ce qui en faisait l'homme idéal de la situation. Il s'était exécuté, et avait mis en place une cellule de crise chargée de récupérer certains *Kakujiin* précis. Il avait dressé une liste à partir des mangas dont il connaissait l'histoire, l'univers technologique d'origine et les capacités individuelles des protagonistes. Une fois les dix *Kakujiin* réunis, de préférence en douceur

suivant les indications de M. Dong, Satsumé les avait amenés en Amazonie, dans l'un des laboratoires d'étude d'une des filiales de la Dong Corp., isolés et au calme loin du Japon, de la Corée et de la Chine.

Tandis que le Sommet d'Otaku s'achevait, M. Otoshi quittait le Japon avec son équipe de *Kakujiin*, tous motivés par la perspective de rentrer chez eux et prêts à tenter toute expérience les approchant de ce but. Le choix du lieu ne devait rien au hasard : le laboratoire amazonien consacrait ses recherches à la physique quantique et aux univers parallèles, une passion secrète de M. Dong. Une machine avait déjà été construite afin de faire passer un proton à travers un trou de ver et de l'envoyer au pire, dans une galaxie lointaine, au mieux, dans une autre dimension.

Durant deux semaines, toute l'équipe de chercheurs travailla jour et nuit, pendant qu'un groupe de *Kakujiin* malfaisants avait pris le contrôle de M. Dong et de l'immeuble de Nanao, en remerciant fort peu chaleureusement M. Zen et son équipe de sécurité. La machine fut adaptée, les formules recalculées par les ordinateurs pour s'adapter aux *Kakujiin*, et les pouvoirs de ceux sélectionnés mis à contribution. Ce qu'ignorait Satsumé, c'est que son bras droit, Tosei Soma, jugeant que les *Kakujiin* n'avaient pas leur place sur Terre, et ne devaient en aucun cas être susceptibles de revenir, avait légèrement modifié la matrice informatique, juste assez pour que la machine de retour se transforme en machine de destruction moléculaire.

Le 22 janvier, tout était prêt. L'expérience commença.





## M. DONG

### Fiche signalétique :

Nom : Dong, Prénom : Ito / Âge : 52 ans /  
Taille : 2,02 m / Poids : 225 Kg

### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 7 / Agilité : 1 / Perception : 4 / Précision : 2 / Social : 3 / PV : 6 / PM : 14 / Défense : 0

### Talents :

Commandement, Baratin, Bricolage, Marchandage, Art, Cuisine, Droit, Enquête, Étiquette, Informatique, Langues (douze), Politique, Sciences, Robotique, Électronique, Cybernétique, Astronomie, Théologie, Philosophie, Bourse, Mathématiques, Histoire, Géographie.

### Équipement :

Fauteuil roulant électrique de haute technologie, Ordinateur portable, Costume sur mesure.

### Particularité :

M. Dong, bien qu'humain, est un génie, ce qui explique son Mental hors du commun, à 7.

## SATSUMÉ OTOSHI

### Fiche signalétique :

Nom : Otoshi, Prénom : Satsumé / Âge : 38 ans / Taille : 1,76 m / Poids : 74 Kg

### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 5 / Agilité : 2 / Perception : 3 / Précision : 3 / Social : 4 / PV : 7 / PM : 12 / Défense : 0

### Talents :

Connaissance manga, Sciences, Informatique, Physique, Mathématiques, Astrophysique, Mécanique, Langues (cinq), Bricolage, Éloquence, Baratin, Conduite, Pilotage d'hélicoptère.

### Équipement :

Trousse de bricolage, Ordinateur portable.

### Particularité :

Otoshi, scientifique et *otaku* touche-à-tout rigoureux dans ses apprentissages et entraînements, possède des caractéristiques un peu plus élevées que la moyenne des humains.

## PISTES DE SCÉNARII

Les joueurs peuvent avoir à faire des recherches sur la compagnie, être recrutés par des otakus paranoïaques afin d'aller libérer les *Kakujin* présentés comme prisonniers d'une expérience glauque d'un méga trust, se faire engager par l'entreprise dans ce but, devoir rejoindre l'Amazonie et trouver le laboratoire, ce dernier pouvant être attaqué par une société concurrente agressive suspectant une utilisation de la technologie manga et souhaitant la récupérer pour elle, être engagés par Satsumé lui-même afin de réunir les *Kakujin* sélectionnés, trouver de la technologie manga dans Tokyo, Séoul, Pékin ou autre et la lui apporter en Amazonie, y rencontrer M. Soma (qui ne devra en aucun cas être démasqué ou tué, tout au plus suspecté, son rôle s'étayant dans la suite d'MnD), négocier avec Satsumé des informations sur leurs mangas d'origine grâce à sa grande culture, etc.

## TOSEI SOMA

### Fiche signalétique :

Nom : Soma, Prénom : Tosei / Âge : 34 ans / Taille : 1,70 m / Poids : 71 Kg

### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 4 / Agilité : 2 / Perception : 1 / Précision : 4 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 0

### Talents :

Sciences, Informatique, Physique, Chimie, Mathématiques, Astrophysique, Mécanique, Bricolage, Corruption, Discretion.

### Équipement :

Ordinateur portable, Téléphone portable high-tech.

### Particularité :

Surdoué dans les sciences, Tosei Soma possède de nombreux talents liés à ses connaissances hors du commun.



# world living nature

## MYSTERY OF THE OUANAGOGOS

SCIENCE FILLING  
A postcard from Mars  
SATURN'S SATELLITES  
Machin in the F ring  
DENSITY  
All our members are for life



**Article paru dans le numéro de septembre-octobre 2012 du bimestriel W.L.N (World Living Nature) :**

« Comme nous vous l'annoncions au dernier numéro, nous avons effectué un séjour dans la forêt amazonienne. Nous sommes partis à la rencontre de la peuplade primitive que les plus grands ethnologues étudient depuis leur découverte il y a de cela quelques mois : les Ouanagogos.

D'après tous ces spécialistes, il s'agirait d'un peuple apparenté de près aux Pygmées d'Afrique équatoriale. Or, ceci pose quelques problèmes de localisation géographique. Il apparaît en effet peu probable que des Pygmées, peuple de chasseurs vivant dans la jungle équatoriale, aient pu traverser l'océan Atlantique. Il faudrait donc remonter à l'époque de la Pangée (rappelons

qu'il s'agit là du continent unique primaire, jusqu'à sa division en plusieurs parties à la fin du Trias, il y a environ 200 millions d'années). Pourtant à cette époque les mammifères, s'ils existaient, n'étaient apparus que récemment (du moins selon les plus anciens fossiles retrouvés, datés au carbone 14 du milieu du Trias). Nous sommes donc confrontés à un mystère évolutionniste des plus intéressants, que beaucoup vont essayer de percer afin de se rapprocher toujours davantage des origines de l'Homme.

Il est à noter que les Ouanagogos sont une peuplade de culture chamanique. Leur petite taille est compensée par une agilité des plus singulières, leur permettant de monter dans les arbres de la jungle brésilienne à une vitesse presque surhumaine. Leur dialecte, des plus simples (d'aucuns le qualifient d'archaïque), ne repose que sur trois syllabes :

Oua, Na et Go. Une étude linguistique précise a d'ores et déjà mis en évidence qu'un habile mélange de ces syllabes couplé à plusieurs types d'intonations suffit à ce peuple pour composer un vocabulaire désignant l'ensemble des besoins de leur vie quotidienne (cette utilisation de syllabes et d'intonations n'est d'ailleurs pas sans rappeler la base du langage vietnamien, qui lui aussi utilise les tons pour différencier les mots issus des mêmes syllabes).

Espérons que ce peuple passionnant nous permettra d'effectuer encore de nombreuses découvertes. Il y a fort à parier que ce sera le cas. Vous pouvez bien entendu compter sur la rédaction de WLN pour vous tenir informés des prochaines découvertes des recherches menées sur les Ouanagogos. »





## LA DISPERSION

Le 22 janvier 2013, un mois jour pour jour après l'Éveil, tandis que les trois pays principalement touchés retrouvaient enfin un semblant de calme et de contrôle grâce à l'aide internationale, et que le monde se préparait au second sommet, un deuxième flash d'un blanc lumineux frappa la Terre.

Encore.

Qu'allait-il se passer cette fois ? La planète entière, témoin du phénomène, à l'instar de Tokyo un mois plus tôt, s'arrêta. Désormais, tous savaient à quoi s'attendre. Et tous ignoraient ce qu'il allait advenir.

Pourquoi un second flash ?

Pourquoi ?

À 15H27 TMT, l'ensemble des pays furent témoins de cette explosion de lumière. À 15H27 TMT, la face du monde venait de nouveau de changer. À 15H27 TMT, ce 22 janvier 2013, les *Kakujiin* furent projetés et dispatchés sur toute la Terre. Que la nuit s'y achevât, que le jour fut levé, que le repas



du midi fut en train d'être savouré, ou que l'après-midi commençât déjà, nulle partie du monde ne fut épargnée d'après les données réunies.

Les recherches ont révélé depuis que les **Kakujin** s'étaient sentis de nouveau happés, avaient vu un **torii** dans un flash lumineux, avant d'atterrir, inconscients, à différents endroits de la planète, et de s'y réveiller, groggy, une marque  $\pi$  sur le front. De plus, tous les corps des **Kakujin** semblaient avoir subi le même processus, réveillés ou encore endormis. Ainsi, il fut par la suite révélé que certains gouvernements avaient réuni dans des laboratoires secrets des corps de **Kakujin** non éveillés afin de les étudier, corps qui disparurent et furent projetés ailleurs comme les autres. De nouveau, certains **Kakujin** (pas nécessairement les mêmes d'après l'étude publiée par l'équipe du Professeur Makoshi dans la récente mais d'ores et déjà célèbre revue *Kakujin Knowledge*) se réveillèrent presque immédiatement, quand d'autres mirent quelques heures, quelques jours, voire quelques semaines, et que l'on soupçonne encore aujourd'hui que quelques corps endormis ne soient stockés pour recherche militaire ou ne reposent encore dans la nature. Comme lors de l'Éveil, la marque  $\pi$  disparaissait des fronts une semaine à peu près après que les **Kakujin** ne fussent réveillés.

L'ensemble des pays, bien qu'ayant connaissance du phénomène de l'Éveil, fut pris de cours. Chaque gouvernement, occupé jusque-là par la définition d'une politique nationale face au problème **Kakujin** et par l'enrayement de toute forme d'expansion planétaire, eut à affronter les mêmes événements que le Japon, la Corée et la Chine, moins concentrés bien entendu.

Dans les heures qui suivirent la Dispersion, toutes les troupes et renforts furent rappelés par leurs nations respectives afin de gérer les crises nationales, ramener le calme dans la population et temporiser les médias. Les chefs d'État multiplièrent discours offi-

ciels, allocutions télévisées et autres appels au calme. Mais rien n'y fit : le 22 janvier 2013 au soir, la majorité des êtres humains s'endormit terrifiée, pour ceux qui réussirent à trouver le sommeil.

Il fallut des mois pour découvrir l'origine de la Dispersion. De très nombreuses théories furent présentées par des centaines d'experts scientifiques de toutes nationalités plus diplômés les uns que les autres. À l'heure actuelle, si des débats ont toujours cours publiquement, la majorité des gouvernements a officieusement cessé les études sur les causes de la Dispersion, après la réception d'un dossier, étayé de photographies d'un laboratoire de recherche en pleine jungle, de vidéos d'expériences et de surveillance des lieux, ainsi que d'extraits de notes scientifiques, concernant une recherche sur la physique quantique en collaboration semblait-il entre humains et **Kakujin**, qui aurait, au vu des réactions filmées, mal tourné et dont les locaux auraient, toujours d'après les images, été détruits depuis. Une note accompagnait le dossier, stipulant qu'il était désormais inutile de perdre son temps à fouiller plus avant, et qu'il fallait avant tout songer au présent et à la résolution du phénomène **Kakujin**. Les gouvernements, débordés depuis la Dispersion, n'auraient pas cherché à aller plus loin, et ignoreraient que plusieurs groupes d'otakus avaient eux aussi reçu copie du dossier.

Quoi qu'il en soit, à compter du 22 janvier 2013, la Terre entière dut faire face à l'Éveil, à la Dispersion, et au phénomène **Kakujin**. Chaque pays, désormais, allait devoir prendre ses responsabilités. Et ses décisions.

“LIT”LIT”



Extrait d'un reportage vidéo diffusé en direct sur France Animaux le 22 janvier 2013 à 7H25 :

« C'est dans la forêt de Rambouillet que nous allons découvrir au petit matin le cerf européen. Cet animal majestueux vit en harde. À sa tête, se trouve le mâle dominant, qui entre en lutte tous les ans pendant la période du rut pour conserver sa place auprès de sa suite de biches. Alors s'ensuit la sais...

Mais qu'est-ce que c'est que cette lumière ?! (Silence)

Qu'est ce que tu fous Rémi ?!

Qu'est ce que... ?!

Chers téléspectateurs, vous êtes certainement aussi surpris que nous par ces images, mais un immense corps gît au milieu de cette clairière. Nous allons nous approcher...

À priori, il semble s'agir d'un grand reptile. Euh... Au risque de passer pour fantaisiste, compte-tenu de la conformation de son grand corps et de ses gigantesques ailes, on dirait un... dragon ! Il est tel qu'on en a tous entendu parler dans les légendes. Il mesure bien une quinzaine de mètres de long, possède deux paires de pattes, une longue queue et un grand cou terminé par une tête oblongue surmontée de deux énormes cornes. On peut observer un signe sur son front qui ressemble à un  $\pi$ . Il me semble qu'il s'agit là d'un signe caractéristique des *Kakujin* apparus il y a un mois en Asie, mais comment expliquer sa présence ici ? On peut supposer que pour une raison ou une autre, il a dû voler jusqu'ici à la recherche de quelque chose et qu'il est mort d'épuisement. En tout cas, il semble bien loin de son lieu d'apparition. Mais ?!

(Chuchotement) Recule Rémi, doucement... Regarde, son poitrail se soulève doucement, il n'est pas mort !

Vite, passe-moi ton port... »

La caméra numérique fut retrouvée dans cette forêt deux semaines après le tournage. Du journaliste et de son caméraman, ne restaient que neuf doigts.

## PISTES DE SCÉNARII

Les joueurs connaissent eux aussi la Dispersion, et peuvent être propulsés en groupe ailleurs sur la planète, devant alors découvrir où, prendre contact si possible avec un *otaku* ou se faire des alliés locaux, comme être séparés à différents endroits, devant trouver un moyen de communiquer et de se retrouver, se réveilleront de nouveau hagards avec les pouvoirs un peu défaillants au début, devront passer inaperçus selon les réactions locales malgré leur  $\pi$  sur le front pendant une semaine, enquêter sur l'origine de la Dispersion, se procurer une copie du dossier dans des locaux gouvernementaux, aiguiller les recherches sur d'autres pistes pour Satsumé Otoshi et maintenir ainsi le secret en faisant accuser un *Kakujin* maléfique, etc.

## LES OTAKUS

D'un naturel discret, et passés d'autant plus inaperçus au milieu du chaos des premiers temps, les otakus n'ont pas cherché à attirer l'attention publique. Cependant, ils ont immédiatement pris en main le phénomène. Parmi les premiers à comprendre que les personnes arrivées étaient en réalité des personnages de manga, avant même que l'information ne parvienne à se diffuser parmi le grand public, les otakus avaient réagi.

Souvent mal jugés au Japon, où ils étaient considérés comme des asociaux, les otakus se révélèrent beaucoup plus variés qu'il n'y paraissait. Si le terme s'appliquait jusqu'alors aux « no life » comme d'autres pays qualifiaient de tels comportements, l'Éveil révéla non seulement la richesse de leur culture manga, mais aussi leur insertion dans la vie quotidienne (emplois qualifiés, hautes connaissances techniques, etc.) et leurs réseaux sociaux virtuels colossaux.

Les premiers jours de l'Éveil, chacun y alla de sa propre réaction. Certains otakus partirent à la recherche de *Kakujin* pour les rencontrer, d'autres de leurs personnages favo-



ris dont ils étaient des fans inconditionnels, d'autres encore cherchèrent à débusquer ceux qu'ils n'aimaient pas afin de leur régler leur compte. Ils se montrèrent très précieux pour les **Kakujiin**, en mettant à l'abri, et permettant à ceux issus de mangas contemporains de prendre conscience de leur statut, persuadés qu'ils étaient d'appartenir à ce monde comme tout un chacun. Nombre de **Kakujiin** dut ses premières connaissances sur eux, son statut et son univers d'origine aux otakus.

Les vastes connaissances informatiques et techniques permirent aux otakus d'accéder de nouveau aux moyens de communication en même temps que les systèmes officiels, dans les 72H suivant l'Éveil, bien avant le reste de la population civile. Les informations circulèrent entre eux, et des premiers groupuscules apparurent bien vite. S'ils avaient toujours été considérés comme des êtres isolés, l'Histoire se chargea de rétablir la vérité, et dans les mois qui suivirent, l'im-

portance de leurs réseaux internes éclata au grand jour. Après la Dispersion, beaucoup d'humains réalisèrent la quantité de contacts entre otakus, la richesse de leurs échanges sociaux, tout comme leurs incroyables cultures et connaissances non seulement de l'univers manga, mais de bien d'autres technologies de pointe.

Beaucoup d'otakus tokyoïtes tentèrent de rester dans la capitale, s'assistant les uns les autres pour se dissimuler aux yeux des militaires. Ils y gèrent nombre d'affaires **Kakujiin**, et s'entraidèrent pour faciliter leurs allées et venues à travers le cordon de sécurité. Encore aujourd'hui, peu d'informations sont parvenues sur les agissements exacts des otakus dans cette période de chaos. Toujours est-il que leurs compétences et leur intérêt apparurent à tous après la Dispersion, lorsque les événements, moins concentrés, se décantèrent, et purent être gérés indépendamment par chaque pays.

Durant un mois, à Tokyo, ils s'étaient







semble-t-il regroupés dans le quartier d'Akihabara afin d'avoir à proximité toutes les informations nécessaires grâce aux stocks de **tankobon** et de **Mangashi** des **Mangakissa** et autres boutiques manga. Après la Dispersion et le retour à un calme relatif, ils se seraient dispersés et désorganisés.

D'après la rumeur, des gouvernements ont fait appel à certains d'entre eux pour leurs connaissances des mangas, d'autres auraient été recrutés par des entreprises privées portées sur les intérêts commerciaux liés aux technologies manga, tandis que des otakus plus solitaires s'occuperaient en « free lance » de leurs propres intérêts, à savoir souvent ceux des **Kakujin**, même si certains parmi ces derniers auraient été manipulés avec de fausses informations par des otakus mettant à profit leurs connaissances à des fins peu

honorables. Des otakus avaient apprécié de se retrouver sous les feux des projecteurs et des interviews, prenant leur revanche sur des années de critiques, mais beaucoup avaient préféré retourner à l'anonymat, continuant selon toute logique à suivre l'évolution du traitement du phénomène manga.

## PISTES DE SCÉNARII

Les joueurs seront contactés par des otakus fans de leur manga qui voudront les aider, mais peuvent aussi être manipulés par un **otaku** malveillant, assister à la naissance d'un groupuscule et à une action d'éclat dans les intérêts des **Kakujin** (libération d'un prisonnier, récupération de dossiers secrets, etc.), partir à la recherche d'informations diverses pour eux ou grâce à eux au cœur d'Akihabara en évitant les militaires, etc.

### Article paru dans la revue **OtaKu 2K** d'avril 2013 :

« Les rencontres de Koki. »

À partir de ce mois-ci, nous prévoyons la publication de plusieurs interviews dans les prochains numéros. Les « personnes » interviewées seront ceux dont tout le monde parle : les personnages de manga qui ont pris pied dans notre monde il y a peu. Soyez donc fidèles aux prochaines parutions de votre magazine favori : **OtaKu 2K**.

Commençons dès à présent avec deux personnages hauts en couleurs, et qui ont eu d'après nos sources un rôle prépondérant dans l'affaire Dong qui fait scandale depuis quelques semaines. J'ai nommé monsieur Ryu Saekon, qui nous arrive du manga pour jeunes filles **Love Detective** et monsieur Khaeno, arrivant quant à lui du manga horreur-gothique **Oni Slaughterer**.

Koki Kubaza : Bonjour messieurs !

Ryu Saekon : Mes salutations adorable demoiselle, je suis votre dévoué serviteur.

Khaeno : 'Lut !

K.K. : Pour commencer, pouvez-vous nous vous parler des mangas desquels vous êtes tirés ?

R.S. : Bien sûr ! Mais nous préférons parler de monde, plutôt que de manga. Comment voulez-vous qu'une feuille de papier ait une vie ?

K.K. : C'est pourtant bien là que vous avez été créés et d'où vous êtes sortis, non ?

R.S. : Techniquement, c'est vrai. Pourtant, avec tous les souvenirs dont nous sommes dotés nous avons bien le sentiment de toujours avoir été en vie.

K.K. : Mais...

K. : Puisqu'on te dit qu'on préfère MONDE !

K.K. : Bien, bien... Comme vous voudrez ! (Ndlr : Monsieur Khaeno est très intimidant et assez impulsif)

R.S. : Oui, bon, pour ma part, je suis issu d'un univers en tous points semblable au vôtre. Je menais une vie mouvementée de détective au sein des forces de police de Tokyo et là-bas comme ici, je vivais de nombreuses aventures avec la gente féminine. Enfin bref, rien de très dépayçant. On m'a dit que le titre de cette œuvre était **Love Detective**.

K. : Moi je viens d'une ère postmoderne, celle de **Oni Slayer**, où une centaine de foutus démons sèment le chaos. Le seul souci, c'est que c'est moi qui les ai libérés par accident, et que maintenant j'ai cette faux démoniaque attachée à mon poignet tant que je ne les aurai pas tous occis. Et comme ils sont eux aussi venus dans votre monde, ben... j'ai comme qui dirait du boulot !

K.K. : Dans les mang.. les mondes dont vous êtes issus, vous bénéficiiez de pouvoirs et certains êtres qui sont apparus comme vous en ont fait étalage. Est-ce le cas pour tous ?

R.S. : Eh bien je pense que l'on peut maintenant le dire sans dévoiler aucun secret : nous sommes...



comment dire ?... identiques aux personnages papiers. Nous jouissons des mêmes facultés et traits de caractère. Ils sont nous, ou plutôt nous sommes eux.

K. : Encore heureux ! Sinon, comment ferions-nous pour contrer nos ennemis, qui ont traversé avec nous ?

K.K. : Suite à la quasi destruction de Tokyo, l'affaire Dong a défrayé la chronique, car elle a mis en évidence votre existence. D'après nos sources, vous avez joué un rôle prépondérant dans cette affaire, est-ce vrai ?

R.S. : Tout à fait. Disons que nous avons atterri dans sa société un peu par hasard. Enfin, plutôt guidés par des otakus qui nous avait rendu service lors de notre arrivée. Puis, de fil en aiguille, nous nous sommes aperçus que quelque chose clochait et que cette affaire aurait des conséquences irréparables si nous n'agissions pas. Alors, nous avons mené une enquête qui a porté ses fruits. Après notre intervention, la multinationale Dong était redevenue une société bien sous tous rapports, loin des nombreux actes d'assassinat, torture et malversation qui s'y déroulaient avant notre embauche. Nous y travaillons d'ailleurs toujours.

K. : Ouais, on a bien pétié la tronche à ces enfoirés !

\*rire guttural et démoniaque\* (Ndlr : Suite à la spontanéité et l'intensité de ce rire, Koki a du s'absenter quelques minutes pour aller changer de dessous. Monsieur Khaeno est décidément très impressionnant.)

K.K. : Comment envisagez-vous votre avenir proche ?

R.S. : Pour la plupart, nous comptons retourner chez nous, mais le moyen ne nous est pas accessible pour l'instant. Se pose aussi le souci de ceux qui veulent rester dans ce monde. De nombreux « méchants » privés des barrières imposées par leurs dessinateurs se sont débarrassés de leurs antagonistes (notamment en ne perdant pas de temps en palabres) et se trouvent très bien sur cette planète. On peut dire que l'avenir est assez incertain.

K. : Moi, mon avenir vient de se rappeler à mon bon souvenir. À plus ! (Ndlr : Monsieur Khaeno a répondu à un appel et suite à cette réponse, a quitté la pièce en coup de vent)

K.K. : Bon, une conclusion pour terminer cet entretien

M. Saekon ?

R.S. : Oui. Me donneriez-vous votre numéro de téléphone ? »

## LES MANGAKA

Les *Mangaka*, *Manhuaia* et *Manhwaga* comprirent dès les premiers jours de l'Éveil de quoi il retournait, bien qu'ils ne sachent pas comment le phénomène avait pu se produire. Aux premières images filtrant sur les quelques médias accessibles, ils reconnuent leurs personnages ou ceux de leurs confrères.

Leurs réactions furent diverses. Certains, se sentant un devoir moral envers leurs créations, partirent à leur recherche et les prirent sous leur aile, les hébergeant ou les cachant au besoin en attendant que la situation se stabilise et de connaître le sort que réserveraient les gouvernements des Trois à leurs *Kakujin*. Contactés par des groupes d'otakus, ils leur en confièrent pour les mettre en sécurité. D'autres tentèrent de fuir leur pays, par crainte des représailles à leur encontre et de n'être rendus responsables du phénomène. D'autres encore tentèrent d'illustrer de nouvelles planches dans l'espoir qu'elles deviennent réalité, avec de grands héros épiques

aux pouvoirs capables d'expédier les personnes dans d'autres réalités. Néanmoins, aucun nouveau dessin ne prit vie. L'Éveil semblait achevé. Et nulle maison d'édition, dans un premier temps, ne consentit à recommencer à publier le moindre manga.

Le chômage ne fut pas leur plus grand drame. En effet, les gouvernements des Trois, une fois le contrôle partiellement repris début janvier 2013, cherchèrent des coupables à offrir à la vindicte populaire. Au premier plan se trouvaient bien entendu les créateurs des *Kakujin*, à savoir les *Mangaka*, les *Manhuaia* et les *Manhwaga*. Beaucoup furent emmenés sous prétexte de leur propre protection contre la foule, avant de se retrouver emprisonnés dans l'attente d'un procès présenté comme « juste et équitable ». Le temps de gérer la crise au niveau mondial, et que la Dispersion ait lieu, de nombreux gouvernements eux-mêmes désormais touchés par le phénomène exigèrent dès la fin du printemps 2013 la mise en place d'une commission afin de traduire les *Mangaka*, les *Manhuaia* et les *Manhwaga* devant un Tribunal



## PISTES DE SCÉNARI

Les joueurs peuvent partir à la recherche du **Mangaka** de l'un d'eux pour obtenir des informations sur lui, son histoire et ses ennemis, un **Manhwaga** peut les contacter pour tenter de leur apprendre des choses, de réunir ses personnages, des otakus peuvent leur proposer de retrouver la piste d'un **Mangaka**, d'un **Manhwaga** ou d'un **Manhuajia** pour connaître la suite d'un manga dans les rotatives au moment de l'Éveil et dont le méchant risque d'être sorti sans qu'ils aient d'information en preview dessus, ils peuvent libérer un **Manhuajia** emprisonné, infiltrer l'ONU et les négociations pour placer dans la Commission **Mangaka** un défenseur de la cause, etc.

International afin de soulever la question du crime contre l'humanité et d'étudier son adéquation à la situation **Kakujiin**. Les Trois ont cherché à éluder la question et à gagner du temps afin de garder le contrôle sur leurs ressortissants, mais le 1er septembre 2013, une motion fut votée à l'ONU à l'unanimité, exception faite de l'abstention de vote des Trois, afin de mettre en place la Commission **Mangaka**. Un collège d'experts internationaux triés sur le volet a été sélectionné après de longues et âpres négociations politiques, et rendu public le 1er décembre 2013. Les vingt et un juges-experts (nouveau statut juridique international créé pour l'occasion) devraient entamer les débats et auditions des quelques **Mangaka**, **Manhuajia** et **Manhwaga** toujours emprisonnés, le 15 janvier 2014 afin de définir le chef d'accusation, sans doute inédit.

Au cours de l'année 2013, des dessinateurs initialement emprisonnés, la majorité semble s'être évaporée. En effet, des opérations commando furent mises en place afin de libérer certains d'entre eux, désormais entrés dans la clandestinité. D'autres disparurent purement et simplement sans laisser de trace, certains sans doute recrutés par des gouvernements sous couvert de financements occultes entre chefs d'États, d'autres mis à contribution auprès de scientifiques, et enfin d'autres encore sans doute purement et simplement abattus, quand la population de zones rurales n'a pas simplement forcé la cellule de rétention pour faire justice elle-même.

Difficile, à l'heure actuelle, de savoir ce que 2014 réservera aux **Mangaka**, **Manhuajia** et **Manhwaga**, mais surtout ce qu'il est réellement advenu à la majorité d'entre eux.

## RECHERCHE DES CAUSES PROBABLES

Au sein de tous ces événements extraordinaires, malgré le chaos ambiant, il ne fallut pas longtemps avant que l'origine de l'Éveil ne soit recherchée, et avec elle un coupable. De très nombreuses théories furent avancées à travers le monde et au regard de nombreuses disciplines.

La Chronique Internationale de l'Éveil a repris un extrait de l'article « À qui la faute ? » signé Miosoki Kashi et daté du 15 mars 2013 :

« [...] Alors que le monde commence à peine à se remettre de l'Éveil et de la Dispersion, la nature humaine reprend le dessus. La vindicte populaire commence à réclamer son tribut. Le fameux bouc émissaire ethnologiquement universel. Il faut savoir. Ils veulent savoir. Et punir.

Mais que savons-nous vraiment ? Soyons honnêtes : pas grand-chose. À l'heure où le premier bilan des pertes humaines dues à





L'Éveil s'alourdit jour après jour, atteignant à ce jour plus d'une centaine de millions d'humains, l'Homme cherche à comprendre. Nous voulons la réponse à la question posée le 22 décembre 2012 à 9H07 TMT : « Que s'est-il passé ? » Nous en avons besoin.

Les systèmes de communications rétablis, les théories se sont répandues par milliers dans le monde comme les *Kakujin* le jour de la Dispersion, certaines crédibles, d'autres d'un ridicule absolu. Il serait impossible d'en dresser un inventaire complet, mais à titre informatif, voici la liste, sans sélection, hiérarchisation et jugement aucuns, des cinq premières hypothèses relevées lors d'une simple recherche en ligne effectuée le 13 mars à 14H TMT.

- Une expérience militaire. La théorie du complot réunit bon nombre d'humains, et même de *Kakujin* semble-t-il, imputant la responsabilité de l'Éveil à un État (plusieurs sont suspectés, ainsi que des collaborations intergouvernementales) maîtrisant mal une technologie manipulée malgré tout par ses militaires, et tenterait depuis de dissimuler la vérité.

- Une explosion psychosomatique. La vente mondialement croissante des mangas, *Manhwa*, *Manhua* et autres *Manfra* et le nombre exponentiel de lecteurs ces dernières années aurait créé une explosion psychosomatique permettant l'arrivée dans le monde réel d'un univers imaginaire tellement prégnant qu'il s'intégrera désormais à notre nouvelle réalité devant compter avec eux.

- Des mouvements astronomiques. Selon la théorie de la contraction de l'univers, après une phase d'expansion suite au Big Bang, l'univers rapetisserait ensuite jusqu'au Big Crush. À cette occasion, les différentes galaxies et dimensions risquent d'entrer en collision et de se superposer. Les *Kakujin* seraient ainsi passés de leur réalité à la nôtre.

- Une réaction de mère Nature. La détérioration de la planète par l'espèce humaine aurait contraint la nature à trouver une solu-

tion afin d'en diminuer les effets. Elle a donc fait apparaître les *Kakujin* afin que l'Homme, trop dominant dans l'échelle des espèces, trouve un prédateur à sa taille suivant les principes de l'adaptation darwinienne et du malthusianisme naturel, en limitant ainsi l'accroissement et leurs effets négatifs sur la Terre.

- Une illusion couplée à une mise en abyme. Notre réalité ne serait qu'illusion, et nous serions tous des *Kakujin* d'un manga relatant d'un univers où les personnages seraient sortis des mangas, ou des victimes d'une hallucination collective dans ce sens, voire prisonniers d'une réalité alternative.

Chacun est libre de se faire son idée. Et chacun est libre d'espérer qu'un jour l'Homme obtienne enfin une réponse méritée à "Que s'est-il passé ?" Mais, au vu des réactions dans tous les pays et de la vive animosité ambiante, ce jour-là, mieux vaudra qu'aucun nom ne réponde à la question "À qui la faute ?"...

## PISTES DE SCÉNARI

Les joueurs pourront enquêter sur les différentes pistes suggérées dans l'article et bien d'autres, afin de trouver l'origine et le responsable éventuel de l'Éveil, qu'ils souhaitent inverser le processus pour retourner dans leur univers, pouvoir y renvoyer leurs ennemis, ou qu'ils effectuent ces recherches pour un groupe d'otakus, une entreprise, un gouvernement, etc.

## AMIO SUA, LE MARTYR

À compter du 22 janvier 2013, les pays étrangers à l'Éveil ne purent se contenter d'aider les Trois à gérer le phénomène, tout en mettant au point des stratégies géopolitiques pour protéger leurs intérêts et leurs populations d'une invasion *Kakujin*. Ce jour-





là, tous les pays de la planète, ou peu s'en faut, devinrent concernés. Et les **Kakujiin** perdirent de nouveau leurs repères, alors qu'ils commençaient juste à développer un réseau social et à entamer leurs recherches personnelles au sein de cet univers hostile. Éperdus, ils durent tout reprendre à zéro, ou presque, aussi contrariés par cette Dispersion que les humains, exception faite des **Kakujiin** les plus sombres planifiant de grands projets d'expansion sur la planète. Dès lors, tous, à travers le monde, durent se positionner et composer avec le phénomène. Mais, grâce au **Kakujiin** Amio Sua, aucun gouvernement ne put opter officiellement pour une solution radicale.

Le 14 février 2013, un événement marquant influença considérablement la position internationale envers le phénomène **Kakujiin**. À la fin du mois de janvier, Larry Johnman, le plus célèbre des animateurs américains de talk-show, avait pris contact avec le journaliste Miosoki Kashi, afin de tenter de décrocher l'interview du siècle en approchant grâce à lui un **Kakujiin** mondialement connu. Après hésitation, M. Kashi, inquiet quant à l'avenir réservé aux **Kakujiin** par les autorités, peu enclines à faire la part des choses entre le chaos dû à certains personnages hostiles, et ceux tout à fait innocents et bons, accepta de participer à ce projet. Il savait à quel **Kakujiin** il pensait le proposer : Amio Sua, la référence des *shonen*, maître en arts martiaux et en contrôle du Chi, internationalement connu et vendu pour ses combats titanesques, sa bonté d'âme et sa touchante naïveté. Miosoki Kashi avait réussi à le trouver mi-janvier, mais il avait perdu tout contact le 22 suite à la Dispersion. Plusieurs équipes de journalistes aguerris furent mises à contribution. Il fut miraculeusement, et au prix d'un travail acharné, retrouvé au Burkina Faso le 3 février 2013, en train d'aider des villageois locaux de Dyala, village situé à une quinzaine de kilomètres à l'ouest de Ouagadougou. D'après négociations et toute

la diplomatie de M. Kashi et son équipe furent nécessaires pour convaincre Amio Sua de participer au talk-show dans l'intérêt des **Kakujiin**, qui finit par accepter deux jours plus tard. Aucun d'entre eux ne le savait encore, mais cet accord aura sans doute sauvé les **Kakujiin** du massacre qui les attendait.

Un battage médiatique sans précédent eut lieu, malgré les problèmes résiduels sur les systèmes de communication, afin d'annoncer en exclusivité mondiale la première interview officielle **Kakujiin** retransmise dans non moins de cent cinquante pays à travers le monde à la télé, sur Internet, projetée sur écrans géants, diffusée dans nombre de pubs et bars, et bien d'autres. Le 14 février 2013 à 22H30 TMT, l'animateur entama son interview sur ces mots : « Bonjour, ici Larry Johnman, en direct de New York. Ici, il est huit heures et demi du matin, et nous nous apprêtons à interviewer en exclusivité Amio Sua, **Kakujiin** à la renommée internationale, dont le manga *L'esprit du guerrier* en cinquante deux volumes s'est vendu à quelques trois cent millions d'exemplaires. Amio Sua bonjour ! » Lorsque la caméra s'est tournée vers lui, Amio Sua ne savait pas que les images tournées seraient les premières et dernières de lui. Il s'apprêtait à entrer dans l'Histoire.

L'animateur et le **Kakujiin** n'eurent le temps d'échanger que quelques phrases avant que ne surgisse sur le plateau un cyborg colossal. Il s'adressa d'abord à Amio, et lui lança un : « Pourquoi tu t'abaisse à ça ? Nous sommes meilleurs qu'eux ! Nous allons devenir leurs maîtres. Il faut leur apprendre qu'ils ne sont rien. Je vais leur montrer ! », avant d'ajouter aux caméras : « Votre monde est le nôtre désormais ! » Il alluma les propulseurs arrière de son armure, et, dans un terrible vacarme métallique, passa à travers le toit des studios, ne laissant derrière lui qu'une traînée de brume. Une poignée de secondes plus tard, une première explosion retentit.

Tandis que les techniciens se regardaient,



incrédules, Amio Sua entra en lévitation et se précipita à travers le trou. En direct, les spectateurs virent Larry Johnman envoyer les cameramen sur la trace des **Kakujin** : « Qu'est-ce que vous attendez ? Suivez-les ! Allez, allez ! » L'interview tranquille laissa place à une course poursuite, véritable reportage sur le vif en caméra embarquée. Le cyborg, qui avait a priori bien conçu son plan, s'en prit immédiatement à une école trois rues plus loin. Sur les écrans, les humains, atterrés, virent un nuage de fumée s'élever d'un bâtiment, dans les saccades du caméraman en pleine course qui, haletant, répétait « Oh my God ! No ! Oh my God ! The school... No ! It can't be !... » Lorsqu'il tourna et prit la troisième rue à droite, dans le murmure d'un souffle, il n'ajouta qu'un « Nooooooooo... », tandis que des cris d'enfants terrifiés résonnaient. L'image ne bougeait plus. Sur un plan fixe, chacun découvrait un bâtiment en U avec la partie centrale en flammes, des enfants courant et hurlant, et le cyborg en arrière-plan. Ben Zakios, qui recevra comme plusieurs collègues quelques jours plus tard la médaille du mérite pour son courage journalistique, zooma et vit le cyborg en train de viser avec son bras bionique les petites âmes se dirigeant vers la sortie, droit sur la caméra. Tandis qu'il cria de toutes ses cordes vocales un « NOOOOO !!! », le cyborg, touché par une force invisible, sortit du cadre par la droite.

Le cameraman zooma en arrière, cherchant de nouveau quelque chose dans son champ, et vit apparaître dans l'air Amio Sua, bras tendus en avant vers le cyborg, qu'il avait envoyé à plusieurs dizaines de mètres, et qui revint aussitôt à la charge. Amio se plaça entre le **Kakujin** et les enfants afin de les protéger tandis qu'ils évacuaient. Quelques secondes plus tard, trois **Kakujin**, sans doute présents dans le secteur, vinrent à la rescousse d'Amio. À eux quatre, ils parvinrent à contenir le cyborg, qui avait tout de même réussi à détruire aussi l'aile gauche du bâ-

timent, par chance la cantine, vide à cette heure de la journée.

Néanmoins, en une fraction de seconde, tout bascula. Les trois sauveteurs de passage s'occupèrent des écoliers encore dans la cour lorsqu'Amio vit le bras armé du cyborg visant un enfant. Il sut qu'il n'aurait pas le temps d'attaquer. Les spectateurs entendirent Ben Zakios, caméra tournée vers Amio, prendre une profonde respiration. Chacun en fit autant. Amio se rua sur l'enfant et le protégea de son corps. Il reçut de plein fouet une décharge électromagnétique dans le dos, hurla de douleur et s'effondra au sol, l'enfant sous lui. Plus personne ne respirait.

Les trois **Kakujin** se retournèrent, et attaquèrent simultanément le cyborg, qui ne fit plus le poids. Il s'écrasa sur le sol de la cour. Ben Zakios commença à s'approcher. L'image se figea lorsque le cyborg se releva, fébrile, et s'adressa à la caméra. Son visage tordu aux systèmes électriques apparents maintenait un rictus glaçant lorsqu'il lança un : « Ce n'est qu'un début ! Nous sommes nombreux ! Et vous serez bientôt à nous ! » avant de rallumer ses moteurs arrière et de s'enfuir.

Les spectateurs contemplèrent une image fixe et vide quelques secondes, avant que Ben ne reprenne ses esprits en voyant les trois **Kakujin** se précipiter vers le corps au milieu de la cour. Lorsqu'il bougea, un contentement de joie envahit les centaines de millions d'humains, mains sur le cœur dans un soupir de soulagement. Mais c'est dans un bruit sourd que le corps bascula sur le côté et s'étala au sol, tandis que des cheveux roux apparaissaient, suivis d'une frimousse terrifiée aux yeux éperdus. Le petit Julian Kington s'affichait sur les écrans du monde, tandis que gisait le corps de celui qui venait de lui offrir une seconde naissance.

Il découvrit son protecteur tandis qu'un des **Kakujin** en vérifiait le pouls, en vain, et murmura un « Mais... On dirait Amio Sua... » Ben, la voix cassée, s'étrangla d'émotion en prononçant : « C'est bien lui. C'...ét...ait





bien lui. » Les spectateurs, émus aux larmes, assistèrent au spectacle déchirant de l'enfant se ruant sur la dépouille d'Amio et tentant désespérément de le ramener à la vie, pleurant et hurlant en même temps « Nooooo ! Tu ne peux pas être mort ! Nooooo ! Tu es le plus grand des héros, tu es invincible ! Tu ne peux pas mourir ! » De longues minutes comprimèrent les cœurs humains de la Terre entière, impuissante face à la douleur de cet enfant, sauvé par l'un de ses héros imaginaires. Et qui avait pourtant bel et bien donné sa vie réelle pour lui. Un **Kakujiin** était mort en sauvant un humain face à des milliers de spectateurs incrédules et muets.

Les trois **Kakujiin** éloignèrent l'enfant du corps sans vie d'Amio Sua, que Ben continuait à filmer dans un esprit de recueillement. Larry Johnman, caché derrière le bâtiment du coin de la rue durant l'attaque, voyant tout danger écarté, entra dans la cour, et réapparut sur les écrans. « Eh bien chers téléspectateurs, quel incroyable combat ! Incroyable ! » Il se pencha sur le corps, prit un air empli d'une émotion fort mal feinte,

qui lui vaudra plus tard bien des critiques et sa place d'animateur vedette et constata : « Notre ami Amio a semble-t-il donné sa vie pour cet enfant. Mais où est-il d'ailleurs ? » Larry Johnman se dirigea vers la sortie de l'école pour retrouver l'enfant, et intima Ben Zakios, immobile, toujours sous le choc, de le suivre. Le cameraman reprit ses esprits et se dirigea à son tour, emmenant avec lui les spectateurs, vers la sortie de l'école, où la petite tête rousse se serrait de toute son âme contre sa mère, travaillant à deux pas de là, et qui avait accouru à la première explosion. Sans égard pour le traumatisme de l'enfant, il emprunta une voix mièvre et puérile pour demander : « Alors mon petit, tu peux nous dire comme tu t'appelles ? » La mère saisit Larry Johnman par le col, et l'envoya valser sans mot dire. Elle reprit son enfant contre elle, et tourna les talons, se dirigeant vers les bruits de sirène des véhicules de secours qui approchaient à vive allure.

Ne sachant plus comment réagir, Ben tourna la caméra vers lui, et dans un plan mal cadré se contenta du commentaire : « Nous



avons assisté tous ensemble à un événement hors normes. Nous sommes à New York, le 14 février 2013, jour de la Saint Valentin, et il est... » Il dégagea sa montre de sa manche d'un geste du bras, tout en maintenant la caméra de l'autre. « ... 8H47 heure locale. Amio Sua vient de donner sa vie pour sauver un petit garçon. Aidé par trois **Kakujiin**, il a combattu un cyborg et protégé des enfants. Aujourd'hui, jour de l'amour, Amio Sua est mort pour nous sauver. » Sur ces mots, il filma une dernière fois, au loin dans la cour, le corps gisant du **Kakujiin** sauveur, les lambeaux de ses vêtements dansant, portés par la brise. Et coupa la caméra.

Ce furent les dernières images prises par Ben ce jour-là. Les humains restaient aussi hébétés que lui.

Dans les heures qui suivirent, les médias audiovisuels du monde entier reprenaient le montage officiel d'Amio combattant, le ralenti lorsqu'il recevait dans son dos le coup fatal, avec un arrêt image sur son visage endolori, avant un nouveau ralenti lorsqu'il s'écroula sur le corps de l'enfant pour le protéger avec le sien.

Élevé au rang de martyr, Amio Sua, simple **Kakujiin**, avait donné sa vie pour défendre celle d'un être humain. Comme tant d'autres. Mais cette fois, au vu et au su de tous.

Désormais, aucune propagande ne pourrait plus présenter tous les **Kakujiin** comme des destructeurs et en généraliser la dangerosité. Désormais, la majorité des êtres humains savaient que de nombreux **Kakujiin** étaient bons. Désormais, aucune solution radicale ne pouvait être mise en place.

Amio Sua avait donné sa vie. Le phénomène **Kakujiin** ne serait jamais réglé par un génocide massif.



## PISTES DE SCÉNARI

Les joueurs pourront partir à la recherche d'Amio Sua pour le compte de Miosoki Kashi, convaincre Amio de participer à l'émission, assisteront à l'interview et à l'attaque, y prendront peut-être part, devront retrouver et éliminer le **Kakujiin** meurtrier, médiatiser l'affaire afin de faire valoir le positif de nombre de **Kakujiin**, etc.

## UN MONDE EN ADAPTATION

Si le 22 janvier 2013 la Dispersion envoya les **Kakujiin** à travers la Terre entière, certains profitant de l'occasion pour détruire d'autres lieux de la planète, les gouvernements des différents pays n'eurent que le temps de rappeler leurs services dépêchés en Asie et faire face aux premiers éclats avant d'établir un plan d'attaque précis et une politique anti-**Kakujiin**. Fin janvier, le plus gros des attaques contenues, les gouvernements tentèrent de mettre en place une nouvelle rencontre internationale.

Le lundi 11 février 2013, de nombreux dirigeants se rendirent à Washington, où le Sommet de la Dispersion était organisé pour la semaine. Un génocide mondial commençait à être envisagé lorsque, le jeudi 14, jour de la Saint Valentin, Amio Sua donna sa vie face à la Terre entière pour sauver un enfant. La veille, les médias titraient « Le Sommet de la Dispersion : quelles solutions ? », « Dispersion : que va-t-on faire d'eux ? » et autres « Washington : Ils ne sont pas de chez nous », reprenant les propos d'ouverture du sommet par le président des États-Unis, soutenu par celui de l'Union Européenne. Le lendemain, tous les médias internationaux consacraient leurs unes à Amio, le **Kakujiin** sauveur. Une manifestation organisée au pied levé réunissant cent mille personnes selon les organisateurs, cinquante mille selon les autorités, Julian Kington et sa mère en tête de cortège, se tint le vendredi 15 février dans le quar-





tier des locaux du Sommet à Washington. Les panneaux débordaient d'ingéniosité et de jeux de mots, réclamant la paix avec les **Kakujiin**, et leur protection.

Pour les gouvernements, ce Sommet se transforma en fiasco pour la politique d'extermination qu'ils envisageaient. Extermination partielle bien entendu, de nombreux États lorgnant déjà sur les technologies et intérêts stratégiques que pourraient leur apporter certains **Kakujiin**. Dans le plus grand secret. Désormais, la population mondiale s'était emparée du phénomène, et tous avaient un avis, celui d'une destruction massive n'étant alors pas le plus répandu. Chaque dirigeant retrouva son pays, et y appliqua la politique que le gouvernement trouvait la plus adaptée. Dans la majorité des cas, ils optèrent pour des frappes chirurgicales afin de neutraliser les **Kakujiin** agressifs, tout en demeurant très perplexes quant au comportement à adopter envers les autres. La meilleure politique étant parfois de ne rien faire, grand nombre de pays laissèrent dans un premier

temps les **Kakujiin** vaquer à leurs occupations, sous étroite surveillance, afin de ne pas risquer de perdre l'électorat de la classe dirigeante tant que celui-ci n'adopterait pas une position ferme et majoritaire.

À l'effroi de l'Éveil succéda la panique de la Dispersion, puis l'émotion pour Amio Sua. Moins de deux mois s'étaient écoulés depuis l'arrivée des **Kakujiin**, et les Hommes commençaient juste à reprendre leurs esprits, quand certains commencèrent à envisager l'intérêt qu'ils pourraient tirer de la situation et d'un temporaire retour au calme.

Les systèmes de communication avaient de nouveau été touchés avec la Dispersion, à une échelle mondiale, mais plus sporadique. Le temps de la reconstruction approchait, et avec lui une course industrielle et technologique entre les grandes puissances. Si certaines collaborations officielles s'étaient mises en place, entre les Trois d'une part, et entre les États-Unis, l'Europe et la Russie d'autre part, des guerres intestines et espionnages discrets restaient monnaie courante.





Une course à l'aérospatiale fit rage pour rétablir les satellites et installer de nouveaux armements et systèmes de reconnaissance spatiaux. Une guerre technologique se préparait, à grands renforts de scientifiques et d'experts. Le principal objectif de nombreux gouvernements fut d'élucider les origines de l'Éveil et de la Dispersion, afin non seulement d'en inverser les effets, mais aussi de remporter cette victoire scientifique internationale. De nombreux pays soupçonnaient les autres d'être les commanditaires d'une expérience mal menée ayant conduit au phénomène *Kakujiin*, et malgré d'historiques collaborations, tous se surveillaient. Les Trois se trouvaient bien entendu en haut de la liste des suspects.

Au-delà des intérêts publics gouvernementaux, les grandes sociétés privées, à coup relations et de pots de vin, essayaient de décrocher des marchés, les petites de se faire un nom. Une effervescence industrielle et commerciale a vite échauffé les esprits de ceux cherchant à tirer bénéfices de cette si-

tuation inédite. La technologie manga représentait une manne inespérée pour certaines industries soutenues par de puissants lobby en cheville avec d'importants hommes politiques.

Un marché manga extraordinaire se mit en place dans les mois qui suivirent le Sommet de la Dispersion. Des reliques et accessoires furent l'objet d'un commerce fantastique, d'enchères hors-normes ou plus modestes. Des chasseurs de plop partirent à la recherche des précieux objets lorsque leur existence fut mise à jour. De nombreuses entreprises s'emparèrent de technologies manga futuristes ou fantastiques afin d'en développer des applications. Une effervescence commerciale internationale eut cours comme rarement dans l'Histoire. Les périodes d'après-guerre n'avaient rien à envier à ces mois de 2013, où chacun négociait, achetait et vendait.

Au sein de ces échanges mondiaux, de ces concurrences scientifiques, technologiques et financières, les humains commençaient à

**Article paru dans *le Temps*, le dimanche 10 février 2013 : « Le Sommet de la Dispersion : quelles solutions ? »**

« Comme nous le savons tous, les personnages de manga ont fait leur apparition dans notre monde. On les nomme *Kakujiin*, néologisme japonais traduisible par Homme-dessin, ou quelque chose s'en rapprochant.

À la veille du sommet sur la Dispersion, comme tout un chacun, nous nous posons des questions quant à l'attitude à adopter face à ce phénomène. Beaucoup penchent pour une éradication totale de la menace, d'autres pour l'intégration des individus pouvant l'être. Cependant, l'avis général demeure vague. En effet, même si pour l'instant nous sommes confrontés au côté néfaste de ces êtres, il apparaît difficile, pour quelqu'un qui connaît un peu la culture manga, d'oublier les héros qui les peuplent, sans les généraliser à leurs pendants "maléfiques". Nombre de témoignages abondent d'ailleurs en ce sens. Aussi, si l'on part du postulat qu'ils ne sont que le reflet de notre humanité, tels que leurs créateurs les ont voulus, il semble difficile de s'orienter vers le côté extrémiste de l'éradication. Il apparaît tout aussi délicat de se joindre au courant prônant l'intégration, au vu de la menace que représentent les éléments les plus dangereux de cette nouvelle espèce. Qu'en est-il de leurs pouvoirs ? Ne

vont-ils pas nous supplanter au sommet de la chaîne alimentaire ?

De nombreuses questions demeurent, et ces quelques lignes suffisent à mettre en évidence qu'aucune des voies qui s'ouvrent à nous n'est évidente à suivre jusqu'à sa finalité.

Peut-être la solution réside-t-elle simplement dans un compromis, mélange des deux choix possibles : intégrer le positif et se débarrasser du négatif. Mais cette suggestion ne soulève-t-elle pas là un problème éthique pour les pays autoproclamés développés comme le nôtre, où la peine de mort n'est désormais qu'un lointain souvenir ? Si une solution partiellement extrême était adoptée, est-ce que cela ne remettrait pas en cause la peine de mort concernant nos pires criminels ? Une chose est sûre, l'Homme se montre toujours prompt à se débarrasser sans ambages de ce qui le gêne. Et si cela ne semble le choquer que lorsqu'il s'agit de lui-même, comment envisager une telle extrémité pour une espèce qui nous ressemble sous bien des aspects et dont nous sommes à l'origine ?

La question reste entière. Il faut espérer que nos gouvernements sauront l'étudier avec le plus grand soin, tout en gardant à l'esprit l'un de nos préceptes majeurs : l'égalité des chances. »



se faire leurs idées personnelles des *Kakujin*, tandis que ces derniers exploitaient la situation, se cherchaient une place dans leur nouveau monde, à retrouver leurs proches, ou encore voulaient découvrir à tout prix l'origine de l'Éveil afin de retourner chez eux.

## PISTES DE SCÉNARII

Les joueurs peuvent aller chercher du matériel manga pour un commanditaire, trouver des plops pour eux ou pour une société ou association caritative, arrêter les quelques attaques de *Kakujin* agressifs, enquêter pour un gouvernement sur un autre, participer à des recherches scientifiques, déjouer de l'espionnage industriel pour la Dong Corp., permettre d'éviter certains conflits mondiaux, changer de pays si la politique se durcissait envers les *Kakujin*, chercher quel pays pourrait être à l'origine l'Éveil et/ou de la Dispersion, empêcher l'utilisation militaire d'une technologie manga récupérée dans le plus grand secret, sauver un groupe de *Kakujin* enlevé par un méga trust ou un gouvernement, etc.

## TENDANCES GÉOPOLITIQUES

Si la grande majorité des gouvernements mondiaux n'osa guère se prononcer de manière tranchée face au problème *Kakujin*, certaines tendances émergèrent au cours de la première année.

Les élections de quelques pays prévues en 2013 furent repoussées en 2014. Les partis d'opposition aux gouvernements majoritaires firent connaître leur mécontentement pour le principe, mais n'allèrent guère plus loin, de crainte de ne devoir eux-mêmes adopter une position claire face à une population aux tendances souvent mitigées. Les démocraties, aux peuples divisés, ne prirent pas de posi-

tion officielle tant qu'elles ne savaient pas quelle tendance remporterait les suffrages et l'approbation des habitants. Les régimes dictatoriaux, quant à eux, semblèrent comprendre qu'il n'apparaissait pas dans leur intérêt d'attaquer de front des *Kakujin* parfois fort puissants.

Ainsi, en 2013, les pays s'inscrivirent dans un *statu quo* officiel bien que tout relatif. Néanmoins, des penchants commencent déjà à se dessiner à travers le monde, présageant sans doute des positions futures.

### AFRIQUE

L'Afrique semble le continent le moins hostile aux *Kakujin* d'après les rares échos obtenus des lieux les plus modernes et enclins à la technologie. Considérés comme des bienfaiteurs ou des divinités aux pouvoirs exceptionnels, de nombreuses tribus leur firent bon accueil. L'Éveil semble avoir favorisé une relative stabilité politique, sans doute provisoire, et un recul des guerres civiles. Néanmoins, le peu d'informations autres que des pays côtiers laisse un point d'interrogation sur le déroulement des événements en Afrique centrale.

### AMÉRIQUE CENTRALE

L'Amérique centrale, placée entre les États-Unis et l'Amérique du Sud, se trouve prise en étau entre les deux tendances. L'en-





trée aux États-Unis par cette zone tampon est devenue plus difficile qu'auparavant. Placée sous l'influence de ses deux voisins, et elle-même peu touchée par la Dispersion de par sa faible superficie, elle est tiraillée entre une politique anti-**Kakujin** et les croyances et religions populaires mettant les **Kakujin** à l'honneur. Chacun des deux camps géographiques exerce des pressions afin qu'elle finisse par adopter une position en accord avec sa propre tendance.

## AMÉRIQUE DU SUD

Très fervente, la population de l'Amérique du Sud, après s'être montrée méfiante envers les **Kakujin**, semble voir dans l'Éveil et la Dispersion un signe divin, promesse de miracles et de félicité. Ainsi, l'Amérique du Sud, bien qu'hostile envers les **Kakujin** belliqueux qu'elle n'hésite pas à condamner et mettre à mort publiquement, accueille et intègre tous les autres à travers les différents pays la composant.

## ASIE

L'Asie, continent le plus touché par l'Éveil, recèle en son sein de nombreuses opinions, des plus au moins extrêmes. Lorsque les Trois prévirent les autres pays asiatiques de l'Éveil, ceux-ci commencèrent par fermer leurs frontières afin d'éviter de devoir accueillir tout exode massif ou pire, immigration des **Kakujin**. Avec la Dispersion, chaque pays devient autant concerné que les autres. Certains voient dans les **Kakujin** une opportunité de développement économique, technologique et militaire, là où d'autres les envisagent comme une menace à leur idéologie politique. Le Japon a consacré 2013 à sa reconstruction et à chercher une solution pour inverser l'Éveil. Si certains Japonais tiennent les **Kakujin** pour responsables de toutes leurs souffrances, d'autres les considèrent comme leurs créations et se sentent un devoir envers

eux. La Corée du Nord, après avoir aidé la Corée du Sud au moment de l'Éveil, a refermé ses frontières jusqu'à être touchée à son tour avec la Dispersion. La Corée du Nord a repris sa stratégie politique d'isolement, et peu d'informations filtrent, bien que des suspicions d'expérimentations se répandent. La Corée du Sud, tout comme le Japon, a consacré le plus clair de l'année 2013 à reconstruire avec certaines aides financières internationales, en particulier celle des États-Unis leur ayant offert leur appui, y voyant un intéressant placement géostratégique à proximité de la Corée du Nord. Enfin, si la Chine n'a pas adopté plus que les autres de position officielle, de nombreux témoignages font écho de massacres et de répression anti-**Kakujin**, ainsi que de traques aux **Manhuaajia**. Néanmoins, le contrôle médiatique toujours en œuvre en Chine empêche de vérifier avec certitude les propos rapportés.

## AUSTRALIE

L'Australie a durci sa politique d'immigration et ses mesures protectionnistes afin d'éviter toute entrée de **Kakujin**, jugés indésirables. Si elle ne prône aucune solution radicale officielle, elle invite ses habitants à dénoncer tout **Kakujin** arrivé par la Dispersion ou par immigration clandestine, afin de le renvoyer sur le champ dans son pays d'origine. Ainsi, des vols pour le Japon, la Corée et la Chine sont affrétés aussi souvent que nécessaire, même si seul un **Kakujin** doit y être reconduit.

## CANADA

Moins divisés qu'aux États-Unis, les Canadiens se placent plutôt dans la position « wait and see ». Non concernés par l'Éveil, ils ont été peu touchés par la Dispersion, l'étendue de leurs territoires vierges étant telle que de nombreux **Kakujin** sont apparus hors de toute zone habitée. Ces zones, au



climat certes rude, représentent une manne de caches et de tranquillité pour les **Kaku-jin** qui, arrivé fin 2013, commencent à avoir connaissance de l'opportunité qu'offre ainsi le Canada.

## ÉTATS-UNIS

Soucieux de protéger leurs intérêts, principalement économiques et militaires, les États-Unis adoptent une position protectionniste, et durcissent leurs frontières et échanges commerciaux. Si le Congrès ne s'est pas prononcé clairement, les Conservateurs se montrent dans la majorité anti-**Kaku-jin**, suggérant dès le second semestre 2013 d'édicter des textes de loi dans ce sens, envisageant au mieux de les placer dans des territoires spécifiques, au pire de régler le problème de façon radicale. Face à eux, de nombreux Démocrates, artistes et intellectuels se vouent corps et âme à la défense pro-**Kaku-jin**. Étonnamment, ils rallient à leur cause de nombreux dirigeants de trusts, qui voient dans les **Kaku-jin** de grandes opportunités financières et des placements d'avenir.

## EUROPE

L'Europe connaît une montée de l'extrémisme et du fascisme dans nombre de ses pays, peu enclins à l'intégration des **Kaku-jin** dans leurs sociétés. Même si les gouvernements ne prennent pas officiellement position, certains textes de loi ont été entérinés dès le second semestre 2013 afin de réduire l'autonomie des **Kaku-jin** : l'Italie leur impose un couvre-feu à partir de 20H, l'Allemagne leur interdit de postuler à un emploi dans le secteur public, l'Angleterre leur défend toute ouverture de compte bancaire, la France leur empêche l'accès au système social de santé, l'Espagne les contraint à porter un signe  $\pi$  sur leurs vêtements, etc. Sans position radicale officielle donc, l'Europe installe tout en douceur de nombreuses mesures discrètes afin

de compliquer la vie quotidienne des **Kaku-jin**, et les inciter ainsi sans recours à la force à se diriger vers d'autres pays du monde. Néanmoins, le gouvernement français rencontre quelques difficultés avec une partie de sa population, qui compte de nombreux lecteurs et fans de mangas, favorables à la cause pro-**Kaku-jin**.

## EUROPE DE L'EST

L'Europe de l'Est, à l'instar de l'Europe de l'Ouest, a vu dès début 2013 une montée fulgurante du fascisme et des partis d'extrême droite soutenus par une large frange de ses habitants. Ayant conscience de l'intérêt géostratégique et économique que peuvent représenter les **Kaku-jin**, les gouvernements de plusieurs anciens états satellites de l'URSS voient dans l'Éveil et la Dispersion une opportunité unique de prétendre à une réelle place mondiale, indépendamment des deux géants les entourant, la Russie et l'Europe. Des recherches sont menées et assumées sur la scène médiatique afin de définir comment canaliser au mieux le potentiel de certains **Kaku-jin** au bénéfice de ces États.

## MOYEN ORIENT

Cette zone géographique représente sans doute le seul lieu à tendance clairement affichée et assumée, à savoir un rejet total anti-**Kaku-jin**. Le 20 mars 2013, les plus hautes instances religieuses musulmanes ont enjoint leurs croyants à lancer un *djihad* à travers tous les pays du Moyen Orient contre les **Kaku-jin**, présentés comme les envoyés d'Iblis pour corrompre les âmes humaines au profit du grand Satan occidental. Les chefs spirituels ayant conscience de ne pas pouvoir récupérer de figure emblématique religieuse, contrairement à d'autres croyances, ont ainsi préféré utiliser le phénomène pour assoir leur pouvoir sur le peuple par le rejet de ces personnages n'appartenant pas à leur culture.



## RUSSIE

Menant une politique assez agressive vis-à-vis des **Kakujin**, la Russie leur reconnaît un intérêt certain, et a lancé en milieu d'année 2013 une campagne d'embrigadement des plus intéressants spécimens. Officiellement engagés par la mère patrie, le gouvernement donne à penser que les **Kakujin** sont intégrés à la population, alors qu'en réalité ceux-ci sont enrôlés de gré ou de force (sous peine de mort) dans de larges camps militaires confidentiels dissimulés au cœur de la Sibérie, afin d'étudier et d'exploiter leur potentiel au profit militaire et économique de la Russie. Selon des sources non confirmées, les **Kakujin** y seraient maintenus sous contrôle par la menace, des drogues ou encore des lavages de cerveau.

### PISTES DE SCÉNARI

Les joueurs peuvent être envoyés dans différentes parties du monde en mission, devant s'ajuster à la tendance des pays et de leurs politiques envers les **Kakujin** ainsi qu'aux populations locales, s'infiltrer dans des pays hostiles, enquêter pour un gouvernement sur un autre, découvrir certaines pratiques officieuses pour le compte d'otakus ou encore dénoncer des secrets en leur offrant une couverture médiatique internationale.

## RELIGIONS & CROYANCES

Dans les premiers jours, face au chaos de la situation, la plupart des religions virent dans l'Éveil une punition divine. Des petites sectes apocalyptiques proclamèrent que la fin du monde arrivait, rejointes par de nombreux incrédules terrifiés par le phénomène.

Lorsque les informations commencèrent à circuler sur l'arrivée de certains personnages

assimilés aux croyances, anges, divinités bouddhistes, shintoïstes, les religions prirent le temps de la réflexion sur la position officielle à adopter.

Des extrémistes de tous courants ne voyaient dans le phénomène que l'arrivée de démons sur Terre pour éprouver leur Foi, et invectivaient leurs croyants pour qu'ils détruisent ces envoyés du diable, les incitant à la haine anti-**Kakujin**. Certains pays furent témoin de scènes inédites, des extrémistes de religions différentes, voire divergentes, faisant front commun et menant des combats côte à côte contre des **Kakujin** à l'apparence non humaine, qu'ils se montrent belliqueux ou non.

De nombreuses religions, dont certains protagonistes divins avaient été représentés dans des mangas et avaient fait leur apparition sur Terre, virent dans l'Éveil puis dans la Dispersion une occasion unique de faire valoir la leur. Les deux premiers mois achevés, et le calme revenant, elles appelèrent à elles, de gré ou de force, de nombreux **Kakujin** issus de leurs croyances, tout en combattant ce qu'elles jugeaient être des représentants des forces du mal. Les religions proches issues du christianisme et du judaïsme entamèrent de longs débats théologiques afin de s'attribuer les bénéfiques et prodiges de certains **Kakujin**, qui ont toujours cours. Les religions islamiques quant à elles, sans aucune représentation dans les mangas, n'y vit qu'une mise à l'épreuve de leur Foi par Allah. Le 20 mars 2013, les plus hautes instances sunnites, chiites, soufis et tous les mouvements et sous-courants retrouvant une union porteuse, incitèrent de concert leurs pratiquants à lancer un *djihad* anti-**Kakujin**.

Ce ne fut que l'été arrivé que le Kakujisme commença à prendre forme. Un groupe d'humains, certains par pure manipulation, d'autres par profonde conviction, avaient invité tous les défenseurs pro-**Kakujin** à s'unir sous leur bannière. Ce courant de coordination pour la défense des **Kakujin** tourna





dès la rentrée de septembre au mouvement sectaire, présentant les **Kakujin** comme des envoyés d'une entité supérieure nommée *Tama*, signifiant « esprit » ou « âme » en japonais, descendus sur Terre pour apporter une pluie de bénédiction à l'humanité, et dont les bienfaits ne pouvaient être appréciés à leur juste valeur qu'en les voyant combattre face à d'autres envoyés, mauvais eux. En cette fin d'année 2013, beaucoup de membres ont quitté le mouvement, trop sectaire à leur goût, mais restent de nombreux adeptes qui adulent les **Kakujin**.

### PISTES DE SCÉNARI

Les joueurs pourront être envoyés pour défendre un petit regroupement de **Kakujin** sur le point de se faire massacrer par des extrémistes religieux, pour recruter des envoyés divins par l'un des courants religieux, ou au contraire détruire des **Kakujin** agressifs qu'ils considèrent comme des démons, pour empêcher un attentat contre des factions religieuses prises pour cible, pour démontrer à certaines instances religieuses qu'ils ne sont pas dangereux, être contactés par des responsables du kakujisme pour défendre leur mouvement (libres à eux de le rejoindre ou au contraire d'en démontrer les dérives sectaires et la manipulation de certains chefs de file), empêcher un **Kakujin** d'abuser de la crédulité d'adeptes de la secte, etc.

### LA TOUR DE TOKYO

Malgré les dégâts incroyables causés dans la capitale et l'effondrement de nombreux gratte-ciel, la Tour de Tokyo, du haut de ses trois cent trente-deux mètres et forte de sa discrétion tout en rouge et blanc, était demeurée étonnamment intacte.

Peu de personnes semblèrent le remarquer dans les premiers jours de l'Éveil, davantage





pris de panique et terrifiés par les événements, que sujets à évaluer les dommages architecturaux. Sa déloyale concurrente, l'indécente Tokyo Sky Tree, inaugurée quelques mois plus tôt, et ses six cent trente-quatre mètres ne l'auront pas détrônée bien longtemps. Dans la demi-heure suivant la première vague d'attaques de **Kakujin**, son squelette métallique gisait déjà, informe, sur le sol.

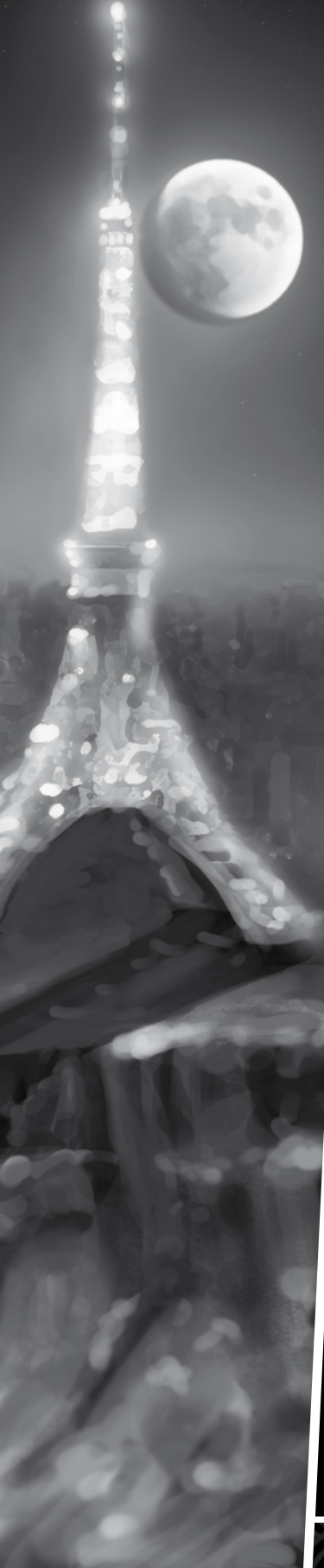
Brave et fière, la Tour de Tokyo continua à se dresser et à veiller sur la capitale. Néanmoins, quelques jours après l'Éveil, des premiers échos faisaient état d'étranges phénomènes à l'intérieur, tandis que depuis l'extérieur, la Tour semblait changer selon l'angle de vue. En y regardant le plus près, des détails imperceptibles semblaient se modifier. Un clignement d'œil, et quelque chose s'altérait, sans savoir quoi exactement. Quand certaines personnes ne la voyaient pas complètement différente. Et une fraction de seconde après, telle qu'ils l'avaient toujours connue. Ou peu s'en faut.

Le tourisme, compte-tenu des événements, avait bien entendu cessé à la Tour. Néanmoins, certains photographes, journalistes et autres illuminés tentaient toujours d'y pénétrer afin de réaliser reportages, clichés et d'obtenir un point de vue unique sur la capitale depuis l'observatoire afin d'évaluer les dégâts subis.

Très tôt, quelques témoignages relatèrent des événements anormaux vécus à l'intérieur : requins dans l'aquarium, ambiance très sombre et pesante ou plus claire qu'à la normale, ombres furtives, bruits suspects, portes étranges en formes de **torii** apparaissant furtivement, avant de disparaître, les boutiques laissant place à des bureaux, ou à une bibliothèque, ou encore à un local de garagiste, les vitres se teintant, le sol mouvant, la structure d'acier se changeant en bois, l'autel de prière décoré de statues aux effigies inconnues, des airs de musique joués par des groupes ne semblant rien avoir d'humain, d'étranges plats servis au restaurant par d'inconnus serveurs et tant d'autres !

Il faudra que s'écoulent bien des semaines, bien après la Dispersion, pour que les rédactions des plus grands journaux d'une dizaine de pays reçoivent un dossier, marqué d'un simple





signe  $\pi$ , réunissant des extraits de témoignages étranges de visiteurs de la Tour, et que l'hypothèse de l'objet manga ne soit avancée. À ce moment, la théorie la plus fréquemment admise était que la Tour de Tokyo, reprise dans bien des mangas, avait bel et bien été détruite dans sa version réelle, et que subsistait à sa place un objet manga, agglomérat de différentes versions de la Tour si souvent dessinée. Et que nul ne pouvait savoir avec certitude ce qui l'attendait lorsqu'il s'en approcherait de près et s'il pénétrait dedans.

### PISTES DE SCÉNARII

Essayer de collecter des informations sur la Tour, comprendre ce qu'il s'y passe, pénétrer dedans sans s'y perdre, en cas de séparation du groupe, les joueurs pourront se retrouver dans plusieurs version différentes de la Tour qui ne communiquent pas entre elles, le seul moyen pour se réunir sera d'en sortir, ou de trouver des points de convergence à travers un *torii* reliant deux versions manga, ou emprunter ce passage tous ensemble pour passer d'un univers de la Tour à un autre (s'ils passent dans un *torii*, le signe  $\pi$  apparaîtra de nouveau sur leur front, et y restera une semaine avant de disparaître), etc.



#### Extrait du blog de l'Espagnol Paolo Acosta, illustre inconnu parmi tant d'autres :

« Le jour de l'Éveil, j'étais à Tokyo en voyage d'affaires. Alors que je m'apprêtais à prendre le train, je fus bousculé et dévalai les escaliers menant à la gare. Lorsque j'ai repris connaissance après cinq jours de coma, j'étais dans un petit hôpital du centre. J'étais seul. L'hôpital semblait abandonné. J'avais été soigné, car ma tête était bandée, mais pour je ne sais quelle raison, j'avais été oublié dans cette petite salle des urgences. Je ne vous cache pas qu'outre un mal de tête à peine qualifiable, je souffrais d'une faim épouvantable. L'hôpital était en grande partie détruit, tant et si bien que le fait que j'aie pu survivre aussi longtemps, en étant inanimé, dans cet environnement, me semblait des plus miraculeux. Mais je n'eus pas le temps de m'apitoyer. Affamé et assoiffé, il me fallait trouver de quoi me sustenter. Après avoir remis mes vêtements qui traînaient pêle-mêle dans la pièce, je sortis dans la rue. La seule chose qui me semblait directement accessible et qui pouvait me fournir des vivres était la tour de Tokyo. Elle se situait à quelques centaines de mètres, en parfait état, contrairement aux alentours, et devait contenir son lot de restaurants et cantines, donc de quoi me nourrir. Je ne vis pas âme qui vive tandis que je la rejoignais. Le hall d'entrée était totalement vide de présence humaine, mais dans un état des plus impeccables. Après une rapide lecture du plan du bâtiment, je décidai de me rendre au cinquième étage, qui abritait ce que je recherchais. Par miracle, alors que la ville en était privée, l'électricité fonctionnait dans cette tour, tant et si bien que je pus



prendre l'ascenseur. Un bâtiment de cette taille devait être largement équipé en groupes électrogènes, mais le fait que ces derniers fonctionnent sans aucune trace d'une quelconque présence me laissait perplexé.

Ce que je vis par la suite, même encore maintenant, je ne saurais l'expliquer. Mais comme vous allez certainement le penser aussi, je ne l'analyse que comme un non-sens, une folie, une hallucination ou je n'ose imaginer quoi d'autre.

À l'ouverture de la porte je fus d'abord ébloui par une lumière qui n'avait rien à voir avec un éclairage électrique. Puis, alors que la porte de l'ascenseur se refermait derrière moi, surpris, je découvris un champ à l'herbe drue et d'un vert profond, peuplée de petits lapins qui me regardaient avec curiosité. Ils firent une sorte de ronde autour de moi en gambadant joyeusement dans l'herbe ondoyante sous une brise légère. Cet endroit respirait tellement la sérénité que j'en oubliais ma faim pour un temps. Je perdus le compte des minutes et courus à travers ce paradis en compagnie de mes nouveaux amis, allant presque jusqu'à oublier qui j'étais et ce que je faisais ici. Alors que nous atteignions l'orée d'un bois, mes compagnons changèrent d'humeur. Quelque chose tapis en ces lieux les dérangeait, les mettait mal à l'aise. Sans même que je me fusse aperçu que le ciel s'était obscurci, le tonnerre gronda et la pluie commença à se déverser en trombes. Tandis que je m'abritais sous l'un des arbres, je vis mes petits amis se ruer vers ce qui semblait être une petite colline. À peine quelques instants après le début de l'orage, alors que l'eau commençait à me bercer de son tintinnablement mélodieux sur les feuilles, un bruit sourd, profond, expression totale et effrayante du Mal, me parvint. Pour la première fois de ma vie, je vis ce que le commun des mortels nommerait un monstre. Haut comme deux hommes, avec un pelage fauve et des yeux rouges exprimant la plus pure folie destructrice, se trouvait un loup-garou, tout de crocs et de griffes. Quand je dis loup-garou, c'est plus pour que vous puissiez faire un rapprochement avec la bête mais je ne suis pas sûr qu'il y ait eu du loup dans cette horreur humanoïde.

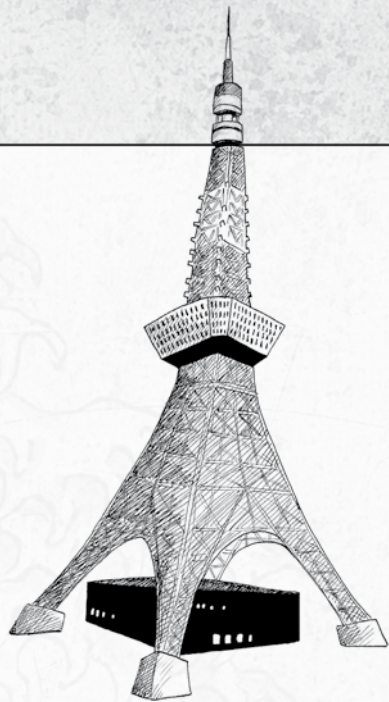
Je courais comme jamais je ne courrai à nouveau. La bête était à mes trousses, du sang de sa dernière proie dégoulinant encore de ses babines. Lorsque j'atteins la colline, je vis ce qui ressemblait à un gros

trou dans le sol, entrée d'un terrier. Alors que je me jetais dedans je fus surpris de voir mon poursuivant s'arrêter à l'entrée et tourner en rond, comme s'il s'attendait à ce que je ressorte. N'ayant gère le choix, je m'avançai dans ce tunnel éclairé par une faible luminescence produite par de petites gemmes verdâtres constellant la surface dudit passage. Une fois mes yeux acclimatés, la luminosité fut tout à fait suffisante pour discerner clairement ce qui se trouvait à un bon mètre de moi. Au bout de quelques minutes j'atteins une bifurcation. L'un des tunnels menait sans nul doute vers une autre sortie mais lors que j'entrevis un des petits lapins dans l'autre, je choisis de passer la nuit, qui était tombée, avec eux au chaud plutôt que de risquer ma vie dehors avec le monstre.

Alors que j'atteignais le fond du tunnel, je vis que ce dernier s'évasait en une sorte de grosse pièce ronde où mes petits camarades, pelotonnés les uns contre les autres, me regardaient de leurs grands yeux intrigués. Je m'installais et essayais de me reposer quelque peu, mais un détail me fit rouvrir les yeux. C'était la première fois que je croisais des animaux sauvages n'ayant pas peur de l'Homme. C'était intrigant, mais ça ne m'était pas venu à l'esprit auparavant. Cependant, j'eus bien vite une réponse à mon questionnement car, alors que je soulevai ma paupière, déjà alourdie par un besoin de sommeil certainement dû à ma faiblesse physique, je vis que ces boules de poil n'avaient rien de comparable avec les petit rongeurs que nous connaissons tous. Leur face était défigurée par une gueule démesurée munie de deux rangées de crocs acérés. Leurs yeux, d'un violet presque lumineux, me renvoyaient l'image de ma propre mort et je sus dans l'instant qu'il était temps pour moi de courir à nouveau pour sauver ma vie.

Je ne me rappelle plus exactement comment j'ai réussi à atteindre la porte de l'ascenseur, mais les trois cicatrices sur mes jambes ne me laissèrent guère de doute quant à la réalité de ce songe. Car c'est à cela que cela ressemblait, le cauchemar que je faisais souvent lorsque j'étais enfant et que j'avais totalement occulté jusqu'à ce jour. Je ne sais s'il faut en conclure que la tour vous fait vivre vos pires parts d'ombre mais une chose est sûre : j'ai eu la chance de pouvoir la quitter et jamais, jamais, jamais je n'y retournerai. »





## LES MAISONS D'ÉDITION DE MANGAS

Si les places boursières internationales s'effondrèrent dans les premières semaines, les maisons d'édition ne connurent pas un sort plus enviable. Dès la nouvelle de l'existence des *Kakujin* issus des mangas révélée, les ventes s'arrêtèrent. Nul ne savait comment il devait agir face aux mangas, et dans le doute, s'abstenait.

Les dirigeants de maisons d'édition japonaises, coréennes et chinoises reçurent, au moment où se tenait le Sommet d'Otaka, un e-mail leur proposant un rachat, certes à bas prix, de leurs entreprises. Nul ne refusa, trop heureux de se débarrasser de ce qui risquait de devenir un nid à problèmes juridiques. Suivant une close de confidentialité, la transaction devait rester secrète ainsi que ses conditions. Le monde entier venant d'apprendre de quoi il retournait, cette offre sembla inespérée.

Les deux premiers mois de chaos passés, tandis que l'humanité reprenait ses esprits, certains commencèrent à porter une atten-

tion toute particulière aux maisons d'édition. Les mangas contenaient des informations plus que précieuses sur les *Kakujin* arrivés sur Terre : leurs points forts, leurs points faibles, leurs qualités, leurs défauts, tout y était relaté. Lorsque des lecteurs voulurent se procurer des mangas, les distributeurs, déconcertés, ne réussirent plus à joindre les maisons d'édition afin de passer commande. Sans comprendre, les contactant les unes après les autres, ils apprirent que toutes avaient officiellement déposé le bilan.

Quelques manias de la presse et de l'édition commencèrent à s'intéresser à la question des droits d'auteur et des droits moraux sur ces personnages désormais bien réels, mais objets de contrats commerciaux officiels avec copyright. Un beau petit magot sommeillait derrière les *Kakujin*, qui suscita la convoitise de financiers zélés. Ils apprirent à leur tour que les droits avaient déjà été cédés, sans pouvoir apprendre qui les avait rachetés. Le mystère piqua la curiosité de ces investisseurs, interloqués par la présence d'esprit et la capacité d'anticipation de leur concurrent secret.

À force d'enquêtes isolées, ils apprirent séparément au bout de quelques mois que plusieurs acheteurs avaient fait l'acquisition de l'ensemble des maisons d'édition, pour douze entreprises différentes. Nul ne partageant ses informations, aucun recoupement ne put être effectué. Seul les services secrets gouvernementaux, soucieux de préserver leurs intérêts, enquêtèrent et parvinrent au constat que vingt-quatre hommes avaient racheté l'ensemble des maisons d'édition pour le compte de ces douze entreprises. Ils ne parvinrent pas à approfondir leurs recherches au-delà, les vingt-quatre personnes devenues injoignables et introuvables, et les entreprises ayant des statuts très flous. Les maisons d'édition avaient été fermées, et l'ensemble des droits acquis par le rachat appartenait légalement aux vingt-quatre acheteurs ayant conclu les ventes.







Le 10 octobre 2013, les dirigeants des Trois trouvèrent sur leur bureau officiel, sans savoir comment il était arrivé là, un énorme dossier marqué du simple signe  $\pi$ , contenant la copie d'une trentaine de contrats de rachat, des dépôts de bilan de chaque maison d'édition dans son pays d'origine, le schéma sur une feuille immense pliée au format A4 d'une arborescence des mille cent quarante trois éditeurs de mangas et assimilés de tous pays, y compris les plus petits ou les plus éloignés de l'Asie, rapportés aux vingt-quatre acheteurs pour douze entreprises domiciliées à travers le monde, mais elles-mêmes filiales d'un seul et même groupe, jamais mis à jour jusque-là. Kitaku, signifiant en japonais « retour chez soi », avait racheté cinq ans plus tôt une plateforme pétrolière dans les eaux internationales, en dehors de toute législation spécifique, et y avait domicilié l'ensemble de ses filiales, sans qu'aucune recherche dessus ne puisse normalement aboutir. Nul ne sut comment les éléments du dossier avaient pu être réunis.

Retrouver la plateforme, dont les informations comme la localisation avaient été supprimées de toute base de données informa-

tique, nécessita plusieurs semaines. Lorsque le gouvernement chinois, premier à arriver sur les lieux, atteignit il y a peu ladite plateforme, avec dix-huit navires militaires affrétés et prêts au combat, ils n'y trouvèrent pas âme qui vive. Elle semblait à l'abandon depuis des années, et ne devait représenter qu'une pirouette légale sans autre intérêt pour ses vingt-quatre propriétaires. Elle ne contenait que quelques dossiers, la copie des extraits d'acte de naissance des vingt-quatre acheteurs et les statuts légaux autoproclamés de cette enclave juridique permettant d'y planter Kitaku. La Chine laissa le Japon et la Corée finir leurs propres recherches afin de gagner du temps sur les siennes. Mais à ce jour, plus d'un an après l'Éveil, si tous ces gouvernements ont mis la main sur la plateforme, aucun n'a réussi à retrouver la trace des vingt-quatre mystérieux possesseurs des droits sur les *Kakuji*. Ils soupçonnent d'autres puissances de mener leurs enquêtes dans ce sens, et tentent de maintenir la longueur d'avance qu'ils ont, mais piétinent depuis le début du mois, tandis que décembre arrive bientôt à sa fin.



## PISTES DE SCÉNARII

Les joueurs peuvent mener l'enquête sur le rachat des maisons d'édition, devoir voler le dossier remis au Trois, retrouver la plateforme pour un gouvernement et s'y rendre, etc. Dans le meilleur des cas, ils parviendront à l'état des connaissances actuelles tenues secrètes par les Trois.

## DISPARITIONS

Très tôt, des disparitions étranges eurent lieu. Certains *Mangaka*, ainsi que des otakus, ont cessé de donner tout signe de vie du jour au lendemain. Si une partie d'entre eux tentait de se cacher, il apparut rapidement aux proches d'autres qu'ils avaient été soit tués, soit enlevés.

Les mois passant et la situation s'apaisant, beaucoup commençaient à avoir écho de ces disparitions, auxquelles certains journaux consacraient des articles. Miosoki Kashi lui-même en avait écrit quelques-uns, le plus célèbre, « Disparus », ayant été repris dans la Chronique Internationale de l'Éveil parue mi-décembre, mais malgré la qualité de ses investigations, il n'était pas parvenu à mettre en cause preuve à l'appui nommément certaines personnes, et restait vague pour éviter des attaques pour diffamation. Cependant, il laissait ouvertement entendre que certains gouvernements, ainsi que d'importantes compagnies privées, pourraient être à l'origine d'enlèvements.

À la fin du printemps, des rumeurs circulèrent autour des *Kakujiin*, certains ne répondant plus à l'appel. Ils représentaient une cible de choix, les *Kakujiin* décédés au cours de combats ou par assassinat n'étant pas toujours signalés, et l'inventaire de tous ceux arrivés sur Terre étant encore en cours. Pas encore tous implantés dans une vie stable, ils pouvaient disparaître sans que nul ne s'en aperçoive, ou presque.

Progressivement, les otakus, les mieux placés pour relever ces disparitions, commencèrent à établir des relevés et à s'organiser dans leurs enquêtes, menant des recherches collectives d'une efficacité redoutable avec leur maîtrise des outils informatiques et des technologies de

pointe. Depuis début octobre, le site [www.jouhatsu.jp](http://www.jouhatsu.jp) répertorie toutes les disparitions inexplicables, cartographie les derniers mouvements connus pour chacune, propose un forum pour que chacun puisse passer ses annonces et dresser un état des lieux de ses recherches, le tout avec menu déroulant proposant une traduction dans la plupart des langues du monde. Nous arrivons fin décembre, et des milliers de noms figurent déjà sur le listing : otakus, *Mangaka*, *Kakujiin*, mais aussi chercheurs, scientifiques, experts et autres ingénieurs.

Depuis des mois, certaines zones semblent avoir disparu de la carte, aucun contact n'ayant pu être établi. S'il est des campagnes reculées dont les échanges comme l'intérêt demeureraient très limités et n'ont pas suscité davantage de curiosité chez les gouvernements, l'Afrique centrale demeure un véritable mystère, personne n'étant revenu de cette zone depuis un an, pas même les commandos envoyés en reconnaissance. Toute la partie ouest du Congo, l'Ouganda, le Rwanda, le Burundi, l'est de la Tanzanie et la Zambie sont ainsi coupées du monde depuis l'Éveil.

Une autre disparition majeure, d'un tout autre acabit, fut celle des mangas. En effet, au moment où des manias commençaient à s'intéresser à la publication et aux maisons d'édition, un phénomène étrange débuta. Progressivement, les personnages sur les mangas publiés s'éclaircirent et s'estompèrent, jusqu'à avoir complètement disparu avec leurs dialogues des livres et revues six mois jour pour jour après l'Éveil. Le 22 juin 2013, les derniers traits de *Kakujiin* disparurent de l'ensemble des supports, à une seule exception près : les planches originales. Six mois plus tard, l'intégralité de ces planches a disparu de la circulation, sans doute aux mains des gouvernements, de trusts et autres groupes de recherche, voire dissimulés par certains *Mangaka*. Elles représentent désormais la seule représentation des *Kakujiin* et de leurs aventures telles qu'elles furent conçues et relatées, l'unique source de connaissance sur eux.





## Post d'un enquêteur anonyme connu sous le pseudo de Mangakiss, publié sur le forum du site [www.jouhatsu.jp](http://www.jouhatsu.jp) :

« Bonjour à tous, bloggeurs de tous bords. Mon équipe et moi avons mené des investigations pendant plusieurs semaines et la conclusion de notre petite enquête laisse place à de lourdes suspicions. Je tiens à remercier X, dont je ne révélerai pas la véritable identité, mais sa connaissance empirique des mangas nous a été des plus précieuses. Comme chaque personne qui parcourt ce site le sait, de nombreux *Mangaka*, *Kakujin* et otakus ont disparu ces derniers temps. Or, suite à la disparition d'un de nos proches, nous nous sommes lancés de plein cœur dans cette enquête pour comprendre comment, pourquoi et surtout si nous pouvions faire quelque chose.

Nous nous sommes d'abord intéressés au club d'otakus dont il faisait partie. Et quelle ne fut pas notre surprise de nous apercevoir que sur les vingt membres, aucun n'avait donné signe de vie depuis plus d'une semaine. Après avoir contacté les proches de ces personnes, nous en sommes arrivés au constat qu'ils avaient tous été enlevés ou tués par des inconnus. Nous avons alors cherché du côté des mangas préférés de ce fan club, et de ses activités en ligne sur Internet. Après plusieurs jours de recherches acharnées, voici ce que nous avons pu récolter : l'hébergeur du site web, les locaux du club ainsi que

son fanzine ont été rachetés par une seule et unique société, société qui, bien qu'ils aient essayé de le dissimuler, est une filiale d'une grosse entreprise japonaise, largement financée par le nouveau parti d'extrême droite émergent : le P.À.K. (le Parti Anti-*Kakujin*). Ceci nous a paru des plus surprenants. En effet, comment des personnes détestant les *Kakujin* peuvent-elles racheter quoi que ce soit lié à eux ? Et que sont devenus les *Mangaka* des titres favoris du club ?

Les recherches furent plus ardues et c'est à ce point précis que X est intervenu. Les seules personnes dont nous avons retrouvé la trace sont mortes dans d'étranges accidents ou encore, pour les *Kakujin*, dans de sanglants combats que l'on pourrait qualifier d'inégaux. Les autres semblent simplement avoir disparu de la surface de la Terre. Malgré tous nos efforts, nous n'avons pas progressé depuis ces dernières découvertes, mais déjà se dessine un auguste sort pour les disparus, qui laisse peu de doute sur les responsables de cette affaire. Nous n'avons pas dévoilé les identités des *Mangaka*, otakus et *Kakujin* pour ne pas mettre leurs familles en péril mais soyez sûrs que péril il y a. Nous gardons d'ailleurs la preuve de tout ce que nous avançons jusqu'à que nous puissions avoir les derniers éléments qui nous permettront de porter l'affaire devant la justice. En attendant restez vigilants ! »



## PISTES DE SCÉNARII

Les joueurs peuvent enquêter sur la disparition mystérieuse de l'un de leurs otakus enlevé par un trust pour ses connaissances, sur celle d'un *Mangaka* par un gouvernement pour dessiner de nouveaux *Kakujiin* dans l'espoir de pouvoir renouveler l'Éveil et les faire apparaître, ou encore celle d'un *Kakujiin* par un laboratoire effectuant des recherches sur les pouvoirs manga, contribuer au développement du site Jouhatsu ou enquêter sur l'un des posts émouvants du forum, effectuer des recherches sur leur manga d'origine, apprendre l'effacement des mangas et partir sur les traces de planches originales, etc.

## XÉNOPHOBIE & DROITS KAKUJIN

Si, à l'heure actuelle, les gouvernements n'ont pas osé adopter des positions officielles claires et fermes envers les conséquences de l'Éveil, à savoir l'arrivée des *Kakujiin*, l'opinion populaire a tendance à s'orienter vers un rejet des *Kakujiin*.

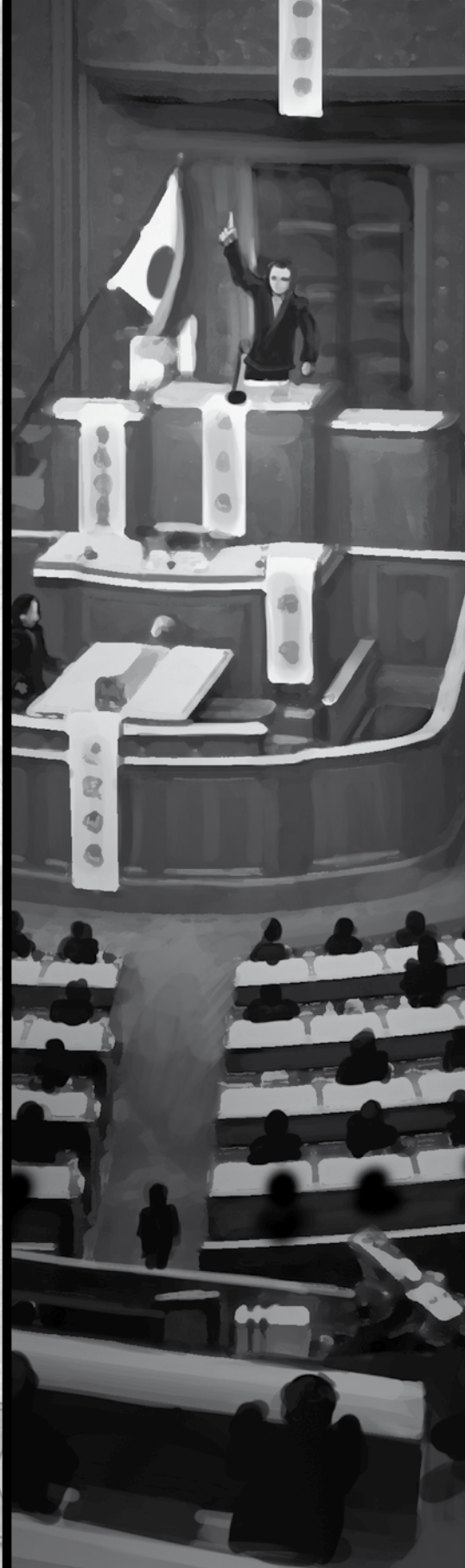
Après la terreur suscitée par l'Éveil, et l'empathie suite à l'émotion provoquée par le sacrifice d'Amio Sua, une vague d'hostilité a progressivement émergé des eaux calmes de l'après-Dispersion. Ainsi, si les attaques envers des *Kakujiin* humanistes ne demeuraient que le fait de quelques extrémistes isolés, dès les premiers jours du printemps, des rumeurs de mises à mort de *Kakujiin* pacifiques se répandirent. Au mois de juillet, les médias commençaient à relater des exécutions sommaires dans les campagnes par des jurys populaires sauvages, rappelant à de nombreux journalistes et intellectuels des pages bien sombres de l'Histoire. Dans les villes, sous couvert de protection, des milices de quartier naquirent dans de nombreux pays, défenseuses des humains, ne cherchant parfois pas à établir la moindre distinction envers les différents *Kakujiin*, et les passages à tabac devinrent monnaie courante dans de nombreux endroits.

Le 15 septembre 2013, face à la montée de la xénophobie populaire anti-*Kakujiin*, une manifestation mondiale eut lieu dans de nombreuses capitales, où des marches en faveur des droits des *Kakujiin* réunirent de nombreux partisans parmi les humains, notamment de nombreux intellectuels et artistes, Susie Kington, la mère du petit Julian sauvé par Amio Sua, à leur tête. C'est à cette occasion que les journalistes se firent écho des premières demandes d'un texte officiel international portant sur les droits des *Kakujiin*, aberration pour les partisans du camp opposé.

Progressivement, on vit les opinions se polariser dans un sens ou dans l'autre, même si de nombreux humains demeuraient neutres et ne se sentaient plus guère concernés par la question tant qu'aucune conséquence, positive ou fâcheuse, ne venait plus perturber leur quotidien.

Le 1er octobre 2013, Susie Kington envoya sa « Lettre ouverte à l'intention des dirigeants de tous pays » aux principaux journaux du monde, avec l'aide de l'équipe rédactionnelle de Miosoki Kashi, premier signataire officiel de la pétition qui réunissait déjà de nombreuses personnalités internationales, et dont le site Internet comptabilisa les voix de plusieurs centaines de milliers d'humains à travers la planète dès ses premières heures. Sommées de se prononcer clairement, les autorités se contentèrent d'organiser de nouvelles réunions internationales afin de gagner un peu de temps. Le 15 octobre, Takoto Tamishi, éminent professeur japonais à la réputation internationale, s'offrit le même droit que Susie Kington, et adressa sa « Réponse ouverte aux défenseurs des *Kakujiin* » à de très nombreuses rédactions, ravies de cette polémique fort vendeuse, dans laquelle ses positions anti-*Kakujiin* s'appuyaient sur quantité d'argument et une réflexion à la structure sans faille, le tout dans un style littéraire impeccable et compréhensible par tous. Depuis, de nombreux théoriciens d'obédience





anti-**Kakujin** font appel à lui afin de développer leurs idées, et de les répandre à travers les pays dans lesquels il est convié.

Le 15 novembre dernier, au sein de cette tension montante, le premier IKC (International **Kakujin** Congress) s'est tenu à Washington, sans qu'aucune décision claire et ferme n'ait été prise dans quelque sens que ce soit. Depuis le 1er décembre, les partisans pro-**Kakujin** réclament la rédaction et l'adoption par tous les pays d'une Déclaration Universelle des Droits du **Kakujin**, qui fait pour le moment toujours débat. Cependant, un tel texte ne pourrait que difficilement récolter des signatures, y compris parmi les gouvernements présentant une tendance non officielle pro-**Kakujin**, tant que les questions légales des droits d'auteur et moraux sur l'image des **Kakujin**, et eux-mêmes, n'auront pas trouvé une réponse juridique. À l'heure actuelle, hormis quelques gouvernements et investisseurs intéressés par la question, personne ne sait encore que tous les droits ont été rachetés par vingt-quatre personnes, et que les copyrights associés aux mangas sont en leur possession. Ces personnes ne s'étant jamais fait connaître du grand public et n'ayant jamais été trouvées, nul, parmi les quelques protagonistes dans la confidence, ne sait quelles sont leurs intentions, ni quelles seront leurs exigences et recours légaux lorsqu'ils voudront faire valoir leurs droits.

Dans l'attente de pouvoir adopter une politique nationale ralliant un maximum de votants potentiels, les élections prévues en 2013 dans quelques pays ayant été suspendues et reportées à 2014, de nombreux gouvernements ont mis en place un système complexe de recensement, et développé une base de données internationale. Dans un premier temps, ils tentèrent de conserver le mystère, ne sachant quel accueil serait réservé à une telle démarche. Lorsqu'à la fin du printemps les médias se firent témoin du recensement, mises devant le fait accompli, les autorités reconnurent le mettre en place, prétendant que celui-ci venait de commencer, et invitèrent chacun à y participer, soit pour les **Kakujin** en se présentant au bâtiment administratif le plus proche, le plus souvent la mairie, soit pour les humains s'y rendant afin de signaler la présence de l'un d'eux. Présenté comme de la protection pour les humains comme pour les



**Kakujin**, ce qui s'avéra être avant tout un système officiel de délation permit de dresser un fichier conséquent, avec d'ores et déjà cinq mille **Kakujin** répertoriés, vivants ou morts, ce qui représenterait, d'après les estimations, environ dix pourcents de la population arrivée sur Terre. Il serait actuellement question d'inviter les **Kakujin** à prévenir les autorités légales de leur lieu d'habitation principal lorsqu'ils s'absentent, et à se présenter à celles du lieu où ils arriveraient, aucune mesure n'ayant encore été mise en place.

Si, tout au long de 2013, la situation et les conséquences de l'Éveil puis de la Dispersion ont eu tendance à se stabiliser progressivement afin de tenter d'atteindre un nouvel équilibre, avec peu ou prou de positions fermes de la part des différents gouvernements, nul ne sait à l'heure actuelle le cours que vont emprunter les problématiques **Kakujin** en 2014, qui devrait marquer un tournant dans la gestion du phénomène. Reste à savoir dans quel sens...

## SUSIE KINGTON

### Fiche signalétique :

Nom : Kington, Prénom : Susie / Âge : 34 ans / Taille : 1,78 m / Poids : 69 Kg

### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 3 / Agilité : 2 / Perception : 2 / Précision : 2 / Social : 4 / PV : 6 / PM : 9 / Défense : 0

### Talents :

Droit, Cuisine, Éloquence, Discrétion, Baratin, Langues (trois), Enquête, Conduite.

### Équipement :

Aucun.

### Particularité :

Le métier d'avocate de Susie Kington, mère du petit Julian sauvé par Amio Sua, lui a apporté des talents supplémentaires dus à sa pratique professionnelle.

## TAKOTO TAMISHI

### Fiche signalétique :

Nom : Tamishi, Prénom : Takoto / Âge : 56 ans / Taille : 1,75 m / Poids : 80 Kg

### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 4 / Agilité : 3 / Perception : 2 / Précision : 1 / Social : 3 / PV : 6 / PM : 9 / Défense : 0

### Talents :

Droit, Éloquence, Baratin, Sciences, Corruption, Politique, Conduite, Arts martiaux, Philosophie, Langues (cinq).

### Équipement :

Aucun.

### Particularité :

Du fait de son âge et de son poste de Professeur reconnu internationalement, Takoto Tamishi possède un nombre conséquent de talents.

## PISTES DE SCÉNARII

Les joueurs peuvent être témoins d'un procès sauvage organisé à la hâte et réussir à défendre un **Kakujin** accusé à tort, être recrutés par Susie Kington pour organiser l'une des manifestations malgré les embûches (juridiques, pragmatiques, intimidations, enlèvements, etc.) semées par les détracteurs, ou afin de réussir à entrer en contact avec Miosoki Kashi afin de mettre en place sa lettre ouverte, empêcher (en vain, ou seulement dans quelques journaux) Takoto Tamishi de faire publier sa réponse, déjouer un plan quelconque de ce dernier (qui ne devra en aucun cas être tué, son rôle se prolongeant dans la suite d'MnD), réussir à infiltrer l'IKC afin d'en savoir davantage sur les propos échangés officieusement, tenter de commencer à établir des contacts et obtenir des soutiens dans les gouvernements afin de tenter de faire accepter l'adoption de la Déclaration Universelle des Droits **Kakujin** en 2014, etc.



## Programme du candidat de l'extrême-droite japonaise, Miru Toritakaneke, en vue des élections gouvernementales de 2014 :

« Chers électeurs,

C'est en ces heures sombres pour notre Patrie que je viens à vous.

Il est temps pour nous de changer radicalement de façon de procéder pour reprendre le cap d'une politique saine et évolutive. Notre pays est endeuillé par les drames vécus à Tokyo, mais nous ne devons pas nous apitoyer. Face à cette nouvelle adversité que représentent ces choses nommées par nos éminences grises "**Kakujiin**", nous ne devons pas tendre l'autre joue. Le Christ des catholiques est mort depuis maintenant deux milliers d'années, c'en est fini de ces balivernes. Vous en avez assez de vous sentir menacés, même chez vous, par des entités qui n'ont rien d'humain et dotées de pouvoir que nous ne pouvons pas contrôler ? Vous en avez assez de voir votre travail pris par une de ces choses parce qu'elle possède des capacités inhumaines ? Vous craignez qu'elles ne nous détrônent à l'échelle mondiale et nous asservissent ?

Faites le bon choix ! Voici ce que je vous propose si vous votez pour moi en 2014 :

- Strict contrôle des populations **Kakujiin** via des camps d'internement de haute sécurité.

- Contrôle des autorisations de travail via un système de visas étudiés individuellement.

- Ensemble de lois régissant les droits et devoirs des **Kakujiin** de façon complètement indépendante de celles de nos concitoyens.

- Tolérance zéro pour les infractions qu'ils commettraient vis-à-vis de ces lois (recours à la peine de mort).

- Obligation de service bénévole pour l'État, pour ceux qui représentent un intérêt réel pour la sécurité de notre Patrie.

- Imposition à raison de cinquante pour cent sur tout bénéfice éventuel de ces individus.

- Fermeture totale des frontières pour l'immigration **Kakujiin** sous peine de mort.

- Interdiction de manifestation, rassemblement, syndicalisation ou toute autre action de ce type réservée aux humains.

- Création d'une police anti-**Kakujiin**, capable de maintenir l'ordre et de traiter les affaires courantes afférentes à cette communauté. Cette police aura la permission d'employer toute force nécessaire pour maintenir la paix.

Les solutions existent !

Alors n'hésitez pas, pour que notre monde redevienne à nouveau beau et à nouveau nôtre, votez Toritakaneke ! »

## AUX ORIGINES

Aujourd'hui 28 décembre 2013, vient de paraître l'article « Aux origines », que Miosoki Kashi a pris soin de faire traduire dans toutes les langues nécessaires avant de le faire envoyer simultanément par son équipe aux rédactions des plus grands journaux mondiaux. Tous les pays ont découvert le même jour, à différentes heures, l'origine de l'Éveil. Désormais, nous savons tous. Ou du moins nous propose-t-on une théorie sérieuse et construite autour de ce phénomène.

En deux semaines, les trois volumes de la Chronique Internationale de l'Éveil, sortis à temps pour les fêtes de fin d'année et le premier anniversaire de l'événement, se sont vendus à travers le monde à plusieurs millions d'exemplaires. À vouloir profiter de la vague commerciale de fin d'année, et ne pas avoir la patience d'attendre que 2013 s'achève, elle ne reprend pas cet ar-

ticle fraîchement sorti des rotatives. Bien fait ! M. Kashi l'a peut-être d'ailleurs fait exprès... Ou pas. Quoi qu'il en soit, la première théorie basée sur une enquête précise et minutieuse vient d'être imprimée à travers le monde, sans qu'aucun gouvernement ne semble en être à l'origine.

« Serait-il possible que nous ayons découvert l'origine de l'Éveil ? Il semblerait que oui ! Une équipe de journalistes internationaux a participé à cette enquête en collaboration avec des **Kakujiin**, et permis de mettre à jour des faits étonnants.

L'Éveil ne serait dû qu'à un homme. Si tant est que nous puissions le qualifier ainsi, celui-ci ne semblait être ni un humain, ni un **Kakujiin**. Mais entamons notre récit par son début.

Le 2 octobre 2013, Susie Kington, connue de tous comme la mère du petit Julian miraculé grâce à Amio Sua, a trouvé chez elle un dossier anonyme dont elle ne sut que faire.





Celui-ci, sans message, n'était marqué que d'un simple  $\pi$ . Les éléments fournis dans le dossier la laissèrent perplexe et l'incitèrent à le confier à notre rédaction, afin que nous en prenions connaissance.

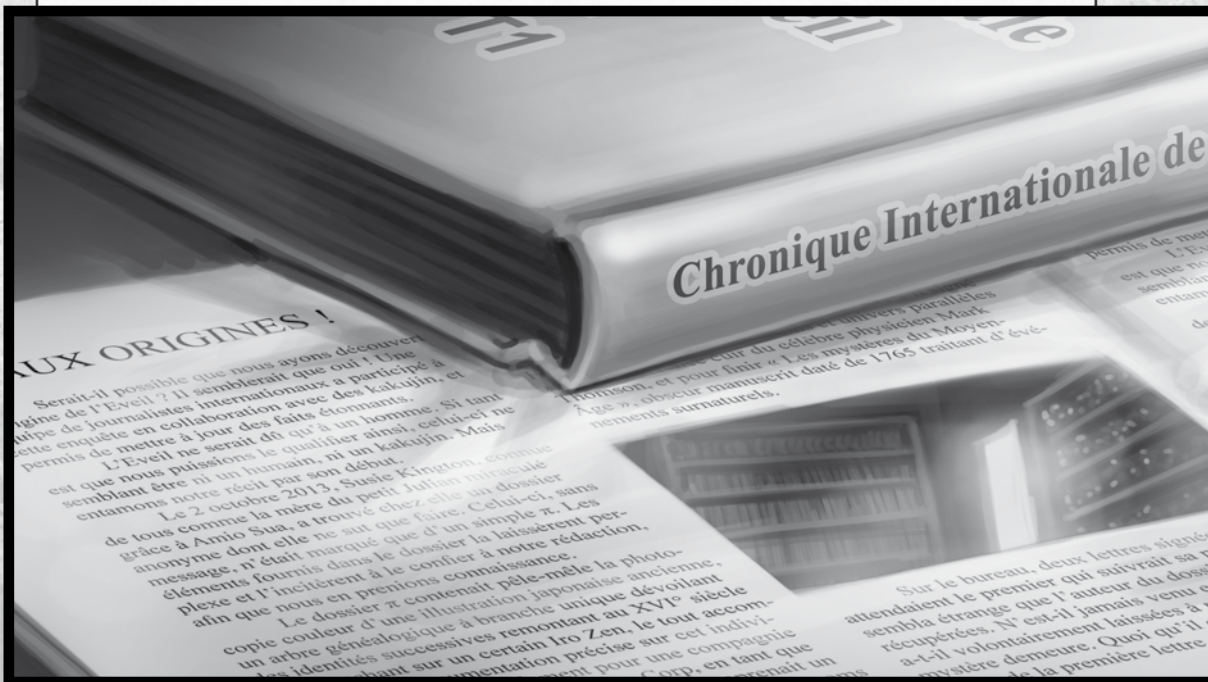
Le dossier  $\pi$  contenait pêle-mêle la photocopie couleur d'une illustration japonaise ancienne, un arbre généalogique à branche unique dévoilant des identités successives remontant au XVI<sup>e</sup> siècle et débouchant sur un certain Iro Zen, le tout accompagné d'une documentation précise sur cet individu, qui travaille actuellement pour une compagnie informatique japonaise, la Dong Corp., en tant que chef de la sécurité. Enfin, le dossier comprenait un dernier document, une liste d'une trentaine de noms intitulée « M. Zen = », ce que nous avons depuis admis comme les fausses identités alternatives actuelles de cet individu.

Piqués dans notre curiosité journalistique, nous nous sommes rendus à l'adresse de M. Zen indiquée par le dossier afin d'en savoir davantage. Arrivés à cette demeure au milieu de la campagne non loin du Mont Sekidou, nous avons trouvé la porte forcée. Interloqués et inquiets quant à l'état possible de ce M. Zen, nous sommes entrés et avons trouvé les lieux désertés, dans la précipitation

selon toute apparence, et laissés à l'abandon depuis longtemps d'après la poussière et les toiles d'araignée. Les tiroirs et portes de placard grands ouverts, sans doute des bagages faits à la hâte, nous n'avons trouvé aucune trace de ce mystérieux M. Zen.

Nous avons poursuivi nos investigations dans le domicile, et avons découvert différentes pièces, véritables bibliothèques, l'une remplie de mangas, une autre de *kamishibai*, et enfin une autre d'*Emaki*, avec dans chacune d'elle de nombreux ouvrages de référence datant d'époques variées portant sur ces différents supports graphiques. Dans la pièce semblant faire office de bureau, les étagères regorgeaient d'un nombre incalculable de livres de toutes époques sur différentes pratiques magiques et mystiques. Parmi les ouvrages, trois étaient placés dans des vitrines individuelles : *Rituel shintoïstes* et *Kotodama*, ouvrage très ancien semble-t-il signé Hitashi Matsumi, *Dimensions et univers parallèles* en édition reliée cuir du célèbre physicien Mark Thomson, et pour finir *Les mystères du Moyen-âge*, obscur manuscrit daté de 1765 traitant d'événements surnaturels.

Sur le bureau, deux lettres signées Iro Zen attendaient le premier qui suivrait





Bonjour,

*Vous qui êtes remonté jusqu'à moi méritez une explication sur ce qui vous aura amené en ces lieux. Si vous êtes arrivé jusqu'ici, c'est que vous cherchez l'origine de la sortie des personnages de leurs mangas. Et que vous touchez au but.*

*Un rituel m'a permis d'amener ces personnages dans la réalité. Par choix, et pour que cette méthode ne tombe pas entre de mauvaises mains, je la conserve confidentielle. Néanmoins, sachez que je ne connais pas de moyen de l'inverser, et que désormais, ce sera aux humains et aux personnages de manga de trouver la solution du voyage retour. Lorsqu'elle aura été trouvée, rendez-la publique, et plus jamais l'humanité n'aura à affronter cette situation, je m'y engage.*

Le 22 décembre 2012,  
Iro Zen

sa piste. Il nous sembla étrange que l'auteur du dossier ne les ait pas récupérées. N'est-il jamais venu en ces lieux, ou les a-t-il volontairement laissées à notre intention ? Le mystère demeure. Quoi qu'il en soit, voici la copie de ces deux lettres.

Après de nombreuses recherches et malgré des collaborations internationales, nous n'avons trouvé aucune trace de ce fameux M. Zen depuis son départ de la Dong Corp. le 15 février, date à laquelle il ne s'est pas présenté à son travail qu'il avait réintégré au début du mois, après que l'entreprise et son dirigeant n'aient été victimes d'un groupe de **Kakujiin** agressifs. Nous ne savons pas ce qu'il est devenu, ni même s'il est toujours en vie.

Nous étudions toujours l'arbre chronologique des identités, et si nos recherches sont exactes, il est possible que M. Zen et ces différents individus nommés ne soient qu'une et même personne. Iro Zen aurait dans ce cas au moins cinq cents ans. Il y a encore plus d'un an, il nous aurait à tous paru inconcevable d'écrire de telles inepties. Et pourtant... Après tout ce dont l'humanité a été témoin ces douze derniers mois, toutes les théories, même les plus invraisemblables, entrent dans le champ des possibles.

Qui est vraiment ce M. Zen ? Où est-il à présent ? Qu'a-t-il pu faire pour amener les **Kakujiin** parmi nous ? Est-il vraiment à l'origine de l'Éveil ? À cette dernière question, il semblerait que l'on puisse répondre par l'affirmative. Mais lui-même, d'où vient-il ? D'un **Emaki** ? Existe-il d'autres **Makjiin**, issus des **Emaki** comme les **Kakujiin** le sont des mangas ? Quelles sont ses intentions ? De quoi est-il capable ? Et trouverons-nous un chemin de retour pour les **Kakujiin**, pour nos créations, dont nous sommes aujourd'hui responsables ? Autant de réponses qu'il nous faudra trouver. Mais désormais, nous savons.

Nous savons qu'un homme serait à l'origine de l'Éveil. Et que si la route a pu être prise dans un sens, il n'y a pas de raison qu'elle ne puisse être empruntée dans l'autre direction. Ne nous reste qu'à trouver le chemin de retour de nos **Kakujiin**. »

## PISTES DE SCÉNARI

Les joueurs enquêteront sur leur arrivée sur Terre à partir du dossier reçu ou devront remonter eux-mêmes la piste de M. Zen, le démasqueront (sans plus le voir, contrairement à la Dong Corp. au début, où ils auront pu le rencontrer) et en trouveront la demeure, qu'ils pourront fouiller, découvrant ainsi par eux-mêmes les origines de l'Éveil.

*Face à la réaction trop localisée, et afin que les recherches du chemin de retour avancent correctement et surtout publiquement, j'ai veillé à ce qu'une expérience menée dans le plus grand secret n'aboutisse pas sans que la solution ne soit trouvée. J'ai découvert qu'une machine de recherche destinée au retour des kakujiin comme ils sont appelés désormais allait être utilisée comme engin de destruction de mes frères, et veillé à empêcher leur extermination et à déclencher leur éparpillement sur Terre.*

*Si l'humanité ne veut pas vivre de nouveau les mêmes événements, à elle de trouver le moyen de renvoyer les kakujiin dans leurs univers.*

Le 22 janvier 2013,  
Iro Zen



## IRO ZEN

### Fiche signalétique :

Nom : Zen, Prénom : Iro / **Emaki** d'origine : L'empereur enfant / Âge : Inconnu (Apparence : 65 ans) / Taille : 1,58 m / Poids : 55 Kg

### Caractéristiques :

Force : 8 / Mental : 25 / Agilité : 19 / Perception : 7 / Précision : 12 / Social : 3 / PV : 39 / PM : 35 / Notoriété : Yin 0, Yang 0 / Défense : 0

### Pouvoirs :

Inconnus

### Talents :

Tous

### Atouts & Handicaps :

Aucun.

### Équipement :

Tenue noire de chef de la sécurité de la Dong Corp.

### Particularité :

M. Zen (l'une des identités qu'il utilise) est un personnage issu de l'**Emaki** L'empereur enfant, où il était représenté tel que dans la réalité, à savoir en tant que professeur de mathématiques d'un Empereur. Les caractéristiques de ce **Makijin** n'ont pas de limite, et ses pouvoirs sont si obscurs qu'il semble capable de tous les prodiges. Au cours de ses longues années sur Terre, il a eu le temps d'acquérir tous les talents possibles, celui qu'il maîtrise le mieux restant les Mathématiques, sans doute à l'origine de son choix pour M. Dong, une personne qui lui ressemble beaucoup.





## DEMAIN

L'année 2013 s'achève, et avec elle des phénomènes inédits dans l'Histoire de l'humanité. Mais le calme apparent n'augure-t-il pas de funestes événements ?

Tandis que l'année 2014 approche, de nombreuses questions restent en suspens. Qui est vraiment ce M. Zen ? Quelles sont ses motivations ? Existe-il d'autres personnages étranges, d'autres *Makijin* ? Qui divulgue des informations avec pour seule marque un  $\pi$  ? Que se passe-t-il en Afrique centrale ? Quel avenir les gouvernements vont-ils réserver aux *Kakujin* ? Une Déclaration Universelle des Droits du *Kakujin* verra-t-elle enfin le jour ou les montées xénophobes vont-elles s'accroître ? Les deux peut-être ? Comment vont évoluer les réactions des populations humaines, et quelles surprises nous réser-

vent-elles ? Pourquoi les images des *Kakujin* ont-elles disparu de leurs mangas ? Où sont leurs planches ? Et qui est à l'origine des autres disparitions ? Qui se cache derrière Kitaku, et qui sont ces vingt-quatre mystérieux acheteurs ? Quelles prétentions peuvent-ils avoir légalement sur les *Kakujin* et comment ces acheteurs ont-ils réussi à s'organiser si vite pour les rachats des maisons d'édition et des droits associés ?

Mais surtout, surtout, trouvera-t-on le chemin de retour ?

Et si oui, tous les *Kakujin* voudront-ils rentrer chez eux, ou préféreront-ils profiter de leur liberté et de leur libre-arbitre dans ce monde ?

Il nous manque tant de réponses.

Demain, nous saurons peut-être...





# CHRONOLOGIE RÉCAPITULATIVE

22 décembre 2012, 9H07 TMT

L'Éveil

24 décembre 2012

Premier emploi du terme de **Kakujin** par Miosoki Kashi

31 décembre 2012

Stabilisation de la situation en Chine

2 janvier 2013

Stabilisation de la situation au Japon

4 janvier 2013

Stabilisation de la situation en Corée

7 janvier 2013, 10H TMT

Conseil des Trois

8 janvier 2013, 13H TMT

Rapport des Trois

10 janvier 2013

Sommet d'Otake

22 janvier 2013, 15H27 TMT

La Dispersion

11- 15 Février 2013

Sommet de la Dispersion

14 Février 2013

Mort d'Amio Sua protégeant Julian Kington

15 Février 2013

Départ de M. Zen de la Dong Corp.

20 mars 2013

Instances extrémistes incitant au *djihad* anti-**Kakujin**

22 juin 2013

Disparition des représentations des **Kakujin** et de certains objets des mangas imprimés

1er septembre 2013

Vote unanime à l'ONU afin de mettre en place une commission pour juger les **Mangaka**, **Manhuaia** et **Manhwaga**

15 septembre 2013

Manifestation mondiale pro-**Kakujin**

1er octobre 2013

Lettre ouverte à l'intention des dirigeants de tous pays de Susie Kington

2 octobre 2013

Dossier M. Zen signé  $\pi$  trouvé par Susie Kington chez elle

10 octobre 2013

Dossier Kitaku signé  $\pi$  trouvé sur le bureau des Trois

15 octobre 2013

Réponse ouverte aux défenseurs des **Kakujin** de Takoto Tamishi

15 novembre 2013

Premier IKC (International **Kakujin** Congress)

1er décembre 2013

Vingt et un juges-experts internationaux de la Commission **Mangaka** rendus officiels / Évocation d'une Déclaration Universelle des Droits du **Kakujin**

11-décembre 2013

Publication des trois volumes de la Chronique Internationale de l'Éveil

28 décembre 2013

Article *Aux origines* de Miosoki Kashi



# RÈGLES DU JEU

2

漫画の伝説

一一







# RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE KAKUJIN

Le détail des étapes de la création de *Kakujin* est indiqué dans le Tome 0. À titre pratique, nous en proposons ici une synthèse.

## LES POUVOIRS

**24 points** de création à répartir suivant l'échelle suivante :

- 12 points : une classe choisie et un pouvoir choisi dans cette classe.
- 8 points : une classe choisie et un pouvoir aléatoire dans cette classe.
- 6 points : une classe tirée aléatoirement et un pouvoir choisi dans cette classe.
- 4 points : une classe tirée aléatoirement, et un pouvoir aléatoire dans cette classe (deux fois maximum).
- 6 points : un pouvoir supplémentaire dans une classe possédée.
- 4 points : un pouvoir aléatoire dans une classe possédée.
- Coût indiqué : un ou des atouts.

**Modalités de tirage aléatoire :**

- Pour les classes, jeter 2D6.

RÉSULTAT	CLASSE
2	Athlètes
3	Classiques
4	Collectionneurs
5	Divins
6	Extraterrestres
7	Guerriers du Chi
8	Lovers
9	Mages
10	Maîtres des familiers
11	Robots
12	Transformables

- Pour les pouvoirs, jeter 2D6 et se référer à la table dans le Tome 0 (p. 200). Le joueur a le choix entre deux : un 3 et un 5 permettront de sélectionner le pouvoir 35 ou 53. Avec un double, le joueur se voit offrir un pouvoir puissant.

Retirage possible d'un pouvoir peu apprécié.

## LES CARACTÉRISTIQUES

**18 points** à répartir entre les six caractéristiques (Force, Agilité, Précision, Mental, Perception et Social) avec au minimum un point et au maximum cinq dans chacune.

**Points de Vie :**

PV = Force + Agilité + Précision.

**Points de Maho :**

PM = Mental + Perception + Social.

**Notoriété :**

de 1 à 3 points au choix répartis entre le Yin et le Yang.

**Défense :**

À la base de 0, protection liée soit à un équipement, soit à un pouvoir.

Les bonus ne sont calculés qu'après la répartition des points. Parmi les bonus modificateurs de caractéristiques, les additions et soustractions par atouts et handicaps s'appliquent en premier, puis les multiplicateurs dus aux pouvoirs en second.

## LES TALENTS

**5 talents** à choisir parmi ceux proposés.



## LES ATOUTS & HANDICAPS

Jusqu'à 6 atouts et handicaps, cumulables avec ceux acquis grâce aux points de création.

### L'ÉQUIPEMENT

À négocier entre MJ et joueur, en adéquation avec le *Kakujin* tel qu'il arrive (donc tel qu'il est apparu au début de son manga).

### HISTORIQUE & TOUCHE FINALE

Exemples de questions permettant de décrire le personnage :

- Quelle apparence a le personnage ?
- Quel est son style vestimentaire habituel ?
- Quel est son caractère ?
- Quel souvenir a-t-il de son manga d'origine ?
- De son entourage ?
- De son univers de provenance ?
- À quels décalages historiques et anachronismes risque-t-il d'être confronté ?
- S'il s'en souvient, quelle était son activité, ses hobbies, etc. ?
- De quel type de manga est-il issu (*shojo*, *shonen*, *seinen*, etc.) ?
- De quel pays est issu le manga (suivant où il arrive à son Éveil) ? Etc.



## KAKUJIN PRÉCRÉÉS

Pour un joueur imprévu ou retardataire n'ayant pas le temps de créer un *Kakujin*, ou encore agrémenter les PNJ d'un scénario, dix archétypes de personnages issus d'univers et classes hétéroclites ont été précréés afin d'être utilisables immédiatement.



[Création : 2 classes choisies, 1 pouvoir Transformables aléatoire, 3 pouvoirs Maîtres des familiers aléatoires sur Eniak]

## FICHE SIGNALÉTIQUE

Nom : Okemae / Prénom : Tetsuo  
 Manga d'origine : *L'empire de Daëmon* /  
 Classes : Transformable et Maître des familiers (Eniak).  
 Âge : 19 ans / Taille : 1,83 m / Poids : 75 Kg

## CARACTÉRISTIQUES

Force : 4 / Mental : 3 / Agilité : 4 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2  
 PV : 10 / PM : 8 / Notoriété : Yin 2, Yang 0 /  
 Défense : 2

## TALENTS

Bagarre, Esquive, Parade, Armes à feu, Connaissance des Daëmons.

## ATOUTS & HANDICAPS

Familier (Alianir), Familier (Ascilor), Nyctalope, Addiction (sang humain), Aura (à 3 points), Lieu maudit (lieux de culte).

## ÉQUIPEMENT

Fourgonnette, Revolver lourd, 10 chargeurs pour revolver lourd, Gilet kevlar léger.

## POUVOIRS

Forme de combat (Transformables) Niv. 0.

## FAMILIERS

Caractéristiques d'Eniak (daëmon 1)  
 Force : 4 (8) / Mental : 4 / Agilité : 6 / Perception : 4 / Précision : 6 / Social : 5  
 PV : 16 / PM : 13 / Notoriété : Yin 1, Yang 0  
 Défense : 0  
 Pouvoirs : Jet de flammes Niv. 0, Force Niv. 0, Illusion Niv. 0.  
 Talents : Bagarre, Esquive, Séduction.

Caractéristiques d'Alianir (daëmon 2)  
 Force : 3 / Mental : 1 / Agilité : 3 / Perception : 4 / Précision : 2 / Social : 3  
 PV : 8 (16) / PM : 8 / Notoriété : Yin 1, Yang 0  
 Défense : 0  
 Pouvoir : Augmentation de PV Niv. 0.  
 Talents : Esquive, Conduite, Intimidation.

Caractéristiques d'Ascilor (daëmon 3)  
 Force : 2 / Mental : 2 / Agilité : 5 / Perception : 4 / Précision : 1 / Social : 5  
 PV : 8 / PM : 11 / Notoriété : Yin 1, Yang 0 /  
 Défense : 0  
 Pouvoir : Vampirisation Niv. 0.  
 Talents : Esquive, Baratin, Corruption.

## HISTORIQUE

Fils du Diable, et contradictoire de nature, Daëmon a quitté les Enfers. Sa destinée planifiée par son père et les princes daëmons ne lui convenant pas, et revendiquant son droit au libre-arbitre, il a décidé de se la forger lui-même.

Entouré de trois familiers daëmons, il s'est rendu sur Terre afin de fuir ses obligations et d'emmerder les dirigeants des Enfers. Avant de partir, il a dérobé le programme prévisionnel des grandes offensives démoniaques, avec pour *leitmotiv* de les démanteler les unes après les autres, non pas parce qu'il est bon, mais juste pour foutre le bordel. Hors de lui, son père a promis la promotion du siècle au daëmon capable de lui ramener son fils par la peau des fesses mais impérativement en vie, avec un bonus pour le listing. Avides de pouvoirs, les daëmons n'ont organisé aucune battue collective, se battant à qui mieux mieux en solitaire pour devenir l'Élu du Diable.

Depuis son départ, Daëmon parcourt le monde afin de trouver d'autres daëmons, de les asservir en tant que familiers ou de les détruire en cas de refus, pour contrecarrer les plans dressés par les puissances infernales. Ces dernières, de leur côté, usent de tous les moyens pour lui faire suivre sa destinée malgré lui, et récupérer le précieux listing dont ils n'avaient pas prévu de copie.







[Création : 1 classe choisie, 2 pouvoirs aléatoires, 12 points investis en atouts]

## FICHE SIGNALÉTIQUE

Nom : Lombresart / Prénom : Edgar  
Manga d'origine : *À la poursuite des légendes*  
Classe : Collectionneur  
Âge : 35 ans / Taille : 1,75 m / Poids : 80 Kg

## CARACTÉRISTIQUES

Force : 2 / Mental : 5 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 3 / Social : 2  
PV : 8 / PM : 10 (20) / Notoriété : Yin 0, Yang 1 / Défense : 0

## TALENTS

Bagarre, Mêlée, Esquive, Discrétion, Enquête.

## ATOUTS & HANDICAPS

Détection des collections, Empathie avec un pouvoir (Dragon), Esquiveur né, Familier (panthère noire), Manga inconnu, Réserve mentale, Stoïque, Douillet, Pourchassé.

## ÉQUIPEMENT

Épée, Médaillon à tête de dragon, Sac à dos, 10 bougies, Corde de 10 m, Gourde, Pain, Viande.

## POUVOIRS

Dragon Niv. 0, Guerrier Niv. 0.

## FAMILIERS

Caractéristiques de la panthère noire  
Force : 6 / Mental : 5 / Agilité : 4 / Perception : 2 / Précision : 3 / Social : 3  
PV : 13 / PM : 10 / Notoriété : Yin 0, Yang 1  
Défense : 0  
Talents : Esquive, Sport, Mêlée.

## HISTORIQUE

Collectionneur français du XIX<sup>ème</sup> siècle, Edgar Lombresart a suivi une formation d'archéologie. Il s'est rendu en Égypte dans le cadre de fouilles et a mis à jour un tombeau inconnu encore scellé. Fort de cette découverte, il a approfondi ses recherches afin d'y trouver la momie. Il la dénicha en ouvrant la salle du sarcophage, et découvrit sur elle avec stupeur une épée médiévale. Soudain, il entendit un grognement sauvage au coin opposé de la pièce, et vit deux yeux jaunes le regarder. L'animal sauta sur Edgar qui, en une fraction de seconde, se saisit de l'épée. À son contact, l'esprit contenu dans l'arme se mit à communiquer avec lui. Il relata être un grand guerrier des temps jadis n'ayant pu achever sa mis-

sion de protection de la Terre contre les monstres la peuplant. Edgar accepta le rôle de successeur au porteur de l'épée, que lui seul peut manier. Lorsqu'il reprit ses esprits, une panthère noire ronronnait à ses pieds. Depuis, elle le suivait et le protégeait contre toute attaque.

Son premier fait d'arme fut époustouflant. Gorgé d'orgueil et possédé par l'esprit guerrier de l'épée, il se rendit en Angleterre sur les traces d'un dragon de la légende arthurienne. Après de nombreuses recherches, il débusqua en Écosse l'animal dans une grotte au bord du Loch Ness. Les pouvoirs conférés par l'âme de l'épée lui permirent des prouesses de combat hors du commun. Au moment où le dragon rendait son dernier souffle, Edgar comprit combien les âmes contenues dans les artefacts pouvaient être puissantes. Suivant son instinct, il découvrit dans un coin de la grotte un vieux médaillon frappé d'une tête de dragon d'où émanait une fabuleuse puissance mystique.

Depuis, il parcourt le monde à la recherche d'artefacts renfermant les esprits nécessaires à la destruction des monstres tels que le dragon qu'il vient de terrasser.







1375

[Création : 1 classe choisie, 5 pouvoirs aléatoires]

## FICHE SIGNALÉTIQUE

Nom : I315

Manga d'origine : *Par delà l'éternité* / Classe : Robot

Âge : 3 ans / Taille : 1,90 m / Poids : 1,150 tonnes

## CARACTÉRISTIQUES

Force : 3 (5) / Mental : 3 / Agilité : 4 (3) / Perception : 3 / Précision : 3 / Social : 2 (4)

PV : 11 (16) / PM : 8 / Notoriété : Yin 1, Yang 2 / Défense : 0 (5)

## TALENTS

Mêlée, Armes à feu, Esquive, Séduction, Baratin.

## ATOUTS & HANDICAPS

Code moral (toujours protéger les faibles), Phobie (eaux profondes), Besoin corporel spécifique (liquide céphalo-rachidien), Personnage robot, Sportif accompli, Énergie vitale accrue.

## ÉQUIPEMENT

Aucun.

## POUVOIRS

Arme monofilament Niv. 0, Laser Niv. 0, Drone de combat rapproché Niv. 0, Carrosserie de rêve Niv. 0, Autoréparation Niv. 0.

## HISTORIQUE

Avec l'apparence d'un jeune homme de vingt ans habillé à la dernière mode, I375 est doté d'un physique avenant et fait tourner les têtes des créatures féminines. Mais, loin d'être normal, I375 a été créé de toutes pièces trois ans plus tôt sur la colonie humaine X2532AB7, avec pour mission la défense de cette dernière.

Dans l'immensité du système de Kanoyal, les ennemis de la colonie ne manquent pas. Les humains ont envahi cinq des douze planètes du système depuis une trentaine d'années, et ne cessent de s'affronter entre eux. Si les autres humains représentent une menace, ils sont loin d'être les seuls. Les Kanoyas, humanoïdes mi-hommes mi-frelons, habitaient le système bien avant l'invasion.

X2532AB7 compte deux mille membres et cinquante cyborgs de combat d'après les dernières données en mémoire d'I375. Trois jours plus tôt, il a repris conscience dans les ruines

de la colonie, son corps en cours d'autoréparation. Certains dommages ne pouvaient pas être restaurés, notamment une fuite importante de liquide céphalo-rachidien. Il mit à l'abri les quelques survivants qu'il trouva, mais ne put en sauver qu'une cinquantaine. Ceux-ci lui confièrent deux missions : débusquer les responsables du massacre pour les éliminer jusqu'au dernier, et trouver un endroit idéal à la reconstruction de la colonie. I375 quitta donc X2532AB7, mais une envie commençait à monter en lui. Une envie de liquide céphalo-rachidien. Une envie de vivre, quitte à devoir tuer des êtres humains pour cela.







[Création : 2 classes choisies, 1 pouvoir Classiques aléatoire, 3 pouvoirs Mages aléatoires]

## FICHE SIGNALÉTIQUE

Nom : Yana / Prénom : Iruki

Manga d'origine : *La baguette magique* /

Classes : Classique et Mage

Âge : 16 ans / Taille : 1,59 m / Poids : 47 Kg

## CARACTÉRISTIQUES

Force : 2 / Mental : 5 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Social : 3 / Précision : 2

PV : 7 / PM : 11 (21) (42) / Notoriété : Yin 0, Yang 3 / Défense : 0

## TALENTS

Esquive, Armes à feu, Enquête, Conduite, Connaissance de la magie.

## ATOUTS & HANDICAPS

Douillet, Phobie du sang, Vie de cauchemar, Réserve mentale, Méditation, Objet manga (boussole).

## ÉQUIPEMENT

Baguette magique, 10 Kg de pierre (pour invoquer un golem), Boussole magique (indique la direction de ce que cherche celui qui le tient ; il doit s'en faire une image mentale exacte pour qu'elle fonctionne), Revolver léger, Scooter, Livres occultes, Sac à dos.

## POUVOIRS

Objet spécial (baguette magique) Niv. 0, Invocation d'un moyen de transport Niv. 0, Invocation de golem Niv. 0, Nuit magique Niv. 0, Points de **Maho** X 2.

## HISTORIQUE

Iruki Yana a découvert ses pouvoirs de sorcière quelques semaines plus tôt, par hasard. Alors qu'elle courait, en retard comme à l'accoutumée, vers l'école, Iruki heurta violemment une vieille et étrange femme. Elle s'excusa rapidement, et l'aida à se relever avec précipitation, avant de reprendre sa course effrénée. À la pause déjeuner, elle découvrit, non sans surprise, une ancienne boussole aux symboles kabbalistiques au fond de son sac. Elle comprit qu'elle avait dû tomber dedans le matin lors du choc.

À la simple pensée de la vieille femme, la boussole se mit à bouger, pointant dans une direction différente du Nord. Confiante en son intuition, elle suivit le chemin indiqué par l'objet. À la fin de celui-ci, elle retrouva la vieille dame agonisant dans une marre de sang. Un combat terrible semblait s'être déroulé en ces lieux.

Après plusieurs minutes pelotonnée dans un coin, traumatisée par tout ce sang, Iruki reprit suffisamment courage pour porter assistance à la vieille

dame. Cette dernière lui révéla être une sorcière, agressée par un mage venu lui dérober ses pouvoirs, auquel elle ne put échapper, ne sachant pas, sans sa boussole, où il se situait, à savoir juste derrière elle. Hargneuse, dans un dernier rôle, sa baguette levée au ciel, elle lança sur Iruki une malédiction : « Tant que tu ne m'auras pas vengée, tout ce que tu entreprendras sera voué à l'échec ! » Iruki conserva la boussole, et prit la baguette dans la main ridée de la vieille dame trépassée.

Depuis, sa vie n'est qu'un cauchemar : résultats scolaires en chute libre, amis se détournant d'elle, et son cher amour Kyoshiro se rapprochant de cette peste de Nya. Seule une chose semble encore fonctionner, ses nouveaux pouvoirs. Après quelques recherches et un peu de pratique, elle réussit à maîtriser quelques sorts. Maintenant, il est temps pour elle de se mettre à la recherche du mage pour lever la malédiction.







[Création : 1 classe choisie, 5 pouvoirs aléatoires]

## FICHE SIGNALÉTIQUE

Nom : Yoshimoto / Prénom : Katsuo (Katsue à la naissance)

Manga d'origine : *Samourai* / Classe : Classique

Âge : 16 ans / Taille : 1,58 m / Poids : 52 Kg

## CARACTÉRISTIQUES

Force : 3 / Mental : 3 / Agilité : 3 / Perception : 5 (10) / Précision : 1 / Social : 3

PV : 7 / PM : 11 (22) / Notoriété : Yin 1, Yang 1 / Défense : 2

## TALENTS

Mêlée, Arts martiaux, Arme à distance, Comédie, Baratin.

## ATOUTS & HANDICAPS

Code moral (protéger les faibles), Faiblesse avec un règne (mécanique), Mauvaise récupération de PM, Sauvetage ultime (Ashira), Lien élémentaire (air), Irascible.

## ÉQUIPEMENT

Armure samourai, Katana, *wakizashi*, *Tanto*, Arc + 20 flèches, Carquois.

## POUVOIRS

Perception X 2, Points de *Maho* X 2, Aura élémentaire Niv. 0, Absorption élémentaire Niv. 0, Invocation d'une armure Niv. 0.

## HISTORIQUE

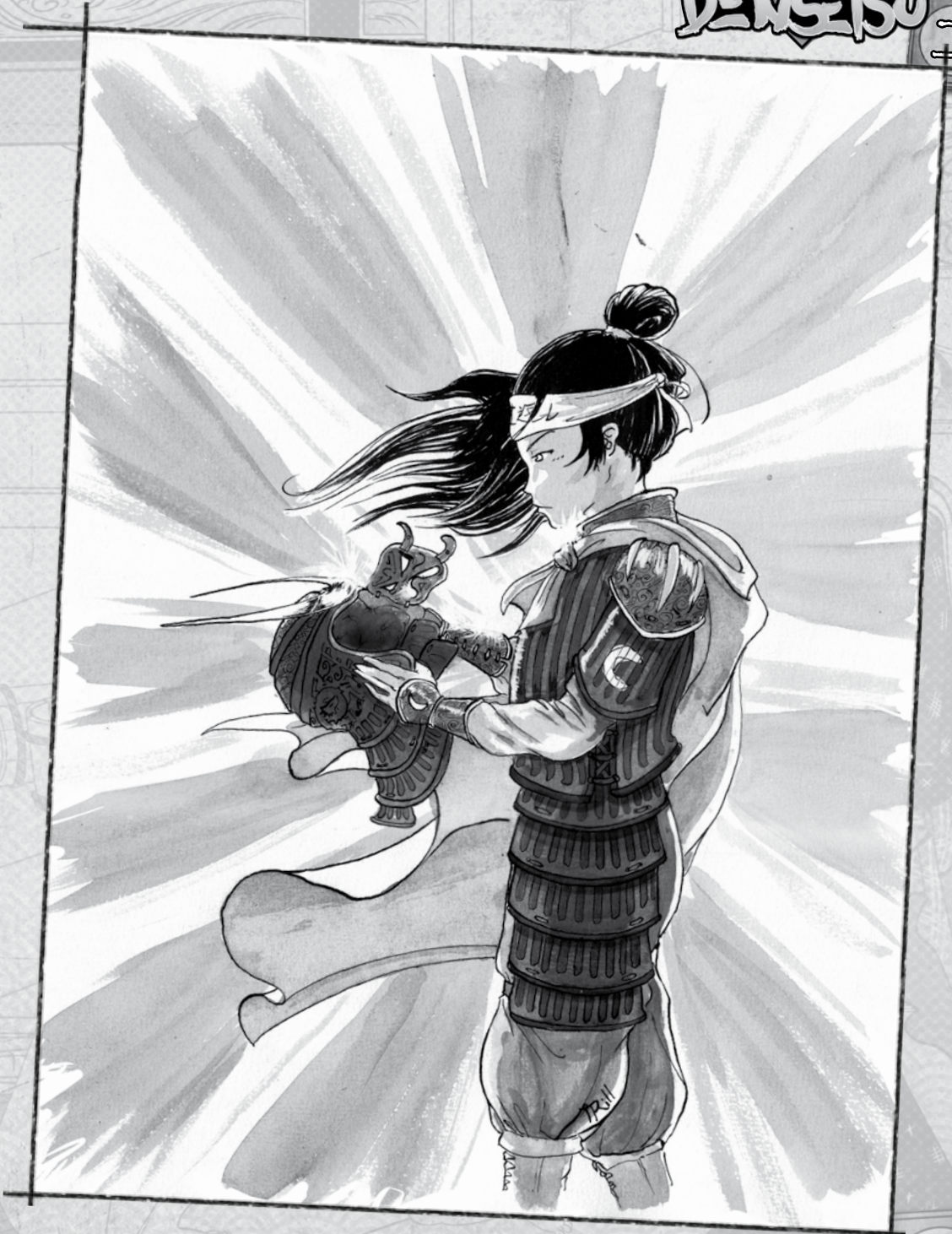
Femme de caractère, mauvais selon son entourage, Katsuo appartient au clan élémentaire, déchu de ses terres, banni par l'empereur Hashikato et relégué aux portes du royaume dix ans plus tôt.

Les conseillers d'Hashikato avaient réussi à le convaincre que le clan avait pactisé avec des *ori* en échange de pouvoirs exceptionnels, en vue de le renverser puis de prendre le pouvoir. Décimé presque en totalité, le clan ne vit la fin de la vindicte qu'à la mort de son *daimyo*, le père de Katsuo. Ce dernier alla voir l'empereur et se fit *seppuku* pour lui prouver son honneur et son attachement. Hashikato, sensible à cette marque de loyauté, fit cesser les attaques, mais bannit le clan sous la pression de ses conseillers.

La famille reste désormais sans chef, le jeune frère de Katsuo n'étant pas encore en âge de prendre d'importantes décisions, même s'il possède déjà, par héritage, le titre de *daimyo*

du clan élémentaire. Katsuo, folle de rage devant une telle injustice, se vêt d'une tenue de samourai, se fait passer pour un homme, et part parcourir l'empire afin de rétablir le nom et l'honneur de son clan. Elle souhaite découvrir l'origine de la peur des conseillers d'Hashikato, et fait serment de suivre les règles du *bushido* avant de prendre la route sous l'œil de son protecteur, l'élémentaire de l'air Ashira.







[Création : 1 classe choisie, 5 pouvoirs aléatoires]

## FICHE SIGNALÉTIQUE

Nom : Tang / Prénom : Uchi

Manga d'origine : Tueuse de l'ombre / Classe : Guerrière du Chi

Âge : 31 ans / Taille : 1,72 m / Poids : 75 Kg

## CARACTÉRISTIQUES

Force : 4 / Mental : 3 / Agilité : 5 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 1

PV : 11 (9) / PM : 7 (17) / Notoriété : Yin 3, Yang 0 / Défense : 0

## TALENTS

Mêlée, Arts martiaux, Armes à feu, Esquive, Conduite.

## ATOUTS & HANDICAPS

Addiction (saké), Point faible notoire (ancienne blessure aux poumons), Blessure grave, Réserve mentale, Ambidextrie, Marchandage.

## ÉQUIPEMENT

2 katanas, 2 pistolets lourds, Manteau en Kevlar lourd, Voiture de sport, Robe de soirée.

## POUVOIRS

Créature de Chi Niv. 0, Vol de Chi Niv. 0, Vol de vitalité Niv. 0, Explosion de Chi Niv. 0, Téléportation Niv. 0.

## HISTORIQUE

Tueuse de l'ombre, Lady Yakuza assassine pour l'argent ainsi que pour la puissance que lui procure le plaisir d'ôter la vie à quelqu'un de plus fort qu'elle. Dépourvue de compassion et de pitié, elle n'affectionne pas le meurtre des êtres faibles, mais du moment qu'on y met le prix... Elle ne sait pas si elle pourrait tuer un enfant, n'en ayant jamais eu pour cible. Elle ne flingue jamais en l'absence de contrat, sauf si sa vie est en danger.

Cinq ans plus tôt, un homme a eu le dessus sur elle, et l'a laissée pour morte dans un terrain vague, un poumon perforé. Sauvée de justesse, les médecins durent lui enlever le sein gauche infecté par une bactérie. Depuis, Lady Yakuza a sombré dans l'alcool, sa vieille blessure la faisant encore souffrir.

Entre deux missions, elle cherche l'homme qui l'a blessée afin de lui faire

payer au centuple son humiliation. Ses dons extraordinaires en font une adversaire impitoyable et difficile à battre. Mais les ennemis qu'elle affronte ne le sont pas moins.







[Création : 1 classe choisie, 1 pouvoir choisi, 2 pouvoirs aléatoires, 6 points investis en atouts]

## FICHE SIGNALÉTIQUE

Nom : Tsuma / Prénom : Okoto

Manga d'origine : *Love on the road* / Classe : Lover

Âge : 21 ans / Taille : 1,75 m / Poids : 71 Kg

## CARACTÉRISTIQUES

Force : 3 / Mental : 3 / Agilité : 3 / Perception : 2 / Précision : 2 / Social : 5

PV : 8 / PM : 10 / Notoriété : Yin 1, Yang 2 / Défense : 0

## TALENTS

Musique, Bagarre, Parade, Conduite, Intimi-

ation, Mêlée.

## ATOUS & HANDICAPS

Bonne étoile, Artiste de génie, Empathie avec un pouvoir (Hypnose artistique), Talentueux, Ennemi (à 3 points), Ennemi **otaku**, Pouvoir incontrôlé (Parfum d'Aphrodite).

## ÉQUIPEMENT

Moto de **bosozoku**, Guitare électrique, Amplificateur, Batte de base-ball, Poing américain.

## POUVOIRS

Parfum d'Aphrodite Niv. 0, Clin d'œil ravageur Niv. 0, Hypnose artistique Niv. 0.

## HISTORIQUE

Okoto est le garçon que toutes les filles rêvent d'embrasser. Tous les matins en ouvrant son casier à son arrivée au lycée Osaka, il manque d'être enseveli sous la montagne de lettres d'amour qui en tombent. Il faut dire qu'Okoto a tout pour plaire : beau, ne recevant d'ordre de personne, son **gakuran** toujours déboutonné, impertinent avec certains professeurs, et surtout génie du rock.

Le soir, il répète avec son groupe, les **Bosozoku Spirit**, puis il prend la tête de son gang de motards et part faire la fête en ville. Okoto est un véritable lover : chaque soir, une nouvelle fille. Il s'arrange cependant toujours pour la quitter avant qu'elle n'ôte ses vêtements. En effet, sous ses airs de bad boy, il garde une pureté et ne compte faire l'amour qu'avec la femme de sa vie. Les plus belles ballades du groupe parlent d'ailleurs de cela, sous couvert de nombreuses métaphores échappant à toutes les groupies, sauf à Yumiko. Elle a perçu l'âme d'Okoto à travers ses chansons, mais ne parvient jamais à se faire remarquer de lui. Du moins, le pense-

t-elle. Car en réalité, Okoto est éperdument amoureux d'elle, mais trop maladroit pour le lui avouer.

Une ombre plane au dessus de leur amour, et n'a de cesse de faire échouer leurs tentatives de rendez-vous : Kakushi, chef des clubs d'échec, de math et de karaté en plus d'être délégué de classe. Sa rivalité avec Okoto date de plusieurs années, et lui aussi est amoureux de Yumiko.

Okoto aurait pu être heureux avec sa douce sans son terrible pouvoir défectueux. En état de stress, il dégage une odeur rendant folles les femmes autour. Or, à chaque fois qu'il voit Yumiko, il stresse, et les autres filles lui sautent immédiatement aux lèvres. Mais la vie semble venir à son aide, car Yumiko vient de s'inscrire au fan club des **Bosozoku Spirit**, et suivra par conséquent le groupe lors de ses concerts.

Sashi, **otaku** inconditionnel du manga *Love on the road*, est éperdument amoureux de Yumiko. Et maintenant que les **Kakujin** sont devenus réels, il est bien décidé à mettre la main sur elle, et à éliminer Okoto. Duse-t-il s'allier avec Kakushi.







# URIANIS

[Création : 2 classes choisies, 3 pouvoirs aléatoires Extraterrestres, 1 pouvoir Divins]

## FICHE SIGNALÉTIQUE

Nom : Aucun / Prénom : Urianis  
Manga d'origine : *Le dieu extraterrestre* /  
Classes : Extraterrestre et Divin  
Âge : 2732 ans / Taille : 2,65 m / Poids : 55 Kg

## CARACTÉRISTIQUES

Force : 2 / Mental : 5 / Agilité : 3 / Perception : 4 / Précision : 1 / Social : 3  
PV : 6 / PM : 12 / Notoriété : Yin 0, Yang 2 /  
Défense : 0 (2)

## TALENTS

Armes à feu, Pilotage, Théologie, Baratin, As-

tronomie.

## ATOUS & HANDICAPS

Apparence inhumaine, Pourchassé, Allergie (humains), Défense naturelle, Système D, Trouve-tout.

## ÉQUIPEMENT

Pistolet léger.

## POUVOIRS

Vol d'énergie Niv. 0, Décharge d'adrénaline sur autrui Niv. 0, Modifier les probabilités Niv. 0, Corne d'abondance Niv. 0.

## HISTORIQUE

Lorsque la capsule de sauvetage s'écrasa sur le sol de cette planète primitive, Urianis, bien que prêtre, maudit les dieux de sa planète de lui infliger une telle épreuve. Mais il aurait dû savoir qu'on ne maudit pas les dieux sans en subir les conséquences. Or, les dieux de Phénia-tir étaient plutôt du genre facétieux. Ils lui infligèrent donc une tare amusante à leurs yeux, il serait désormais allergique au peuple qui dominait ce monde.

Urianis, arrivé sur Terre en 150 avant J.C., ne parvint pas à passer inaperçu, malgré ses vaines tentatives. Son apparence monstrueuse et ses dons fabuleux firent de lui un dieu parmi les hommes. Tout aurait pu être idyllique sans cette terrible allergie aux humains. Et surtout sans les Kansars, êtres difformes ressemblant aux démons des légendes humaines. Ces derniers avaient détruit son vaisseau, et le poursuivaient toujours sur cette planète. Urianis ne sait toujours pas pourquoi il

est pourchassé et pourquoi son vaisseau a été détruit. Mais surtout, il ne sait ni comment rentrer chez lui, ni comment apaiser la colère des dieux de sa planète.







# URIAS LE SANGLANT

[Création : 1 classe choisie, 5 pouvoirs aléatoires]

## FICHE SIGNALÉTIQUE

Nom : Tsong-Yuan / Prénom : Urias  
Manga d'origine : *La guerre des clans* / Classe : Athlète  
Âge : 25 ans / Taille : 2,05 m / Poids : 115 Kg

## CARACTÉRISTIQUES

Force : 5 (20) / Mental : 2 / Agilité : 4 / Perception : 3 / Social : 2 / Précision : 2  
PV : 11 (33) / PM : 7 / Notoriété : Yin 2, Yang 1 / Défense : 2 (ou 4 avec bouclier)

## TALENTS

Mêlée, Esquive, Parade, Bagarre, Sport.

## ATOUTS & HANDICAPS

Pouvoir dévorant, Bruyant, Lent, Récupération rapide, Résistant, Sportif accompli.

## ÉQUIPEMENT

Armure médiévale, Hache à deux mains, Épée, Bouclier, Couverture, 5 rations (eau et nourriture), 3 pièces d'or.

## POUVOIRS

Force X 4, Riposte Niv. 0, Attaques multiples Niv. 0, PV X 3, Abdos de choc Niv. 0.

## HISTORIQUE

Urias le Sanglant, héros du manga médiéval fantastique *La guerre des clans*, est un guerrier impitoyable mais juste. Manquant singulièrement de manières, un peu rustre, de par son tempérament il aime se mettre en avant et se faire remarquer.

Il se déplace toujours bruyamment car son enfance lui a paru trop silencieuse. Élevé par Migar, son maître d'armes, dans les ruines d'un vieux château hanté, Urias a suivi un entraînement terriblement difficile et froid, son maître ne lui ayant jamais montré le moindre sentiment.

Un soir, âgé de tout juste quinze ans, un démon a pénétré dans les ruines, tenant entre ses doigts les têtes de six des huit chefs de clan de la région. Il battit Maître Migar avant de le décapiter sous les yeux d'Urias, impuissant. Porté par sa fougue et sa rage, Urias combattit de toutes ses forces le démon, mais ne put en venir à bout, et fut laissé pour mort. Le démon

quitta les lieux en lançant une malédiction sur tout survivant du château. Ainsi, chaque fois qu'Urias utiliserait ses pouvoirs, il se rapprocherait de la mort. Urias consacra les dix années suivantes à parfaire son entraînement, seul parmi les ruines. Maintenant qu'il maîtrisait force, colère et malédiction, le temps était venu pour lui de délivrer tous les clans d'Unatone...







[Création : aucune classe choisie, aucun pouvoir, 24 points investis en atouts]

## FICHE SIGNALÉTIQUE

Nom : Sawakata / Prénom : Yatsuki  
Manga d'origine : *Touche-à-tout* / Classe : Aucune  
Âge : 35 ans / Taille : 1,62 m / Poids : 58 Kg

## CARACTÉRISTIQUES

Force : 3 / Mental : 3 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 3 / Social : 3  
PV : 9 / PM : 9 (6) / Notoriété : Yin 0, Yang 2  
Défense : 0

## TALENTS

Esquive, Discrétion, Premiers soins, Baratin,

Bricolage, Conduite.

## ATOUPS & HANDICAPS

Apprentissage rapide, Bonne étoile, Inspiration, Sauvetage ultime, Système D, Tacticien, Meilleur ami du héros, Code moral (Ne jamais faire de mal à un être vivant), Réserve de PM faible.

## ÉQUIPEMENT

Trousse à outils, Sac à dos, Couteau suisse, Loupe, Moto.

## POUVOIRS

Aucun.

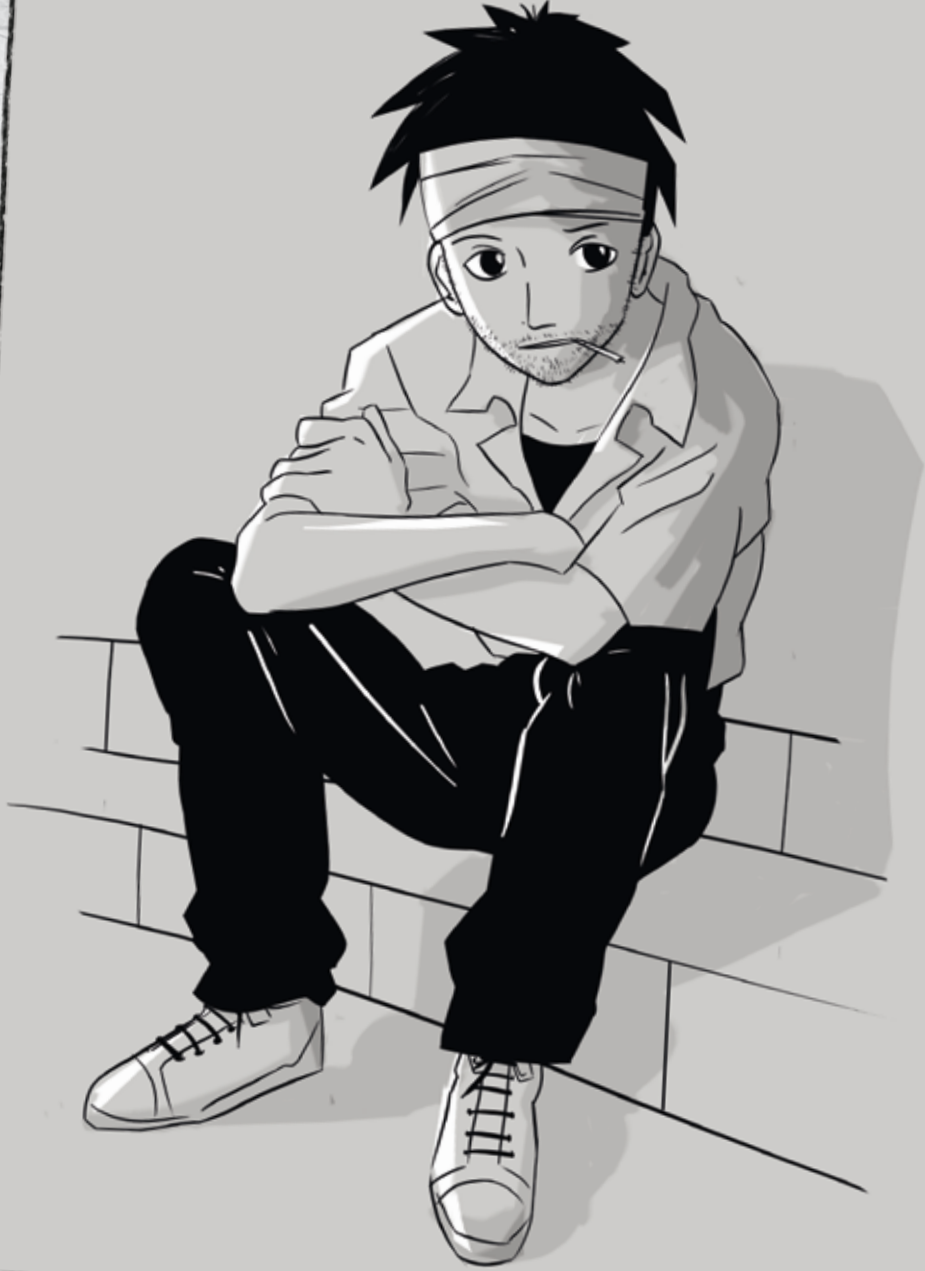
## HISTORIQUE

Meilleur ami de Shinji, Yatsuki est le plus faible de son groupe d'amis, dépourvu contrairement aux autres des pouvoirs spirituels des maîtres Kachi. De plus, foncièrement non violent, il lui arrive assez souvent de se demander pourquoi ses compagnons, et surtout Shinji, s'embarassent de lui. Comme ils le lui répètent alors, il représente la voix de la raison et arrive à lire dans les cœurs. Et s'il n'avait pas été là pour réfréner la fougue de ses compagnons, Sana n'aurait jamais survécu et rejoint leur petite bande. De plus, il met au point les meilleures tactiques, et trouve toujours la solution lorsque l'équipe de Shinji se trouve dans une impasse.

Il parcourt le monde avec eux depuis un an afin de détruire les forces des *Oni* du Seigneur des Tréfonds. Il a survécu à des batailles titanesques, bien qu'il ait failli mourir plusieurs fois. Mais, dès qu'un coup fatal tombait sur lui, une créature

enflammée arrivait pour le sauver, avant de disparaître sans mot dire. Il tente d'accumuler des renseignements sur son sauveur, et il commence enfin à approcher du but...







## SYSTÈME DE JEU

Cette section fournit le nécessaire au déroulement d'une partie : lancer de dés, règles de combat, attribution de points d'expérience, etc., afin d'en assurer la fluidité.

### LES LANCERS DE DÉS

#### DÉFINIR LE TEMPS D'ACTION

Une partie de jeu de rôle suit plus ou moins les mêmes règles de temps que la vie réelle. Le temps se décompte en secondes, minutes, heures, jours, etc. La différence réside essentiellement dans deux notions inutilisées dans monde réel : le tour de jeu, et la scène de jeu.

Un tour de jeu est en général calculé sur 10 secondes. Il représente une action rapide tentée par le personnage, telle que se lever,

sauter, courir, etc. Il y a donc six tours en une minute, et ainsi de suite...

Une scène de jeu n'a pas de temps défini. Elle représente toutes les actions menées par les personnages dans un même contexte, qu'il s'agisse d'un lieu, du passage d'un endroit précis, ou d'une situation particulière. Une scène comporte autant de tours que nécessaire. Et ainsi, une partie se compose d'une succession de scènes.

#### LES JETS DE DÉS

MnD repose sur un système simple, basé sur le D6. Pour réussir une action requérant un jet, 2D6 suffisent. Dans nombre de jets, le second dé peut d'ailleurs être obsolète.

Le personnage est défini par six caractéristiques. Pour réussir un jet sous la Force, le résultat du D6 lancé doit être inférieur ou égal au score inscrit dans cette caractéristique sur la fiche de personnage.





## EXEMPLE

Katsuhiro a une Force de 4, il tente de projeter le ninja ennemi contre le mur, il devra obtenir un score de 4 ou moins pour réussir son action.

Le second dé lancé donne une idée du niveau de réussite de l'action, s'avérant donc davantage un détail qu'un résultat crucial. Il est ainsi possible de s'abstenir de le lancer dans une majorité de cas, bien qu'il se révèle fort utile lors de confrontations entre deux personnages (joueurs ou non joueurs). En effet, si les deux protagonistes réussissent leurs jets de caractéristique, le seul moyen de les départager devient le Résultat du Second Dé.

## EXEMPLE

Katsuhiro fait un bras de fer contre un chef de gang de **bosozoku** afin de prendre le contrôle de la bande ; il a une force de 4, et le chef de 5 ; tous deux réussissent leur jet de caractéristique, le RSD est ici nécessaire afin de les départager ; Katsuhiro obtient un 5 à son RSD, alors que le chef ne fait que 3 ; Katsuhiro est le vainqueur.

Le second dé sert également à déterminer les dégâts occasionnés par un coup ou une arme.

## EXEMPLE

Katsuhiro tire sur un loup qui lui fonce dessus ; il a une Perception de 3, et réussit son jet, il touche donc le loup et doit évaluer les dégâts occasionnés ; son RSD s'élève à 5, qu'il ajoutera aux dégâts de son arme, afin de comptabiliser les blessures infligées au loup.

### Caractéristiques supérieures à 6

Suite à l'acquisition de pouvoirs, les caractéristiques d'un personnage peuvent dépasser 6. Dans ce cas, lors des jets en dehors des combats (où les caractéristiques sont prises en compte dans leur totalité), les points supérieurs à 6 s'ajoutent au RSD.

## RÉUSSITE ET ÉCHEC AUTOMATIQUES

Tous les jets se réfèrent à une caractéristique. Or, pour certaines, avec 1 pour valeur minimale, tout jet du premier dé égal à 1 sera automatiquement une réussite. Certains pouvoirs permettent au personnage de dépasser 5 dans une caractéristique, évitant plus facilement les échecs automatiques. Si le personnage a entre 6 et 9 dans une caractéristique, et que son premier dé indique un 6, il devra obtenir un 1 à son RSD pour que l'action soit réussie. Entre 10 et 12, le RSD doit être inférieur ou égal à 2. Entre 13 et 15, le RSD doit être inférieur ou égal à 3. Entre 16 et 19, le RSD doit être inférieur ou égal à 4. À 20 et plus, le RSD doit être inférieur ou égal à 5.

### RSD ÉGAL À 6

Lors du jet du second dé, l'obtention d'un 6 « naturel » (non modifié par un effet du personnage –pouvoir, etc.–) permet de rejeter ce dé, et d'additionner le résultat, et ainsi de suite pour les 6 naturels. Le score final détermine le niveau de réussite des dégâts ou d'une confrontation.

### ÉCHEC ET RÉUSSITE CRITIQUES

Lors du jet du premier dé, si le résultat est un 6 naturel, l'action est automatiquement un échec. Le MJ peut déterminer à quel point par le lancer du second. Si le résultat est aussi un 6 naturel, le personnage déclenche un échec critique. Il existe trop de situations différentes pour pouvoir four-





nir des exemples exhaustifs, le MJ sera donc juge de la catastrophe adéquate liée à la situation.

### EXEMPLE

Lors d'un combat, le personnage tire sur son ami, son arme s'enraye, explose, etc.

Le joueur peut aussi obtenir une réussite critique, avec un 1 naturel pour résultat du premier dé, et un 6 naturel au RSD. Le MJ adaptera les conséquences adéquates au scénario, ou multipliera le RSD final par 2.

### LES TALENTS ET LEUR UTILISATION

Les personnages possèdent des caractéristiques physiques, mais aussi des talents innés, ou acquis au fil du temps. Lorsqu'un joueur désire réaliser une action mettant en jeu un talent particulier (conduire, crocheter une serrure, séduire, etc.), il se réfère à sa feuille de personnage pour vérifier s'il le possède.

Se présentent alors trois cas de figure :

- Le personnage possède le talent souhaité pour l'action. Il effectue son jet de dé sous la caractéristique associée. Le MJ applique les conséquences du résultat et passe à la suite de l'aventure.
- Le personnage possède non seulement le talent requis, mais de surcroît une spécialisation qu'il souhaite utiliser pour l'action.

### EXEMPLE

Le personnage de Pierre se retrouve pris dans une furieuse course poursuite automobile, et tente d'arrêter ses adversaires ; Pierre doit effectuer un test de conduite afin d'y parvenir ; il constate que son personnage possède non seulement le talent conduite, mais aussi la spécialisation dérapage contrôlé ; il décide donc de doubler son adversaire, et d'effectuer un dérapage devant le véhicule adverse afin de le stopper. Si la spécialisation est adaptée à l'action, le joueur bénéficiera d'un bonus de + 3 appliqué à son RSD.

- Le personnage ne possède pas le talent requis, par conséquent l'action tentée sera plus difficile. Il subit un malus, dépendant de la catégorie du talent, appliqué sur le résultat de son premier dé : Inné - 1, Acquis - 2 et Connaissances - 3. Le jet s'effectue et se gère ensuite de la manière habituelle.

## LES POUVOIRS

Les pouvoirs sont détaillés dans le Tome 0, guide du joueur. Ils se composent de plusieurs caractéristiques :

- 1) **Le descriptif** : il définit l'effet général du pouvoir.
- 2) **La réussite** : elle indique sous quelle caractéristique le jet de dé doit être effectué.
- 3) **La défense** : elle indique la caractéristique éventuelle que peut utiliser la victime pour annuler ou réduire les effets du pouvoir.
- 4) **La portée** : elle indique la distance d'action du pouvoir (personnelle = sur le personnage lui-même).
- 5) **La durée** : elle indique le temps d'action du pouvoir.
- 6) **Les niveaux** : ils indiquent les effets spécifiques du pouvoir en fonction du niveau du personnage. Bien entendu, si ce dernier le souhaite, il peut utiliser un niveau inférieur à celui atteint, souvent moins coûteux.
- 7) **Le coût** : il précise le nombre de Points de *Maho* à dépenser par utilisation du pouvoir en fonction de son niveau.

L'utilisation d'un pouvoir représente une action à part entière, le personnage ne peut donc en utiliser qu'un par tour, sauf s'il bénéficie de plusieurs actions par tour (certains pouvoirs spécifiques le permettent, par exemple Vitesse dans la classe Athlètes).







## LES RÈGLES DE COMBAT

Parfois les joueurs se lanceront dans des altercations physiques, armées ou non. Dans pareil cas, cette section fournit toutes les indications nécessaires au déroulement optimal de la scène.

Il y a deux types de combats : les combats rapprochés et les combats à distance. Un combat représente une scène à part entière, et se déroule au tour par tour.

### LES COMBATS RAPPROCHÉS

Un combat est qualifié de rapproché si les adversaires, quel que soit leur nombre, se battent avec leur corps en tant qu'arme, ou des armes de mêlée (dague, épée, matraque, batte de baseball, etc.). Selon le cas, le personnage se servira des talents bagarre, arts martiaux ou mêlée. Les règles concernant l'utilisation des talents s'appliquent ici.

Un combat suit cinq phases : déterminer l'initiative, jet pour toucher, détermination des dégâts, esquive ou parade, et défenses.

#### Déterminer l'initiative

Déterminer l'initiative permet de définir qui agit en premier. Chaque combattant lance un dé 6, et ajoute au résultat son score d'Agilité (en cas de 6 naturel, le dé sera relancé, et le résultat ajouté, et ainsi de suite tant qu'un 6 naturel sera tiré). Le meilleur score permet d'agir en premier. S'il le souhaite, le joueur (tout comme les adversaires) peut retarder son action et agir ultérieurement. Néanmoins, lorsqu'il décidera d'agir, ses actions seront prioritaires sur celles des protagonistes ayant obtenu un score inférieur.

### EXEMPLE

Paul et Pierre, armés d'épées, affrontent deux androïdes de combat rapproché ; tous lancent leur jet d'initiative ; Paul obtient 12, Androïde n°1 10, Pierre 9 et Androïde n°2 4 ; Paul peut agir en premier, ou attendre pour jouer ; s'il décide d'attendre, il pourra jouer avant Pierre, avant l'androïde n°2, ou en dernier ; et ainsi de suite pour tous.

#### 26 : Brouillage électronique

Un champ électromagnétique centré sur le robot rend impérisants les instruments électroniques et informatiques. Le robot est immunisé contre son propre champ.

Réussite : Mental Défense : Aucune  
Portée : Variable Durée : RSD tours

Niveau | Effet

N0 : 5 m de rayon.

N1 : 20 m de rayon.

N2 : 100 m de rayon.

N3 : 500 m de rayon.

Coût

N0 : 1 N1 : 2 N2 : 3 N3 : 4





En cas d'égalité, les personnages rejettent un dé 6 afin de les départager. Si l'égalité subsiste, les personnages ex-aequo effectuent leurs actions simultanément.

### **Jet pour toucher**

Le jet pour toucher détermine si le personnage a atteint ou non son adversaire. Il y a quatre formes de combat :

- **La bagarre** : lorsque le personnage combat à mains nues, sans utiliser les arts martiaux. La bagarre s'utilise avec la caractéristique Force. Si le jet de bagarre est réussi, le personnage a touché son adversaire ; dans le cas contraire, il l'a manqué, et son tour prend fin.

- **Les arts martiaux** : lorsque le personnage se bat avec cet art spécifique, ou en utilisant une arme d'art martial (*saï*, sabres, nunchaku...). Les arts martiaux se jouent avec la caractéristique Agilité. Si le jet d'arts martiaux est réussi, le personnage a touché son adversaire ; dans le cas contraire, il l'a manqué, et son tour prend fin.

- **La mêlée** : lorsque le personnage se bat avec une arme de mêlée autre qu'une arme d'arts martiaux (dague, tessons de bouteille, couteaux, etc.). La mêlée se joue avec la caractéristique Force. Si le jet de mêlée est réussi, le personnage a touché son adver-

saire ; dans le cas contraire, il l'a manqué, et son tour prend fin. Si le personnage utilise deux armes simultanément, il doit posséder l'atout « Ambidextrie » pour pouvoir se servir correctement des deux, sans quoi l'arme dans la main non directrice subit un malus de 2 au premier dé.

- **Les pouvoirs au toucher** : ceux-ci se déclenchent si le personnage tente de toucher son adversaire pour utiliser l'un de ses pouvoirs. Les pouvoirs au toucher se jouent avec la caractéristique Agilité. Si le jet d'Agilité est réussi, le personnage a touché son adversaire ; dans le cas contraire, il l'a manqué, et son tour prend fin (les PM éventuels sont perdus, que le joueur touche ou non).

Il s'agit maintenant de savoir si le personnage a causé des dégâts, et combien.

### **Déterminer les dégâts**

Maintenant que le personnage a touché son adversaire, il s'agit de savoir combien de dégâts il a occasionnés. Là encore, quatre cas de figure se présentent :

- Il a frappé à mains nues en utilisant bagarre. S'il possède le talent bagarre, il peut ajouter son score de Force au RSD afin d'évaluer les dégâts. Dans le cas contraire, le RSD seul définit les dégâts.



- Il a frappé à mains nues en utilisant arts martiaux. S'il possède le talent arts martiaux, il peut ajouter son score d'Agilité au RSD afin d'évaluer les dégâts. Dans le cas contraire, le RSD seul définit les dégâts. Avec les arts martiaux, il peut utiliser des armes spécialisées. S'il touche avec l'une d'elles, il ajoute au RSD les dégâts causés par son arme.
- Il a frappé avec une arme de mêlée. S'il possède le talent mêlée, il peut ajouter son score de Force au RSD afin d'évaluer les dégâts. Dans le cas contraire, le RSD définit les dégâts. Ceux de l'arme sont ajoutés au RSD.
- Il a frappé en utilisant un pouvoir au toucher. Il effectue son jet de réussite du pouvoir, et les effets adéquats sont appliqués.

Voir TABLE RÉCAPITULATIVE DES DÉGÂTS.

Il s'agit maintenant de savoir si l'adversaire parvient à esquiver ou à parer.

### Esquive et parade

Tout le monde est capable de se jeter sur le côté, de rouler à terre ou de bloquer un coup avec ses bras. Mais une personne entraînée bénéficie d'un avantage. Afin de diminuer les dégâts occasionnés par une attaque rapprochée, la personne touchée peut tenter une esquive ou une parade. Pour ce faire, il effectue un jet d'Agilité pour esquiver, ou un jet de Force pour parer. Si le jet est réussi, le RSD indique le nombre

de points de dégâts à retrancher au final. Il ne reste plus qu'à noter les PV perdus par l'adversaire. Le jet d'esquive, ou de parade, peut intervenir à chaque attaque. Les talents Esquive et/ou Parade octroient un bonus de + 3 au RSD.

### Défenses

Les obstacles, armures ou encore pouvoirs réduisant les dégâts constituent autant de défenses. Si la personne touchée dispose d'une ou plusieurs défenses, leurs scores se



## TABLE RÉCAPITULATIVE DES DÉGÂTS

Mains nues avec bagarre	RSD + Force
Mains nues sans bagarre	RSD
Mains nues avec arts martiaux	RSD + Agilité
Mains nues sans arts martiaux	RSD
Armé avec arts martiaux	RSD + Agilité + Dégâts de l'arme
Armé sans arts martiaux	RSD + Dégâts de l'arme
Armé avec mêlée	RSD + Force + Dégâts de l'arme
Armé sans mêlée	RSD + Dégâts de l'arme
Pouvoir au toucher	Effets du pouvoir





déduisent des dégâts occasionnés. Pour les PV perdus inférieurs ou égaux à zéro, le personnage ne subit aucun dégât.

**PV PERDUS = DÉGÂTS +  
FORCE/AGILITÉ - RSD D'ESQUIVE OU DE  
PARADE - DÉFENSES**

### ASSOMMER

Le joueur ne désirera certainement pas tuer son adversaire à chaque coup, mais peut préférer l'assommer. Le joueur prévient le MJ avant d'effectuer son jet pour toucher. S'il touche, calculer les dégâts comme à l'accoutumée. Cependant, les dégâts occasionnés restent temporaires. Si les PV de l'adversaire tombent à zéro ou moins, il est assommé pour un temps, et recouvrera ses PV à son réveil. S'il ne chute pas en dessous d'un Point de Vie, l'adversaire prend alors des dégâts réels égaux à la moitié du score obtenu.

Le temps d'évanouissement dépend du score de PV de l'adversaire :

<b>PV DE - 5 À 0</b>	<b>1D6 TOURS</b>
<b>PV DE - 10 À - 6</b>	<b>1D6 MINUTES</b>
<b>PV DE - 15 À - 11</b>	<b>1D6 HEURES</b>
<b>PV INF. À - 15</b>	<b>1D6 JOURS</b>

### EXEMPLE

Paul et Pierre se trouvent dans une usine afin d'espionner un laboratoire. Deux gardes surveillent le périmètre. Ne voulant pas les tuer, les personnages décident de les assommer et les touchent. Pierre occasionne 10 points de dégâts à son adversaire, qui tombe à - 2 PV, et est assommé. Paul ne fait que 4 points de dégâts au sien, qui ne tombe pas en dessous de 0 PV, mais en perd 2 du fait de l'attaque.

### ATTAQUES SURPRISES ET EMBUSCADES

Une personne non repérée par son ou ses adversaires au début du combat obtient au-

tomatiquement l'initiative au premier tour de jeu. De plus, s'il est à portée et qu'il attaque un adversaire, il bénéficie d'un bonus de + 3 aux dégâts. L'adversaire n'aura le droit ni de parer, ni d'esquiver, ni même d'utiliser un pouvoir.

### COMBAT À PLUSIEURS ADVERSAIRES

Une personne peut devoir se battre contre plusieurs adversaires. Dans ce cas, pour chaque jet d'esquive ou de parade après le second, un malus de 2 points cumulatifs s'ajoute au RSD d'esquive ou de parade. Le nombre maximal d'adversaires de taille humaine sur une personne ne peut excéder cinq sans se gêner mutuellement.

### EXEMPLE

Pierre combat contre 5 extrémistes anti-*Kakujin* ; il effectue ses deux premiers jets d'esquive normalement, le troisième avec - 2 à son RSD, le quatrième avec - 4 et le dernier avec - 6.

### LES COMBATS À DISTANCE

Un combat est qualifié d'à distance si les adversaires, quel que soit leur nombre, utilisent des armes à feu ou des armes à distance (arc, javelot, pierres, etc.). Selon le cas, le personnage se servira donc des talents Armes à feu, Lancer, et Armes de jet. Les règles concernant l'utilisation des talents se conforment aux précédentes. Le combat se déroule en cinq phases (déterminer l'initiative, jet pour toucher, détermination des dégâts, esquive ou parade, et défenses).

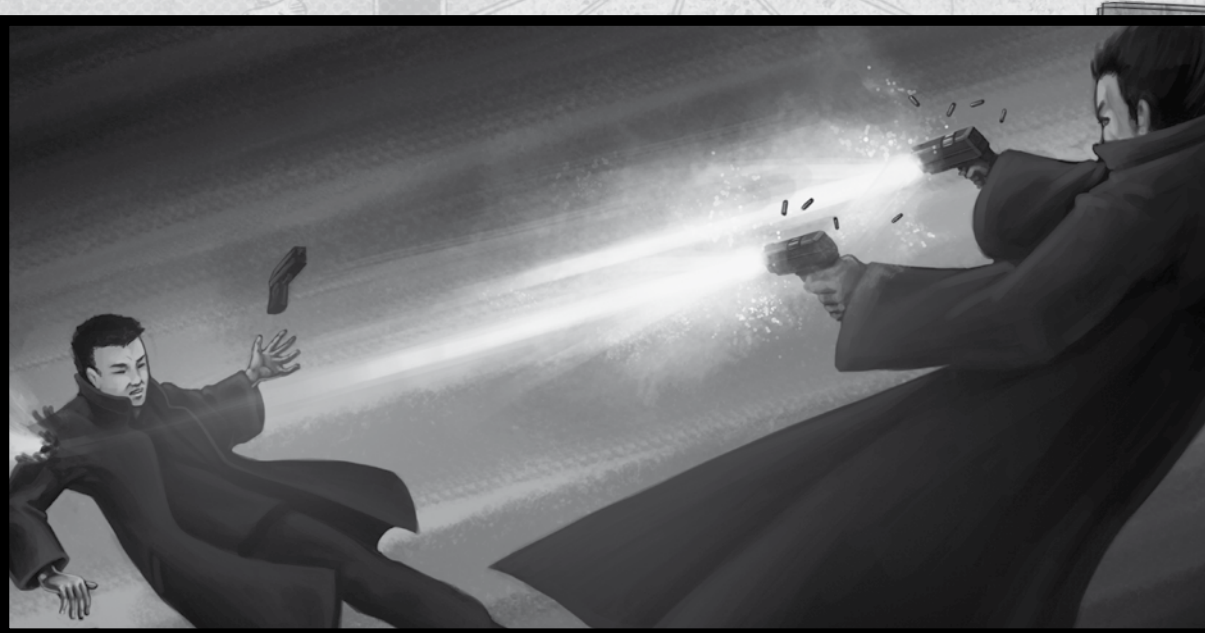
#### *Déterminer l'initiative*

Voir Combats rapprochés, p. 91.

#### *Jet pour toucher*

Lorsque l'on tire avec une arme à feu, ou avec n'importe quelle arme à distance, on distingue deux types de tirs : le tir instinctif et le tir visé.





• **Le tir instinctif** : lorsque le personnage utilise une arme à distance et réagit à l'arrivée soudaine d'un adversaire. Il ne prend pas le temps de viser, et tire au juger. On utilise alors la caractéristique Perception, combinée au talent concerné afin d'effectuer le jet pour toucher. En cas de réussite, le personnage a touché son adversaire ; dans le cas contraire, il l'a manqué, et son tour prend fin.

• **Le tir visé** : lorsque le personnage utilise une arme à distance et prend le temps d'appuyer son tir pendant au minimum un tour. On utilise alors la caractéristique Précision combinée au talent concerné afin d'effectuer le jet pour toucher. En cas de réussite, le personnage a touché son adversaire ; dans le cas contraire, il l'a manqué, et son tour prend fin. Le tir visé octroie un bonus de + 3 au RSD par tour visé (maximum 5 tours).

Le joueur ne peut toucher un adversaire que s'il est situé dans son champ perceptif (vue, ouïe, etc.).

### **Détermination des dégâts**

Pour calculer les dégâts, il suffit d'ajouter au RSD les dégâts de l'arme ainsi que la Perception ou la Précision. Si le personnage ne possède pas le talent, le malus habituel est appliqué.

### **Esquive ou parade**

L'esquive s'effectue comme à l'accoutumée. La parade est impossible, sauf dans des cas précis déterminés par le MJ seul.

### **Défenses**

Voir Combats rapprochés, p. 91.

**PV PERDUS =**

**DÉGÂTS + PERCEPTION/PRÉCISION - RSD  
D'ESQUIVE - DÉFENSES**



### **COUPS EN RAFALE**

Plusieurs armes possèdent une CDT supérieure à un coup par tour. Il devient alors possible de tirer une rafale afin de toucher un plus grand nombre d'adversaires. Une fois le jet pour toucher du joueur effectué, il lance 1D6 : de 1 à 3 toutes les balles touchent équitablement les adversaires ; sur 4 et 5 la moitié des balles touche équitablement les adversaires ; sur 6, il tire à côté.

Le joueur précise le nombre de balles tirées. Le RSD est bonifié de 2 points par balle supplémentaire à compter de la seconde.

### **EXPLOSIFS**

Les armes à explosion n'ont pas à effectuer de jet pour toucher car on considère que toute personne située dans l'aire d'effet de





l'explosion la subit automatiquement. Un jet d'esquive reste néanmoins possible afin de limiter les dégâts.

## VIE QUOTIDIENNE

### NOTORIÉTÉ

La notoriété, caractéristique secondaire clé, entre en jeu dans les interactions sociales entre le **Kakujiin** et un humain, soit qu'il souhaite un avantage du fait de sa notoriété, soit qu'il cherche à passer inaperçu. Plus le score en notoriété du personnage est élevé, plus il est aisé d'obtenir des informations sur son manga d'origine et sur lui (par exemple sur son évolution et ses pouvoirs futurs, mais aussi sur ses points faibles).

La notoriété se décline en Yin et Yang, la première reflétant les tendances injustes et cruelles, et la seconde celles droites

et morales.

En termes de jeu, cette caractéristique repose sur la décision du MJ selon l'action intentée par le personnage manga et son niveau de notoriété associé. À titre indicatif, voici quelques indications : Un score de 1 ou 2 permettra de passer inaperçu au milieu d'une foule, et de ne pas être repéré par un extrémiste anti-**Kakujiin**. À *contrario*, le personnage ne sera pas accueilli à bras ouverts par toute une caste d'otakus et verra moins de services offerts spontanément en cas de difficulté. À 3, le personnage manga commence à être connu, que ce soit en positif (yang) ou en négatif (yin), il a plus de difficultés à passer inaperçu, mais obtiendra plus facilement des faveurs. À 4 ou 5, le personnage, connu quasi mondialement, aura des points faibles connus de tous, des ennemis extrémistes par centaines, ainsi que des fans inconditionnels prêts à tout pour lui. Ces tendances sont à affiner selon l'historique du personnage, et surtout son orientation Yin/Yang (par exemple, un personnage avec 4 en Yin et 0 en Yang suscitera la terreur chez nombre d'humains, et de ce fait constituera une cible privilégiée et recherchée pour destruction).

Au départ, le joueur choisit de répartir entre le Yin et le Yang de 1 à 3 points suivant qu'il souhaite interpréter un person-





nage connu ou non, une éminence grise de l'ombre ou un combattant sous les feux des projecteurs. Durant la campagne et au cours des parties, le MJ pourra augmenter ou diminuer le score d'un personnage en fonction des actes, indépendamment des autres membres du groupe, s'il se fait remarquer, ou au contraire discret. Ainsi, par exemple, un passage dans les médias internationaux octroie le gain d'un point de notoriété, en Yin pour un événement sanglant, en Yang pour un acte de bravoure.

### LES CHUTES

Il arrivera souvent qu'un personnage fasse une mauvaise chute, d'un ou plusieurs mètres. Pour calculer les dégâts occasionnés par cette chute, ôter le nombre de mètres de la Force du personnage, ou de son Agilité s'il possède le talent Acrobatie. Les pouvoirs défensifs s'appliquent afin de diminuer les dégâts. Aucune autre protection n'a d'effet.

$$\text{CHUTE : DÉGÂTS} = \text{MÈTRES} - \text{FORCE OU AGILITÉ} - \text{POUVOIRS DÉFENSIFS}$$

### LE MOUVEMENT

Dans certains cas, il faut évaluer la vitesse de déplacement des personnages afin de générer certains événements (course poursuite, exploration de lieu, etc.). La vitesse de déplacement d'un personnage est égale à son Agilité plus sa Force, multipliés par deux. Le résultat définit le nombre de mètres parcourus en un tour.

Pour déterminer le mouvement en course, il suffit de multiplier l'Agilité plus la Force par dix.

$$\text{VITESSE DE MARCHÉ :} \\ \text{DISTANCE EN MÈTRES} = (\text{AGILITÉ} + \text{FORCE}) \\ \times 2 \text{ PAR TOUR}$$

$$\text{VITESSE DE COURSE :} \\ \text{DISTANCE EN MÈTRES} = (\text{AGILITÉ} + \text{FORCE}) \\ \times 10 \text{ PAR TOUR}$$



### LE SAUT

Dans d'autres cas, la hauteur ou la longueur parcourue lors d'un saut (de toit en toit, par-dessus une clôture, etc.) doivent être mesurées. La longueur en mètres d'un saut est égale à la somme de l'Agilité et de la Force ; la hauteur en mètres à la somme de l'Agilité et de la Force, le tout divisé par quatre.

$$\text{SAUT EN LONGUEUR : DISTANCE EN} \\ \text{MÈTRES} = \text{AGILITÉ} + \text{FORCE}$$

$$\text{SAUT EN HAUTEUR : DISTANCE EN MÈTRES} \\ = (\text{AGILITÉ} + \text{FORCE}) / 4$$

### SOINS ET RÉCUPÉRATION DES PM

En cas de blessure, la table suivante définit le temps de récupération des PV :

#### TABLE DE RÉCUPÉRATION (Kakujin)

PV sup. à 0	Récupération totale des PV en 8 heures de repos complet.
PV de 0 à -5	Récupération d'1 PV par jour.
PV de -6 à -10	Récupération d'1 PV par semaine.
PV de -11 à -15	Récupération d'1 PV par mois.
PV inf. à -15	Le personnage est mort.

En cas de dégâts et de perte de PV, les personnages subissent les effets précisés dans la table suivante :



## TABLE DES EFFETS DE PERTE DE PV (*Kakujin*)

PV de 0 à -5	Le personnage est K.O. pour 1D6 tours s'il échoue à un jet de Force. Affaibli, il subit un malus de -2 au RSD de tous ses jets.
PV de -6 à -10	Le personnage tombe dans le coma pour 1D6 heures s'il échoue à un jet de Force. Affaibli, il subit un malus de -4 au RSD de tous ses jets.
PV de -11 à -15	Le personnage doit être hospitalisé dans les plus brefs délais sous peine de perdre 1 PV par heure. Affaibli, il subit un malus de -6 au RSD de tous ses jets.
PV inf. à -15	Le personnage est mort.

Concernant la récupération des PM, un repos complet de 8 heures permet au *Kakujin* de les recouvrer entièrement.

### OBJETS MANGA

Le possesseur est uni à son objet manga par un lien mental. Celui-ci s'étiole lorsque quelqu'un d'autre trouve l'objet (qu'il soit volé, perdu, etc.). Ainsi, le possesseur sent la présence de son objet à 10 000 Km à la ronde, cette distance diminuant de moitié chaque jour passé avec le possesseur suivant. Si un objet est perdu mais non trouvé, le possesseur continue d'y être lié tant que quelqu'un ne s'en sert pas, et, si le périmètre de détection le permet, sent lorsque quelqu'un l'a trouvé et crée un nouveau lien avec l'objet.

Ainsi, lorsqu'un personnage manga trouve un objet manga, il crée un lien avec. S'il en est séparé, il peut le détecter à un mètre de diamètre, distance doublée chaque jour passé avec l'objet manga, et ce, jusqu'à atteindre les 10 000 Km. Le temps de créer ce lien, le personnage apprend à manipuler l'objet manga (cf. Système d'expérience).





Tant que l'objet manga n'est pas entièrement acquis par le personnage, l'ancien possesseur conserve bien entendu un lien décroissant avec lui.

## SYSTÈME D'EXPÉRIENCE

### POINTS D'EXPÉRIENCE

L'expérience permet d'améliorer les personnages au fil des parties. Ce chapitre précise le nombre de points distribués aux joueurs à la fin d'une partie, ainsi que les modalités d'utilisation de ces Pex. En cas d'achat en tirage aléatoire, si le personnage possède déjà le pouvoir ou la classe obtenus par les dés, il peut bien entendu les tirer de nouveau.

### TABLE D'ATTRIBUTION DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Mission réussie : 5 Pex / joueur  
 Mission partiellement réussie : 3 Pex / joueur  
 Mission échouée : 1 Pex / joueur (on apprend toujours de ses erreurs)

### TEMPS D'APPRENTISSAGE

Afin de préserver la notion de réalisme, toute nouvelle acquisition nécessite en plus des Pex un temps d'apprentissage pour la maîtriser.

Chaque mois que le personnage consacre à l'apprentissage d'un talent, d'une spécialisation, d'un objet manga, d'un pouvoir ou

### TABLE D'UTILISATION DES PEX

+ 1 PV.....	3 Pex
(le plafond maximal augmente de 1)	
+ 1 PM.....	3 Pex
(le plafond maximal augmente de 1)	
+ 1 en caractéristique .....	16 Pex

**Nouvel atout :** ..... Prix de l'atout X 2

**Annulation d'un handicap :**  
 ..... Prix du handicap X 2

**Nouveau talent :**  
 ..... 3 Pex + le temps d'apprentissage

**Nouvelle spécialisation :**  
 ..... 2 Pex + le temps d'apprentissage

**Augmentation des pouvoirs :**  
 ..... niveau suivant X 5 Pex

**Nouveau pouvoir :**  
 Aléatoire dans une classe possédée 15 Pex,  
 ou Choisi dans une classe possédée 20 Pex +  
 le temps d'apprentissage

**Nouvelle classe :**  
 Aléatoire avec le pouvoir aléatoire inclus 20  
 Pex (utilisable 2 fois maximum), Choisie avec  
 pouvoir aléatoire inclus 25 Pex, ou Choisie  
 avec pouvoir choisi inclus 30 Pex + le temps  
 d'apprentissage

### EXEMPLE

Pour passer un pouvoir du niveau 0 au niveau 1, cela coûte 5 Pex, de niveau 1 au niveau 2, 10 Pex, etc. Il n'est bien entendu pas possible de sauter un niveau, ils doivent s'enchaîner.

d'une classe, il gagne 3 Points d'Apprentissage. De plus, lors des parties, chaque réus-





site et échec critiques à une acquisition en cours préalablement achetée lui fera gagner 1 PA supplémentaire (on apprend autant de ses grandes victoires que de ses échecs cuisants). Le MJ reste libre d'attribuer ou d'enlever des PA selon le temps d'entraînement et de pratique du personnage.

Au cours du temps d'apprentissage, si le personnage ne maîtrise pas parfaitement sa nouvelle acquisition, elle reste utilisable à moindre échelle et avec des restrictions évaluées par le MJ (par exemple, RSD divisé par 2, - 1 au premier dé, portée divisée par 5, coût multiplié par 2, etc.).

Enfin, si un *sensei* maîtrisant parfaitement l'acquisition en cours encadre un personnage dans son apprentissage, les temps sont réduits (cf. table) comparativement à l'apprentissage, plus laborieux, en autodidacte.

### TABLE DU TEMPS D'APPRENTISSAGE

Nouveau talent ou spécialisation inné(e) :	6 PA
Nouveau talent ou spécialisation inné(e) avec un <i>Sensei</i> :	3 PA
Nouveau talent ou spécialisation acquis(e) :	18 PA
Nouveau talent ou spécialisation acquis(e) avec un <i>Sensei</i> :	9 PA
Nouveau talent ou spécialisation connaissance :	36 PA
Nouveau talent ou spécialisation connaissance avec un <i>Sensei</i> :	18 PA
Nouvel objet manga :	9 PA
Nouvel objet manga avec un <i>Sensei</i> (maîtrisant l'objet exact) :	5 PA
Nouveau pouvoir :	9 PA
Nouveau pouvoir avec un <i>Sensei</i> (au niveau 3 du pouvoir) :	5 PA
Nouvelle classe :	15 PA
Nouvelle classe avec un <i>Sensei</i> (avec trois pouvoirs dont un niveau 3) :	8 PA

## GESTION DES HUMAINS

En arrivant sur Terre, les *Kakujin* restent bien entendu très largement minoritaires face aux humains qui la peuplent. Afin de pouvoir manier ces PNJ, par exemple les otakus des personnages des joueurs, voici les informations nécessaires à la gestion des humains.

### CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Contrairement aux *Kakujin* qui bénéficient de 18 points dans leurs caractéristiques principales, les humains n'en possèdent que 15, à répartir parmi les mêmes : Force, Mental, Agilité, Perception, Précision et Social.

### CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Les PV et les PM se calculent de la même façon, à savoir PV = Force + Agilité + Précision, et PM = Mental + Perception + Social. Si les PM ne servent pas directement aux humains, qui n'en ont pas l'utilité (sauf dons psychiques spécifiques), ils en sont tout de même dotés, et peuvent ainsi représenter des « gourdes » à PM pour les *Kakujin* dotés de pouvoirs de vol ou d'absorption d'énergie.

Les humains peuvent cumuler des points de défense grâce à leur équipement, mais ne sont bien entendu pas concernés par la Notoriété Yin et Yang.

### POUVOIRS, ATOUTS & HANDICAPS

Les humains *stricto sensu* ne sont dotés d'aucun pouvoir, atout ou handicap similaires à ceux des *Kakujin*.



## TALENTS

Les humains possèdent et peuvent acquérir des talents (suivant le système d'apprentissage défini dans les règles). En moyenne, ils en ont autant que les *Kakujin*, à savoir cinq. S'ils se montrent fort doués dans certains domaines, ils peuvent en avoir davantage.

## ÉQUIPEMENT

Les humains peuvent être équipés de tout objet utile réel, ou même issu des mangas s'ils en connaissent le fonctionnement.

## SOINS & MORTALITÉ

Les humains, moins résistants que les *Kakujin*, ont leur propre table de PV :

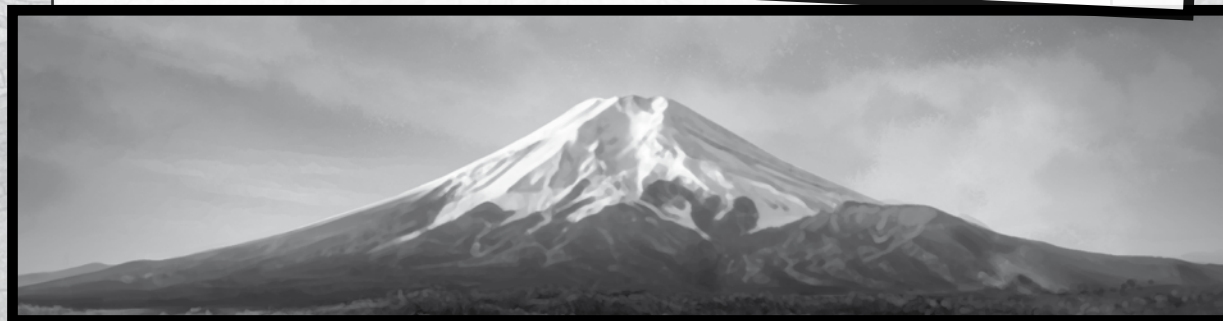
### TABLE DES EFFETS DE PERTE DE PV (Humain)

PV de 0 à -1	Le personnage est K.O. pour 1D6 tours.
PV de -2 à -3	Le personnage tombe dans le coma pour 1D6 heures.
PV de -4 à -5	Le personnage doit être hospitalisé dans les plus brefs délais sous peine de perdre 1 PV par heure.
PV inf. à -5	Le personnage est mort.

De ce fait, ils suivent leur propre table de récupération :

### TABLE DE RÉCUPÉRATION (Humain)

PV sup. à 0	Récupération totale des PV en 8 heures de repos complet.
PV de 0 à -1	Récupération d'1 PV par jour.
PV de -2 à -3	Récupération d'1 PV par semaine.
PV de -4 à -5	Récupération d'1 PV par mois.
PV inf. à -5	Le personnage est mort.





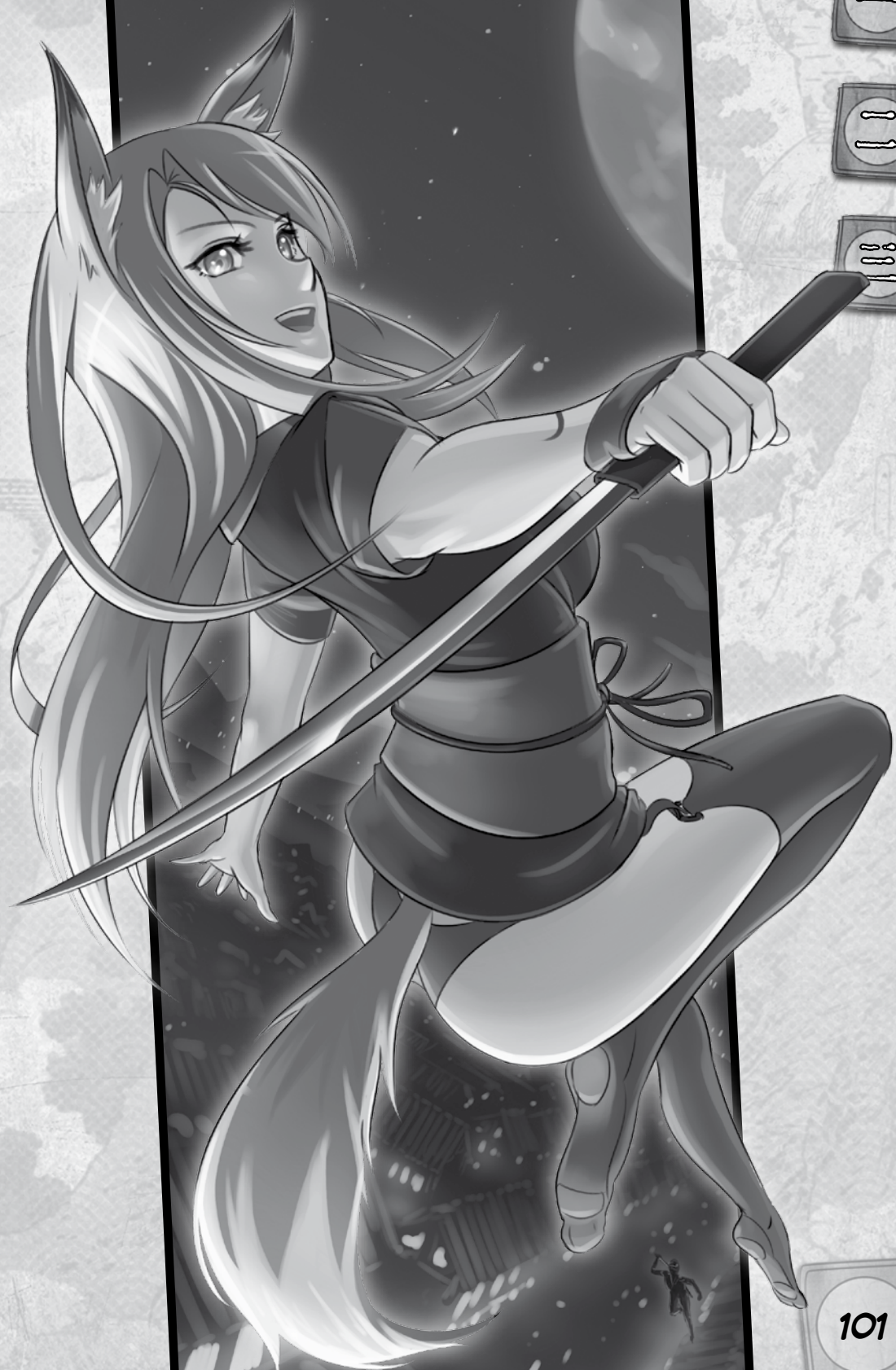
# BESTIAIRE

3

漫画の伝説

三







## BESTIAIRE

Cette partie reprend les éléments nécessaires à la gestion des créatures animales, monstrueuses, mythologiques et même végétales et minérales au cours des parties.

### CRÉATION DE CRÉATURES

Il est possible, selon les besoins des scénarii et l'imagination du MJ, de concevoir des créatures de toute pièce. Dans le but de simplifier cette démarche, des échelles permettent de définir les valeurs des créatures en fonction de leurs types,

de leurs tailles et de leurs niveaux.

Afin d'effectuer des créations rapides, voici les caractéristiques de base par catégorie. Le calcul des PV peut être revu à la baisse afin de conserver une cohérence. Ainsi, un insecte, bien que très agile, n'aura que peu de PV.

#### ANIMAUX ET INSECTES

Les animaux et insectes comprennent autant ceux de la Terre que ceux des mangas. Dans ce dernier cas, des ajouts peuvent être effectués au gré de l'univers de provenance.



#### Minuscule (moins de 10 centimètres)

Force 0 à 1 Perception 1 à 8 PV 1  
Mental 0 à 1 Social 0 à 3 PM 3  
Agilité 1 à 3 Précision 0 à 8

#### Petit (de 10 à 50 centimètres)

Force 1 à 3 Perception 1 à 5 PV 3 à 9  
Mental 1 Social 1 à 3 PM 3  
Agilité 1 à 5 Précision 1 à 3

#### Moyen (de 50 centimètres à 1,50 mètres)

Force 1 à 4 Perception 1 à 5 PV 3 à 12  
Mental 1 Social 1 à 3 PM 3 à 9  
Agilité 1 à 5 Précision 1 à 4

#### Grand (de 1,50 à 3 mètres)

Force 1 à 6 Perception 1 à 5 PV 3 à 18  
Mental 1 Social 1 à 3 PM 3 à 9  
Agilité 1 à 5 Précision 1 à 4

#### Très grand (plus de 3 mètres)

Force 1 à 8 Perception 1 à 5 PV 3 à 24  
Mental 1 Social 1 à 3 PM 3 à 9  
Agilité 1 à 7 Précision 1 à 5

#### LES CRÉATURES SURNATURELLES (ANGES, DÉMONS, LUTINS, ETC.)

Les créatures surnaturelles sont intimement liées au plan divin. Au MJ de définir le niveau qu'il souhaite associer à la créature conçue.

#### Créature de niveau 1

Force 3 Perception 3 PV 9  
Mental 3 Social 3 PM 9  
Agilité 3 Précision 3

**Talents :** 5 talents et 1 spécialisation.

**Pouvoir :** 1 pouvoir de niveau 1.

#### Créature de niveau 2

Force 4 Perception 4 PV 12  
Mental 4 Social 4 PM 12  
Agilité 4 Précision 4

**Talents :** 5 talents et 2 spécialisations.

**Pouvoirs :** 1 pouvoir de niveau 1 et 1 pouvoir de niveau 2.





### Créature de niveau 3

Force 6 Perception 6 PV 18  
Mental 6 Social 6 PM 18  
Agilité 6 Précision 6

**Talents :** 7 talents et 3 spécialisations.

**Pouvoirs :** 1 pouvoir de niveau 1, 1 pouvoir de niveau 2 et 1 pouvoir de niveau 3.

### Créature de niveau 4

Force 10 Perception 10 PV 30  
Mental 10 Social 10 PM 30  
Agilité 10 Précision 10

**Talents :** 10 talents et 5 spécialisations.

**Pouvoirs :** 2 pouvoirs de niveau 1, 2 pouvoirs de niveau 2 et 1 pouvoir de niveau 3.

## LES ÊTRES FANTASTIQUES, MYTHOLOGIQUES OU DISPARUS

Essentiellement issus des mondes manga, les êtres fantastiques n'existent que peu ou prou dans le monde réel, et s'y retrouvent projetés au même titre que les autres personnages.

Force 2 à 6 Perception 2 à 6 PV 6 à 18  
Mental 2 à 6 Social 2 à 6 PM 6 à 18  
Agilité 2 à 6 Précision 2 à 6

**Talents :** 3 talents et 1 spécialisation.

**Pouvoirs :** 1 à 3 pouvoirs, de différents niveaux.



## CRÉATURES PRÉCRÉÉES

### MINÉRAUX ET VÉGÉTAUX

Les minéraux et végétaux peuvent jouer un rôle dans l'utilisation de certains pouvoirs de contrôle ou de transformation, ainsi qu'intervenir à diverses occasions. Voici donc quelques exemples à titre indicatif pouvant aiguiller les parties et étoffer l'univers.

#### Cerisier

*Description :* Arbre fruitier à feuilles caduques, produisant des fleurs blanches et roses, puis des cerises, cultivé au Japon en arbre ornemental sous le nom de « sakura ».

*Taille :* En moyenne vingt mètres à taille adulte.

*Habitat :* Europe, Moyen-Orient et Asie.

*Alimentation :* Eau, oligo-éléments, humus et soleil pour la photosynthèse.

*Mortalité :* Le cerisier craint plusieurs maladies ainsi que des insectes tels que le puceron.

*Espèces connues :* Merisier, bigarreau, griottier, *prunus serrulata*, etc.

Force 5 Perception 0 PV 5 (15)  
Mental 0 Social 4 PM 4  
Agilité 0 Précision 0 Défense 3

**Talents :** Séduction (en floraison), Faire des cerises.

**Pouvoirs :** PV X 3 (Athlètes).

#### Chêne

*Description :* Arbre du genre quercus, avec des espèces à feuilles caduques et d'autres à feuilles persistantes.

*Taille :* En moyenne vingt mètres à taille adulte.

*Habitat :* Hémisphère Nord principalement.

*Alimentation :* Eau, oligo-éléments, humus et soleil pour la photosynthèse.

*Durée de vie et mortalité :* Le chêne peut vivre plusieurs centaines d'années selon les espèces. Il craint certains champignons, in-





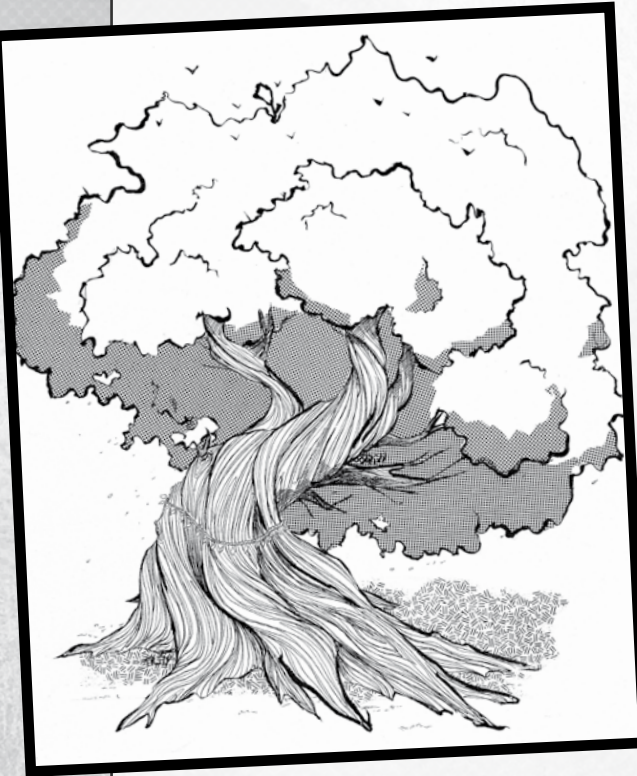
sectes foreurs et autres larves de lépidoptères.

*Espèces connues* : Chêne du Japon, chêne-liège, chêne vert, chêne blanc, chêne écarlate, etc.

Force 6	Perception 0	PV 6 (24)
Mental 0	Social 3	PM 3
Agilité 0	Précision 0	Défense 5

**Talents** : Vivre très vieux, Écorce résistante, Génial pour les cabanes.

**Pouvoirs** : PV X 4 (Athlètes).



### **Diamant**

*Description* : Le plus dur des minéraux naturels, le plus souvent transparent, le diamant est composé de carbone organisé en système cristallin.

*Taille et poids* : Variables.

*Habitat* : Créé à 200 kilomètres sous le manteau terrestre, à des conditions de tempéra-

ture et de pression élevées, le diamant remonte en surface notamment par l'activité volcanique, et se retrouve ainsi en gisements exploités, la Russie et l'Afrique étant les plus importants fournisseurs mondiaux.

*Durée de vie et mortalité* : Les diamants sont éternels. Ou presque. Ils craignent les conditions extrêmes, qui peuvent les détruire autant qu'elles les ont créés.

*Espèces connues* : Le diamant est un minéral unique, mais qui peut varier dans sa pureté et sa couleur.

Force 10	Perception 0	PV 10 (40)
Mental 0	Social 0	PM 0
Agilité 0	Précision 0	Défense 0 (40)

**Talents** : Être beau et irrésistible, Solidité.

**Pouvoirs** : PV X 4 (Athlètes), Endurance X 4 (Athlètes).

### **Fictalus primus**

*Description* : Plante fantastique aux propriétés curatives exceptionnelles, verte à feuilles fines ressemblant à des jeunes pousses de salade, dont la licorne raffole.

*Taille et poids* : En bouquet d'une vingtaine de feuilles de cinq centimètres chacune en moyenne, le pied de *fictalus primus* pèse une centaine de gramme.

*Habitat* : Issu du manga *Aëla, princesse des elfes*, le *fictalus primus* pousse dans de vastes prairies verdoyantes inondées de soleil.

*Durée de vie et mortalité* : Très fragile, le *fictalus primus* a besoin de beaucoup de soleil et d'un terrain humide, et perd toutes ses propriétés dans la semaine qui suit sa cueillette.

*Espèces connues* : Une seule connue à ce jour.

Force 0	Perception 0	PV 1
Mental 0	Social 2	PM 2
Agilité 0	Précision 0	Défense 0

**Talents** : Aucun.





**Talents :** Solidité.

**Pouvoirs :** Endurance X 2 (Classiques).

**Plante carnivore**

*Description :* Plante verte piégeant les créatures dont elle se nourrit par différents moyens (outre de capture, poils gluants, mâchoire végétale, etc.).

*Taille et poids :* Variables.

*Habitat :* Essentiellement en régions tropicales et humides.

*Alimentation :* Carnivore, la taille des proies variant en fonction de celle du piège et de la plante.

*Durée de vie et mortalité :* Les plantes carnivores vivent de quelques mois à quelques années. Elles craignent la sécheresse, certains parasites ainsi que les herbicides.

*Espèces connues :* Il en existe plus de 600 sur Terre.

**Pouvoirs :** Soins niveau 3 (Divins) lorsque la plante est utilisée dans la semaine suivant sa cueillette en tisane ou cataplasme, aucune dépense de PM nécessaire.

Force 0

Perception 2

PV 7

Mental 0

Social 3

PM 5

Agilité 5

Précision 2

Défense 0

**Granite**

*Description :* Roche magmatique à texture grenue.

*Taille et poids :* Variables.

*Habitat :* Le granite se forme dans les profondeurs de la Terre, suite à un refroidissement très lent du magma, et apparaît par érosion d'un terrain surélevé par l'activité tectonique de la planète.

*Durée de vie et mortalité :* Le granite est une roche dure, mais qui subit l'érosion, et libère alors les matériaux agrégés lors de sa composition tels le mica, le feldspath et le quartz.

*Espèces connues :* Granite calco-alcalin, granite tholéïtique, granite alcalin, etc.

Force 6

Perception 0

PV 6

Mental 0

Social 0

PM 0

Agilité 0

Précision 0

Défense 0 (12)





**Talents :** Gobage, Embuscade, Séduction.

**Pouvoirs :** Parfum d'Aphrodite niveau 1 (Lovers).

### **Pierre philosophale**

*Description :* Si plusieurs textes évoquent la pierre philosophale, Jean-Baptiste Van Helmont la décrit en ces termes : « la couleur en était comme du safran en poudre, mais pesante et luisante comme du verre pulvérisé ». Elle est connue pour ses propriétés de transformation d'un métal quelconque en argent (étape intermédiaire) et en or, ainsi que curatives et d'immortalité.

*Taille et poids :* Variables.

*Habitat :* Mystérieux.

*Durée de vie et mortalité :* Mystérieux.

*Espèces connues :* Ce minéral ne se présenterait que sous une forme unique.

Force	3	Perception	0	PV	3 (6)
Mental	3	Social	1	PM	4 (16)
Agilité	0	Précision	0	Défense	0 (6)

**Talents :** Attirer la convoitise, Ressembler à une pierre normale.

**Pouvoirs :** Endurance X 2 (Classiques), PV X 2 (Classiques), Soins niveau 3 (Divins), Résurrection niveau 1 (Divins), Points de **Maho** X 4 (Mages).

### **Quartz**

*Description :* Cristaux de silice incolores, colorés ou fumés, très utilisés pour leurs vertus thérapeutiques dans l'ancien temps par les sorciers et guérisseurs.

*Taille et poids :* Variables.

*Habitat :* Minéral le plus répandu du monde, on le trouve partout sur Terre, avec d'importants gisements au Brésil, en Chine et aux États-Unis, mais aussi au Japon.

*Durée de vie et mortalité :* Sa dureté en fait un minéral solide.

*Espèces connues :* Améthyste, quartz rose, citrine, etc.

Force	5	Perception	0	PV	5
Mental	0	Social	0	PM	0
Agilité	0	Précision	0	Défense	0 (10)

**Talents :** Servir pour les rituels.

**Pouvoirs :** Endurance X 2 (Classiques).

### **Rosier**

*Description :* Arbuste épineux de la famille des rosaceae à feuilles caduques et fleurs odorantes.

*Taille :* En moyenne, entre deux et cinq mètres.

*Habitat :* Zones tempérées de l'hémisphère Nord.

*Alimentation :* Eau, oligo-éléments, humus et soleil pour la photosynthèse.

*Durée de vie et mortalité :* Les rosiers vivent quelques décennies, mais sont sensibles à plusieurs maladies, ainsi qu'aux pucerons et autres insectes, tout comme aux herbicides.

*Espèces connues :* Il existe environ cent cinquante espèces de rosiers.

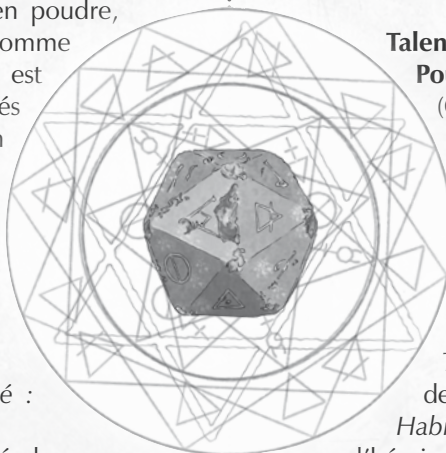
Force	0	Perception	0	PV	1
Mental	0	Social	5	PM	5
Agilité	0	Précision	0	Défense	0

**Talents :** Écorcher avec les aiguilles, Séduction.

**Pouvoirs :** Parfum d'Aphrodite niveau 1 (Lovers).

### **ANIMAUX**

Les joueurs seront amenés à rencontrer différents animaux, qu'ils soient de la Terre, ou même issus de mangas. Une liste hétérogène est fournie afin de se donner une idée





des caractéristiques possibles, sachant bien entendu que le MJ est libre d'en créer autant qu'il le souhaite pour ses besoins scénaristiques.

### **Aigle**

*Description* : Rapace volant aux serres acérées et à la vue perçante.

*Taille et poids* : Long de soixante-dix centimètres à un mètre, l'aigle dépasse les deux mètres d'envergure. Il peut peser de deux kilos et demi à sept kilos.

*Habitat* : On le trouve sur tous les continents.

*Alimentation* : Carnivore, l'aigle chasse les proies disponibles selon son habitat (rongeurs, poissons, reptiles, batraciens, etc.).

*Durée de vie et mortalité* : En moyenne, à l'état sauvage, l'aigle vit entre quinze et vingt ans.

*Espèces connues* : Il existe trente huit espèces réparties en douze genres (pour certaines désormais disparues), parmi lesquelles l'aigle royal, l'aigle noir ou encore l'aigle à ventre roux.

Force 2	Perception 5	PV 11
Mental 1	Social 2	PM 8
Agilité 4	Précision 5	Défense 0

**Talents** : Bagarre, Vol, Vigilance.

**Pouvoirs** : Griffes niveau 1 (Maîtres des familiers).

### **Carnator**

*Description* : Canidé géant aux poils rêches et roux, à la mâchoire puissante, le carnator possède des yeux rouges le rendant nyctalope.

*Taille et poids* : Deux mètres cinquante au garrot pour quatre de long, le carnator pèse en moyenne cinq cents kilos.

*Habitat* : Issu du manga *Hishuhiro le chasseur*, le carnator y vit tapi dans des grottes dont il ne sort que pour aller chasser, le plus souvent de nuit.

*Alimentation* : Carnivore, il se nourrit de toute forme de viande qu'il chasse (il ne



mange pas de créature déjà tuée).

*Durée de vie et mortalité* : Dans son milieu dans *Hishuhiro le chasseur*, le carnator peut vivre trente ans. Peu sujet aux maladies, il ne craint que les morts rapides et violentes.

*Espèces connues* : Aucune, pour le moment, autre que le carnator.

Force 4	Perception 2	PV 11
Mental 2	Social 1	PM 5
Agilité 4	Précision 3	Défense 0

**Talents** : Bagarre, Embuscade, Esquive.

**Pouvoirs** : Frénésie niveau 1 (Maîtres des familiers), Vivacité niveau 1 (Maîtres des familiers), Griffes niveau 1 (Maîtres des familiers).

### **Carpe**

*Description* : Poisson à barbillons sensitifs sur la mâchoire supérieure.

*Taille et poids* : La carpe mesure environ soixante-dix centimètres pour une vingtaine de kilos en moyenne.

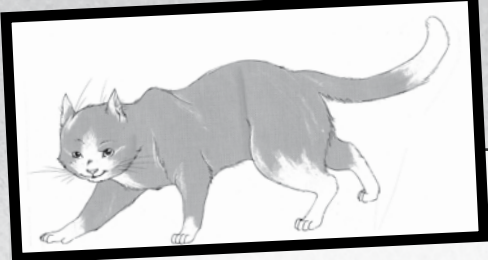
*Habitat* : Eaux douces, tièdes et stagnantes d'Europe, d'Asie, d'Extrême-Orient et d'Amérique du Nord.

*Alimentation* : Omnivore, la carpe se nourrit principalement de crustacés, de vers, de larves et d'algues.

*Durée de vie et mortalité* : La carpe vit en moyenne quarante ans, et craint certaines infections ainsi qu'une chute importante de température de l'eau.

*Espèces connues* : La carpe commune est la plus répandue, mais la famille des *ciprinidae* en comprend beaucoup : carpe asiatique, japonaise, d'eau douce, koï, miroir, etc.





Force 1	Perception 2	PV 2
Mental 1	Social 2	PM 5
Agilité 4	Précision 2	Défense 0

**Talents :** Sport, Discrétion.

**Pouvoirs :** Aucun.

### Chat

*Description :* Félinid de petite taille, domestiqué par l'Homme.

*Taille et poids :* Environ quatre-vingts centimètres pour cinq kilos en moyenne.

*Habitat :* Un peu partout dans le monde.

*Alimentation :* Carnivore.

*Durée de vie et mortalité :* Le chat vit une quinzaine d'années, mais craint de nombreuses maladies et parasites.

*Espèces connues :* Bengal, persan, siamois, sauvage, de gouttière, etc.

Force 1	Perception 4	PV 5
Mental 1	Social 3	PM 8
Agilité 5	Précision 3	Défense 0

**Talents :** Bagarre, Mêlée, Séduction.

**Pouvoirs :** Sixième sens niveau 2 (Lovers).

### Cheval

*Description :* Quadrupède ongulé de la famille des équidés.

*Taille et poids :* Le cheval mesure en moyenne un mètre soixante au garrot pour huit cents kilos, avec de grandes disparités d'une espèce à l'autre.

*Habitat :* Sur tous les continents.

*Alimentation :* Herbivore.

*Durée de vie et mortalité :* Le cheval vit entre vingt et trente ans à l'état sauvage, et jusqu'à quarante ans soigné par l'Homme. Il est sensible aux coliques et aux fractures pouvant entraîner sa mort.

*Espèces connues :* Il existe plus de trois cents races de chevaux, telles que pur-sang arabe, Shetland, de trait, etc.

Force 6	Perception 3	PV 12
Mental 1	Social 3	PM 7
Agilité 3	Précision 3	Défense 0

**Talents :** Bagarre, Sport.

**Pouvoirs :** Aucun.

### Chien

*Description :* Canidé proche du loup.

*Taille et poids :* La taille très variable implique des poids très différents, de neuf cents grammes à cent quarante kilos.

*Habitat :* Partout sur Terre.

*Alimentation :* Carnivore.

*Durée de vie et mortalité :* La durée de vie moyenne du chien se situe entre dix et vingt ans. Le chien craint diverses maladies mortelles, comme la rage ou la gale, ainsi que des parasites, notamment intestinaux. Le chocolat peut aussi lui être fatal.

*Espèces connues :* Il existe trois cent trente-cinq races, parmi lesquelles labrador, briard, golden retriever, husky, rottweiler, chihuahua, yorkshire, dogue allemand, ou encore dingo.

Force 3	Perception 4	PV 9
Mental 1	Social 3	PM 8
Agilité 3	Précision 3	Défense 0

**Talents :** Bagarre, Intimidation, Pister.

**Pouvoirs :** Sens aiguïté niveau 2 (Athlètes).







Force 6 (30) Perception 3 PV 12 (36)  
 Mental 4 Social 2 PM 9  
 Agilité 3 Précision 3 Défense 0 (24)

**Talents :** Bagarre, Mêlée, Vol.

**Pouvoirs :** Force niveau 3 (Maîtres des familiers), Morsure dévastatrice niveau 2 (Maîtres des familiers), Jet de flamme niveau 3 (Maîtres des familiers), Augmentation de PV niveau 1 (Maîtres des familiers), Endurance niveau 2 (Maîtres des familiers).

### **Dragon nain**

*Description :* Petit dragon.

*Taille et poids :* Entre vingt et soixante centimètres à l'âge adulte pour deux kilos environ.

*Habitat :* Présents dans les mangas, ces dragons nains peuvent s'acclimater à tout endroit de la planète, même s'ils n'affectionnent guère le froid.

*Alimentation :* Gemmophage, le dragon nain aime toutes les pierres colorées, semi-précieuses ou précieuses, avec un goût prononcé pour le quartz rose et le diamant.

*Durée de vie et mortalité :* Il peut vivre plusieurs milliers d'années, mais est sensible aux blessures et allergique à l'ambre, qui le plonge dans le coma.

*Espèces connues :* Il n'existerait qu'une espèce de dragons nains, maîtres dans l'art de l'illusion, dans la famille des dragons.

### **Dragon de feu**

*Description :* Léopard géant à ailes membraneuses, le plus souvent de couleur pourpre, capable de cracher du feu.

*Taille et poids :* Quelques dizaines de mètres pour une dizaine de tonnes.

*Habitat :* Disparu de la Terre, il n'existe plus que dans les mangas, où il affectionne plus particulièrement les grottes et les cratères de volcan.

*Alimentation :* Carnivore, en grande quantité.

*Durée de vie et mortalité :* Le dragon de feu peut vivre plusieurs milliers d'années, mais est sujet aux blessures physiques qui peuvent lui être fatales, tout comme certains sorts et potions.

*Espèces connues :* Le dragon de feu est lui-même une espèce de dragon, cette dernière comptant nombre de races (dragon de glace, dragon zombie, dragon des mers, dragon des vœux, dragon des rêves, etc.) dont les caractéristiques sont similaires, à l'exception des pouvoirs élémentaires auxquels le dragon est lié (feu, glace, etc.).







Force	8	Perception	4	PV	14 (28)
Mental	1	Social	2	PM	7
Agilité	3	Précision	3	Défense	2
					(peau épaisse)

**Talents :** Bagarre, Mêlée, Pister.

**Pouvoirs :** PV X 2 (Classiques).

### Licorne

*Description :* Cheval doté d'une corne de narval sur le front, ailé ou non, couramment d'un blanc immaculé, réputé pour sa pureté.

*Taille et poids :* En moyenne un mètre soixante au garrot à l'âge adulte, pour huit cents kilos environ.

*Habitat :* Les forêts denses et primitives représentent son havre de paix, mais la licorne n'hésite pas à en sortir si elle doit intervenir ailleurs.

*Alimentation :* Herbivore, la licorne apprécie tout particulièrement le *fictalus primus* (jeunes pousses de salade aux feuilles fines).

*Durée de vie et mortalité :* Théoriquement immortelle, la licorne reste vulnérable aux attaques physiques ainsi qu'à certains poisons (tels que le sang de démon, ou encore le jus de mandragore).

*Espèces connues :* Plusieurs espèces, parmi lesquelles la licorne blanche, la licorne noire, la licorne argentée, la licorne des neiges, ou encore la licorne hippocampe.

Force	5	Perception	3	PV	10
Mental	5	Social	6	PM	14
Agilité	2	Précision	3	Défense	0

**Talents :** Mêlée, Sport, Séduction.

**Pouvoirs :** Résurrection niveau 1 (Divins), Soins niveau 2 (Divins), Invisibilité niveau 3 (Mages).

### Panda

*Description :* Sur Terre, le panda est un ursidé noir et blanc, ou roux avec du blanc sur le museau. Dans les mangas, doté de physiques variables, il représente parfois un personnage

Force	2	Perception	3	PV	9 (27)
Mental	5	Social	4	PM	12
Agilité	5	Précision	2	Défense	2 (6)

**Talents :** Vol, Discrétion, Esquive.

**Pouvoirs :** Illusion niveau 3 (Mages), Régénération niveau 2 (Mages), PV X 3 (Athlètes), Endurance X 3 (Athlètes).

### Eléphant

*Description :* Grand mammifère doté de défenses en ivoire et d'une trompe.

*Taille et poids :* Il mesure en moyenne trois à quatre mètres au garrot pour un poids de cinq à sept tonnes.

*Habitat :* À l'état sauvage en Afrique et en Asie, dans les plaines, savanes, et surtout forêts. Mais son habitat a tendance à décroître dramatiquement à l'exception des réserves naturelles.

*Alimentation :* Herbivore (jusqu'à deux cents kilos de végétaux par jour).

*Durée de vie et mortalité :* Il vit en moyenne trente à trente-cinq ans. La première cause de mortalité de l'éléphant est l'Homme, qui l'a chassé pendant des millénaires pour son ivoire. Ils sont maintenant protégés, victimes occasionnellement des grands fauves, mais plus couramment de certaines infections.

*Espèces connues :* L'éléphant d'Asie et l'éléphant d'Afrique sont les deux espèces d'éléphant connues, se distinguant notamment par la taille de leurs oreilles.



à part entière, doté alors de caractéristiques supplémentaires.

**Taille et poids :** Le panda géant mesure un mètre quarante à quatre-vingt dix et pèse une centaine de kilos, là où le panda roux affiche une soixantaine de centimètres pour cinq kilos en moyenne. Les pandas de mangas présentent des tailles et poids très variables, mais souvent conséquents.

**Habitat :** Sur Terre, on trouve les pandas roux dans les forêts d'Asie, et le panda géant plus particulièrement en Chine dans les régions montagneuses forestières. Dans les mangas, ils côtoient l'Homme et pour certains vivent avec.

**Alimentation :** Végétariens, ils se nourrissent de bambou, fruits et racines, et à l'occasion d'œufs et d'insectes.

**Durée de vie et mortalité :** Le panda géant vit entre vingt et trente ans. Le panda roux a une espérance de vie d'une quinzaine d'années. Les deux, en voie d'extinction, voient l'Homme détruire leur habitat et les chasser pour leur fourrure.

**Espèces connues :** Sur Terre, le panda géant et le panda rouge. Dans les mangas, de nombreuses espèces, aux caractéristiques variées.

Force	5	Perception	3	PV	11
Mental	1	Social	2	PM	6
Agilité	3	Précision	3	Défense	0

**Talents :** Bagarre, Mêlée, Discrétion.

**Pouvoirs :** Griffes niveau 1 (Maîtres des familiers).

### Requin

**Description :** Poisson cartilagineux doté d'ailerons dorsaux.

**Taille et poids :** Variables d'une vingtaine de centimètres à une vingtaine de mètres, de quelques dizaines de grammes à plusieurs tonnes.

**Habitat :** Tous les océans et mers de la planète, à l'exception de l'Antarctique.

**Alimentation :** Variable selon les espèces,

carnivores, piscivores, voire omnivores.

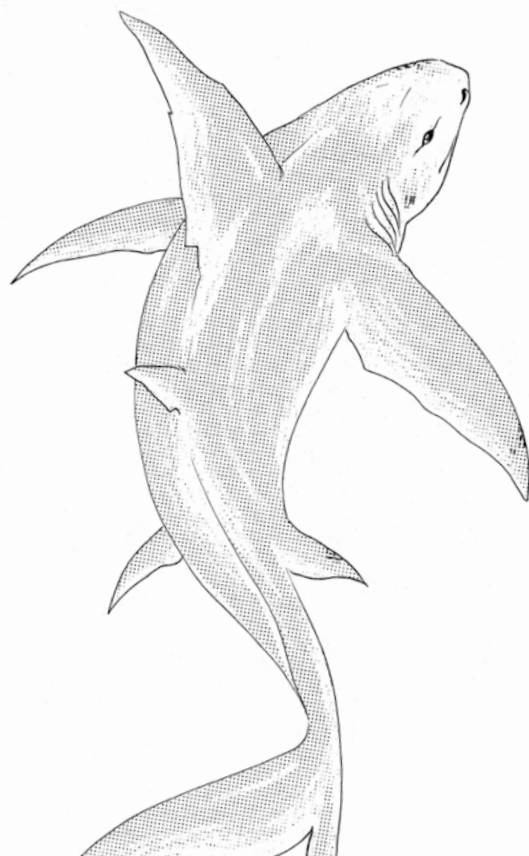
**Durée de vie et mortalité :** Le requin vit en moyenne entre quarante et cinquante ans, avec de grandes disparités selon les espèces. La première cause de mortalité est l'Homme avec la surpêche, mais aussi la pollution et la destruction de leur habitat.

**Espèces connues :** Quatre cent soixante-cinq espèces de requin ont été répertoriées, parmi lesquelles le requin blanc, le requin marteau, le requin tigre, le requin à pointe noire, ou encore le requin bleu.

Force	6	Perception	4	PV	13
Mental	1	Social	1	PM	6
Agilité	4	Précision	3	Défense	1

**Talents :** Bagarre, Sport, Intimidation.

**Pouvoirs :** Morsure dévastatrice niveau 2 (Maîtres des familiers).







### Tarentule

*Description* : Grosse arachnide velue.

*Taille et poids* : De moins d'un centimètre à presque trente avec les pattes selon les espèces, pour un poids de quelques grammes à plusieurs dizaines de grammes.

*Habitat* : Principalement dans l'hémisphère Sud, le plus souvent dans des trous creusés dans la terre, ou toute aspérité naturelle.

*Alimentation* : Insectivore.

*Durée de vie et mortalité* : La tarentule vit en moyenne cinq ans pour les mâles, contre dix pour les femelles, avec certaines espèces atteignant les vingt à trente ans.

*Espèces connues* : On dénombre près de sept cents espèces.

Force 0	Perception 3	PV 2
Mental 0	Social 0	PM 3
Agilité 4	Précision 3	Défense 0

**Talents** : Bagarre, Embuscade, Jet de toile.

**Pouvoirs** : Poison niveau 1 (Maîtres des familiers).

### Tigre

*Description* : Félin roux ou blanc à rayures noires.

*Taille et poids* : Variables d'une espèce à l'autre, en moyenne deux mètres cinquante à trois mètres pour deux cents kilos.

*Habitat* : En Asie, dans des lieux variés.

*Alimentation* : Carnivore.

*Durée de vie et mortalité* : En liberté, le tigre vit une quinzaine d'années, contre environ

vingt-cinq en captivité. L'Homme est à l'origine de la disparition de plusieurs espèces de tigres, par la destruction de son habitat, mais aussi la chasse pour sa fourrure ou encore pour la médecine traditionnelle chinoise qui utilise le tigre dans ses remèdes.

*Espèces connues* : Dix-neuf espèces, parmi lesquelles le tigre de Sibérie, de Sumatra, du Bengale, etc.

Force 6	Perception 4	PV 15
Mental 1	Social 2	PM 7
Agilité 5	Précision 4	Défense 0

**Talents** : Bagarre, Mêlée, Embuscade.

**Pouvoirs** : Griffes rétractiles niveau 1 (Transformables).

### Tortue terrestre

*Description* : Animal à carapace vivant sur la terre ferme.

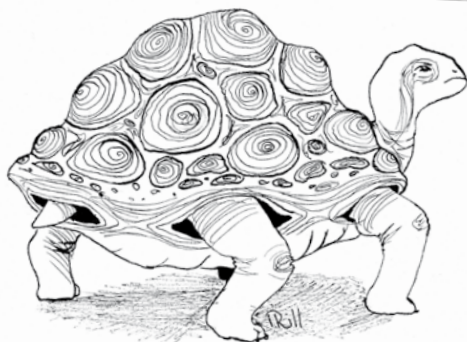
*Taille et poids* : Variables.

*Habitat* : Tous les continents, dans des zones aussi bien tropicales qu'arides ou même désertiques.

*Alimentation* : Herbivore.

*Durée de vie et mortalité* : Les tortues terrestres vivent en moyenne soixante ans, âge très variable d'une espèce à l'autre. Si les tortues terrestres sont victimes de maladies, beaucoup meurent suite à des accidents de la route.

*Espèces connues* : Plusieurs dizaines, dans différentes zones géographiques : Tortue d'Hermann en France, étoilée d'Inde ou Ma-





nouria en Asie, ou encore tortue géante des Seychelles en Afrique.

Force	3	Perception	2	PV	7
Mental	1	Social	2	PM	5
Agilité	2	Précision	2	Défense	3 (carapace)

**Talents :** Bagarre, Sport, Discrétion.

**Pouvoirs :** Aucun.

### **Tyrannosaure**

*Description :* Dinosaur préhistorique disparu au Crétacé, présent dans certains mangas.

*Taille et poids :* Quinze mètres de long pour cinq à six tonnes en moyenne d'après les estimations actuelles.

*Habitat :* L'actuelle Amérique du Nord avant son extinction. Dans les mangas, il vit dans différents lieux, le plus souvent naturels, mais attaque parfois les villes.

*Alimentation :* Carnivore, peut-être opportuniste, les théories restant pour le moment indécisées sur ses tendances de chasseur ou de charognard.

*Durée de vie et mortalité :* Les chercheurs estiment la durée de vie du *Tyrannosaurus Rex* à une trentaine d'années.

*Espèces connues :* Une seule disparue sur Terre. Plusieurs formes différentes, avec des caractéristiques supplémentaires, dans les espèces issues de mangas.

Force	6 (24)	Perception	2	PV	10 (40)
Mental	1	Social	2	PM	5
Agilité	2	Précision	2	Défense	0 (24)

**Talents :** Bagarre, Sport, Intimidation.

**Pouvoirs :** PV X 4 (Athlètes), Force X 4 (Athlètes), Endurance X 4 (Athlètes).

### **Zwift**

*Description :* Boule de dents tranchantes dotée de deux petites pattes atrophiées, il perçoit son environnement grâce à des capteurs sensitifs similaires aux ampoules de Lorenzi-

ni du requin, sensibles à l'activité électrique. *Taille et poids :* Vingt centimètres de diamètre pour un kilo en moyenne.

*Habitat :* Issu du manga *Darkness of Evil*, il vit en groupe d'une cinquantaine de membres dans les égouts, caves et lieux sombres et humides.

*Alimentation :* Carnivore.

*Durée de vie et mortalité :* Le zwift vit environ dix ans, ne craignant que peu d'autres choses que le sel, qui déclenche une réaction anaphylactique violente pouvant entraîner la mort.

*Espèces connues :* Zwift noir, zwift à dents crochues et zwift sauvage.

Force	2	Perception	3	PV	10
Mental	5	Social	3	PM	11
Agilité	5	Précision	3	Défense	0

**Talents :** Bagarre, Esquive, Pister.

**Pouvoirs :** Morsure dévastatrice niveau 1 (Maîtres des familiers), Paralyse niveau 1 (Maîtres des familiers).



### **HUMANOÏDES FANTASTIQUES**

Il ne s'agit pas ici de définir toutes les races possibles de PNJ, mais davantage d'offrir un panel de créatures avec des caractéristiques



préétablies pour la jouabilité. Ainsi, ne sont décrits par exemple ni nain, ni elfe (pour les mangas d'univers med fan), ni encore race extraterrestre (pour les mangas space opera), pour lesquels des personnages seront placés directement dans les scenarii lorsqu'ils ne seront pas conçus par le MJ lui-même. Cette section met à disposition les descriptifs d'humanoïdes fantastiques utiles pour agrémenter les parties.

### Ange

*Description* : Humain avec des ailes de couleur variable, voire une auréole, envoyé des Dieux pour faire le Bien.

*Taille et poids* : Humains.

*Habitat* : Le plus souvent au paradis, quel qu'il soit dans la religion ou croyance d'origine de l'ange, qui en sort aussi souvent que nécessaire. On ne sait si les anges présents proviennent uniquement des mangas, ou s'ils existaient vraiment.

*Alimentation* : Aucune.

*Durée de vie et mortalité* : Immortel, l'ange n'est cependant pas invincible.

*Espèces connues* : Ange doré, ange argenté, archange, ange de la mort, etc.

Force 4	Perception 4	PV 12
Mental 4	Social 4	PM 12
Agilité 4	Précision 4	Défense 0

**Talents** : Vol, Mêlée, Séduction.

**Pouvoirs** : Soins niveau 2 (Divins), Coup de pouce divin niveau 3 (Divins), Zone de sanctuaire niveau 1 (Divins).

### Banshie

*Description* : Femme au teint blafard, entièrement vêtue de noir, vouant sa vie à la destruction des Hommes.

*Taille et poids* : Humains.

*Habitat* : Issue des mangas, elle se terre dans les lieux sombres et près des cimetières.

*Alimentation* : Vitalité humaine.

*Durée de vie et mortalité* : Immortelle mais



pas invincible, la banshie est sensible aux attaques physiques et à certains sorts.

*Espèces connues* : Une seule, la banshie.

Force 3	Perception 2	PV 9
Mental 5	Social 1	PM 8
Agilité 3	Précision 3	Défense 0

**Talents** : Chant, Esquive, Pister.

**Pouvoirs** : Attaque sonore niveau 3 (Lovers), Brouiller les perceptions niveau 1 (Lovers), Folie niveau 0 (Lovers).

### Centaure

*Description* : Hybride mythologique mi-animal quadrupède, mi-Homme (homme ou femme).

*Taille et poids* : Variables selon les espèces.

Chez le centaure-cheval, le plus répandu, compter deux mètres cinquante pour sept



cents kilos en moyenne.

*Habitat* : Forêts profondes.

*Alimentation* : Omnivore.

*Durée de vie et mortalité* : Le centaure vit une centaine d'années, et est sujet aux mêmes causes de mortalité que les êtres humains (maladies, coups, vieillesse, etc.).

*Espèces connues* : Plusieurs, parmi lesquelles le centaure-cheval, le centaure-taureau, le centaure-chèvre, le centaure-lion, etc., présentant chacune leurs particularités complémentaires (sabots, griffes...).

Force	6	Perception	2	PV	11 (22)
Mental	3	Social	3	PM	8
Agilité	3	Précision	2	Défense	0

**Talents** : Sport, Mêlée, Bagarre, Parade, Armes à distance.

**Pouvoirs** : Augmentation de PV niveau 0 (Maîtres des familiers).



### **Démon de combat rapproché**

*Description* : Le démon de combat rapproché existe sous plusieurs apparences, mais se montre toujours très musclé et puissant, expert des attaques au corps à corps.

*Taille et poids* : Variables.

*Habitat* : Issu des mangas, il vit au départ aux Enfers, et est envoyé dans les zones de guerre.

*Alimentation* : Chair humaine.

*Durée de vie et mortalité* : Immortel, il craint les blessures physiques.

*Espèces connues* : Autant d'espèces que de races de démons et fantastiques.

Force	4 (16)	Perception	4	PV	12
Mental	4	Social	4	PM	12
Agilité	4	Précision	4	Défense	0 (12)

**Talents** : Bagarre, Mêlée, Esquive, Sport.

**Pouvoirs** : Force niveau 2 (Maîtres des familiers), Endurance niveau 1 (Maîtres des familiers).

### **Droïde de combat**

*Description* : Robot spécialisé dans l'art de la guerre, muni d'armes de combat.

*Taille et poids* : Taille humaine, pour un poids de cinq cents kilos.

*Habitat* : Issu des mangas futuristes, les droïdes sont initialement stockés dans des dépôts militaires.

*Alimentation* : Électricité.

*Durée de vie et mortalité* : Théoriquement immortel, le droïde subit les effets du temps sur les matériaux qui le composent (oxydation, etc.), ainsi que ceux des attaques physiques.

*Espèces connues* : Il existe des dizaines de droïdes de combat, qui diffèrent essentiellement par leur armement.

Force	5	Perception	5	PV	9
Mental	1	Social	1	PM	7
Agilité	2	Précision	2	Défense	0 (5)

**Talents** : Armes à feu, Mêlée, Esquive.





**Pouvoirs :** Laser niveau 1 (Robots), Blindage niveau 1 (Robots), Poing tronçonneuse niveau 2 (Robots).

### **Fantôme**

*Description :* Créature translucide décédée.

*Taille et poids :* Taille de la créature morte, pour un poids fixe de vingt et un grammes.

*Habitat :* Divers, souvent attaché à un lieu auquel il est historiquement lié.

*Alimentation :* Aucune.

*Durée de vie et mortalité :* Immortel, il ne craint aucune attaque physique, mais reste sensible aux attaques mentales, à la magie et aux sorts.

*Espèces connues :* Spectre, revenant, esprit frappeur, etc.

Force 2	Perception 4	PV 8
Mental 6 (18)	Social 6	PM 16
Agilité 3	Précision 3	Défense 0

**Talents :** Hanter, Pister, Bagarre.

**Pouvoirs :** Mental X 3 (Guerriers du Chi), Intangibilité niveau 3 (Mages), Télépathie niveau 2 (Lovers).



### **Harpie**

*Description :* Terrifiant hybride mythologique mi-femme mi-vautour vivant en colonie de quelques membres.

*Taille et poids :* Taille et poids humains.

*Habitat :* Souvent représentées sur des vieux arbres décrépits des lieux de désolation, elles en sont souvent la cause, le triste décor n'étant que la résultante de leur passage. À l'état sauvage, les harpies nichent dans les escarpements rocheux des falaises inaccessibles.

*Alimentation :* Carnivore, et charognarde au besoin.

*Durée de vie et mortalité :* La harpie vit une centaine d'années, et subit les mêmes causes





de mortalité que les êtres humains (maladies, coups, vieillesse, etc.).

*Espèces connues* : Une dizaine : harpie à plumes noires, harpie de l'Olympe, harpie des Enfers, harpie des cimetières, harpie des Strophades, etc.

Force	4	Perception	3	PV	9
Mental	3	Social	1	PM	7
Agilité	3	Précision	2	Défense	0

**Talents** : Vol, Bagarre, Esquive.

**Pouvoirs** : Peur niveau 1 (Maîtres des familles).

### **Lycanthrope**

*Description* : Humain, il se transforme en loup humanoïde à la pleine lune lorsqu'il a été fraîchement mordu, et à volonté lorsqu'il apprend à maîtriser ses pulsions.

*Taille et poids* : En humain, taille et poids humains. En lycanthrope, deux mètres cinquante pour quatre cents kilos.

*Habitat* : À priori issu uniquement des mangas, il vit « normalement » sous sa forme humaine, souvent à proximité de grandes forêts. Sous sa forme de loup-garou, il rôde sur son territoire de chasse, plus large que son lieu de vie humain.

*Alimentation* : Omnivore en humain. Exclusivement carnivore en loup-garou.

*Durée de vie et mortalité* : Lié à son corps humain, il en a la longévité. Il se montre sensible aux blessures causées par l'argent.

*Espèces connues* : Une seule, avec différentes meutes hiérarchisées.

Force	5 (10)	Perception	4	PV	11
Mental	3	Social	1	PM	8
Agilité	4	Précision	2	Défense	0 (10)

**Talents** : Bagarre, Mêlée, Sport.

**Pouvoirs** : Coup violent niveau 2 (Athlètes), Force X 2 (Classiques), Endurance X 2 (Classiques), Morsure dévastatrice niveau 0 (Maîtres des familles).

### **Prince démon**

*Description* : Anciens anges déchus, les princes démons ont rejoint Lucifer en Enfer. D'apparences variées et démoniaques au naturel, ils adoptent la physionomie humaine, souvent avantageuse, pour mieux se fondre dans la masse.

*Taille et poids* : Humains.

*Habitat* : Le plus souvent en Enfer, quel qu'il soit dans la religion ou croyance d'origine du prince démon, qui en sort aussi souvent que nécessaire. On ne sait si les princes démons présents proviennent uniquement des mangas, ou s'ils existaient vraiment.

*Alimentation* : Aucune.

*Durée de vie et mortalité* : Immortel, il n'est cependant pas invincible.





*Espèces connues* : Prince démon de la haine, de la folie, de la guerre, de la famine, de la luxure, ange de la mort, etc.

Force 10 Perception 10 PV 30 (120)  
Mental 10 Social 10 PM 30  
Agilité 10 Précision 10 Défense 0 (50)

**Talents** : Bagarre, Mêlée, Séduction, Esquive, Sport, Discrétion, Baratin.

**Pouvoirs** : Endurance niveau 3 (Maîtres des familiers), Augmentation de PV niveau 2 (Maîtres des familiers), Frénésie niveau 2 (Maîtres des familiers), Cornes niveau 1 (Maîtres des familiers), Peur niveau 1 (Maîtres des familiers).

### **Squelette**

*Description* : Créatures variées ramenées à la vie sous leur forme squelettique.

*Taille et poids* : Taille et poids du squelette de la créature d'origine.

*Habitat* : Issus des mangas, on les trouve dans les cimetières, nécropoles et autres lieux mortuaires.

*Alimentation* : Aucune.

*Durée de vie et mortalité* : Immortel, ils craignent les attaques physiques, mais se révèlent insensibles aux attaques mentales.

*Espèces connues* : Autant que de créatures d'origine.

Force 2 Perception 2 PV 6  
Mental 2 Social 1 PM 5  
Agilité 2 Précision 2 Défense 0

**Talents** : Bagarre, Mêlée, Basses besognes.

**Pouvoirs** : Absence de nécessité corporelle niveau 3 (Classiques).

### **Succube**

*Description* : Femme démon de la séduction aux atours chatoyants et à la plastique parfaite.

*Taille et poids* : Humains.

*Habitat* : Issue des mangas, la succube affectionne particulièrement les grandes villes et

lieux peuplés où elle peut assouvir ses pulsions.

*Alimentation* : Énergie vitale humaine.

*Durée de vie et mortalité* : La succube vieillit et subit les effets du temps tant qu'elle n'a pas accès à l'énergie vitale humaine, cette dernière lui rendant force et jeunesse. Elle est sensible aux attaques physiques comme aux sorts.

*Espèces connues* : Une seule, la succube.

Force 2 Perception 3 PV 7  
Mental 4 Social 6 PM 13  
Agilité 4 Précision 1 Défense 0

**Talents** : Bagarre, Esquive, Séduction.

**Pouvoirs** : Vampirisation niveau 2 (Lovers), Absorption du plaisir niveau 3 (Lovers), Charme niveau 1 (Lovers).

### **Vampire**

*Description* : Humain aux canines hypertrophiées et rétractiles, au teint pâle et souvent au goût vestimentaire quelque peu désuet.

*Taille et poids* : Humains.

*Habitat* : Protégé dans un lieu abrité de la lumière en journée, le vampire affectionne les grandes demeures aux décorations rococo-gothiques dans la tradition romantique, mais aussi les endroits darks ou underground.

*Alimentation* : Sang (humain, animal ou de créature surnaturelle).

*Durée de vie et mortalité* : Immortel, le vampire ne craint que le feu et la décapitation (et il n'aime pas trop l'ail, qui lui picote un peu le nez).

*Espèces connues* : Il n'existe qu'une race de vampires, même si celle-ci d'organise en castes avec ses us et coutumes particuliers.

Force 6 (18) Perception 6 PV 14  
Mental 5 Social 2 PM 13  
Agilité 5 Précision 3 Défense 0 (12)

**Talents** : Bagarre, Mêlée, Séduction.

**Pouvoirs** : Vol de vitalité niveau 2 (Guerriers du Chi), Force X 3 (Athlètes), Endurance X 2 (Classiques).



## Zombie

*Description* : Reste en décomposition de diverses créatures décharnées.

*Taille et poids* : Légèrement inférieurs à ceux de la créature d'origine.

*Habitat* : Issus des mangas, les zombies affectionnent les cimetières, cryptes et autres lieux mortuaires.

*Alimentation* : Chair fraîche.

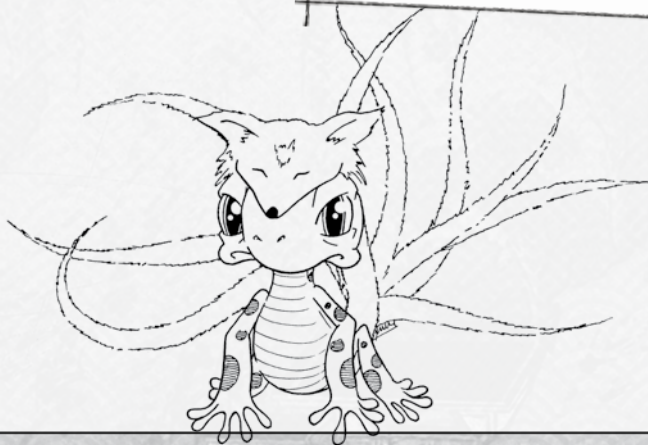
*Durée de vie et mortalité* : Immortels, ils ne craignent que la destruction de leur tête.

*Espèces connues* : Autant que d'espèces contaminées.

Force	5	Perception	2	PV	8
Mental	1	Social	1	PM	4
Agilité	1	Précision	2	Défense	0 (10)

**Talents** : Bagarre, Basses besognes.

**Pouvoirs** : Endurance X 2 (Classiques), Absence de nécessité corporelle niveau 3 (Classiques).





# ÉQUIPE- MENT

4

漫画の伝説

四

富嶽三十六景  
神川  
雪、且

景が好むて事







# TRANSLATION, OBJETS MANGA & PLOPS

Lors de l'arrivée des mangas, certains objets spécifiques des univers d'origine sont apparus, soit avec leur possesseur, soit indépendamment. Ainsi, certains personnages sont équipés d'objets manga, ou les trouveront au cours de la campagne. Parmi ces objets, une classe à part, les plops, est ici développée plus avant.

## TRANSLATION

Au moment de l'Éveil, les *Kakujin* ont été projetés sur Terre, en même temps que certains éléments de leurs mangas d'origine. Ainsi, des objets, plantes et autres créatures ont-ils pu apparaître. Néanmoins, ils restent sporadiques et ne concernent que ceux jouant un rôle narratif dans le récit d'origine. Par exemple, un arbre lambda de la forêt où un mage a suivi son initiation n'apparaîtra pas, là où le *fictalus primus*, plante spécifique associée aux licornes, pourra être découvert sur Terre. De ce fait, tout contenu d'un manga quelconque jugé adéquat par le MJ peut-il intervenir ou être recherché au cours des parties. À *contrario*, les personnages de figuration et éléments de décor demeurent dans leur univers d'origine, n'ayant eu aucune incidence sur le récit ni aucune interaction avec les protagonistes principaux de l'histoire relatée dans le manga.

## OBJETS MANGA

La liste ci-après fournit des exemples non exhaustifs d'objets manga possibles. Ils peuvent être obtenus à la création du personnage avec l'atout « Objet manga », ou trouvés au cours d'aventures. Le joueur en aura sans doute à l'esprit à la création de son personnage, au MJ d'en définir les caractéristiques, et d'en imaginer d'autres s'il le souhaite pour étoffer sa campagne. Les caractéristiques précises des objets fournis à titre d'exemple sont à définir par le MJ, en fonction du coût de l'objet (pris en atout) et de ce qu'il juge le plus adéquat pour sa campagne et l'orientation qu'il souhaite lui donner.

Lorsque l'objet n'appartient pas à l'univers d'origine du personnage, sa maîtrise nécessite l'utilisation de Pex et un entraînement définis par le MJ (cf. Système d'expérience). Que l'objet manga soit pris en atout, ou que le personnage ait appris à s'en servir, un lien mental s'établit entre les deux. Ainsi, le personnage peut sentir la présence de son objet manga si celui-ci est égaré ou volé, et ce jusqu'à ce qu'une autre personne apprenne à s'en servir, et que le lien mental s'établisse entre l'objet manga et le nouveau propriétaire (cf. « Les règles du jeu »).

### Amulette de protection

Amulette de la forme souhaitée, octroyant un bonus de défense.

### Armure animée

Armure légendaire dotée d'une âme, aux effets variables selon l'âme l'habitant.

### Baguette de changement de tenue

Baguette magique permettant de se changer pendant 1D6 X 10 minutes (coût de l'utilisation à définir).

### Bouclier à champ de force

Bouclier déclenchant un champ de force magnétique capable de repousser les attaques, octroyant un bonus de défense.





### **Canon de poignet à plasma**

Canon ergonomique adapté au poignet humain, dans lequel le personnage glisse son bras. Dégâts + 7, Portée 500 m, CDT 1.

### **Corde sans fin**

Corde d'un mètre pouvant s'allonger à l'infini, et retrouver ensuite sa taille initiale.

### **Gemme de pouvoir**

Pierre contenant de la magie pure, aux propriétés variées, utilisable comme source de PM.

### **Hache tueuse de démons**

Hache à deux mains infligeant Dégâts X 2 sur les démons.

### **Épée magique**

Épée de forme variable (au goût du joueur et du MJ), selon l'univers d'origine), à la lame enchantée causant Dégâts + 4.

### **Moto de bosozoku**

Moto futuriste ultra design de chef de gang japonais pouvant rouler jusqu'à 400 Km/h, customisée et accessorisée selon l'univers d'origine.

### **Pistolet laser**

Pistolet futuriste tirant des rayons laser : Dégâts + 3, Portée 300 m, CDT 1.

### **Pistolet à munitions infinies**

Pistolet typique issu de nombreux mangas ne nécessitant aucun rechargement.

### **Sac sans fond**

Sac de forme et de matière variables. Tout objet placé à l'intérieur disparaît, peut être récupéré à la demande (nature et taille possibles de l'objet à définir) et est détruit si le sac l'est.

### **Sceptre magique**

Sceptre doté de propriétés magiques spécifiques à définir.

### **Vaisseau spatial**

Véhicule aérien futuriste de taille, forme et équipement variables.

## **PLOPS**

Les plops, nommés ainsi par l'onomatopée apparaissant lors de leur déclenchement, sont issus de plusieurs mangas. En effet, le **Mangaka** Hitashi Katsumura l'a initialement intégré à sa première œuvre publiée, *L'âme du samouraï*, puis l'a repris dans ses séries suivantes, telles qu'*Enfer à Tokyo* ou encore *Cauchemars d'ailleurs*. Son succès a contribué à la propagation des plops, repris par quelques **Mangaka** débutants dans certaines républications.

Dans tous ces mangas, le plop adopte la même forme : celle d'une pièce ronde avec un disque central pivotant sur lui-même sur lequel est représenté l'objet contenu par le plop. Lorsque l'utilisateur tourne le disque central, l'objet contenu apparaît. Lorsqu'il souhaite le faire repartir, il n'a qu'à actionner le disque dans l'autre sens.

Le plop ouvrirait sur une autre dimension (nul ne s'est aventuré à vérifier jusqu'à présent, les créatures vivantes ne pouvant y pénétrer d'après l'œuvre originale), dans laquelle l'objet peut entrer et sortir, mais dans l'état dans lequel il a été replacé. Ainsi, par exemple, un véhicule ayant subi des dommages ne sera ni réparé, ni ravitaillé. En cas de plop à dosage précis, une fois toutes les ressources utilisées, le plop n'agit plus.

Bien entendu, il s'agit ici d'exemples. La conception d'autres plops est laissée à l'imagination du joueur, et au bon vouloir du MJ, qui en définit les caractéristiques.

En cas de tirage aléatoire (voir exemple dans *Création de Kakuji*, Tome 0 p. 10) ou semi aléatoire avec l'atout « Plop », jeter 1D6. Sur 1- 2 : Utilitaires, sur 3- 4 : Offensifs, sur 5- 6 : Défensifs. Pour le tirage semi aléatoire, choisir ensuite l'objet souhaité. Pour le tirage aléatoire, tirer ensuite 1D6 pour dé-





finir la sous-catégorie, puis un dernier D6 pour découvrir l'objet conféré par le plop.

## UTILITAIRES

### 1 - Équipements militaires

- 1) Lunettes infrarouge
- 2) Masque à gaz
- 3) Kit de premiers secours
- 4) Communicateur à oreillette
- 5) Filet de camouflage
- 6) 300 rations individuelles de survie

### 2 - Moyens de transport

- 1) Charrette
- 2) Vélo
- 3) Moto futuriste
- 4) Voiture
- 5) Camion
- 6) Hélicoptère

### 3 - Nourriture

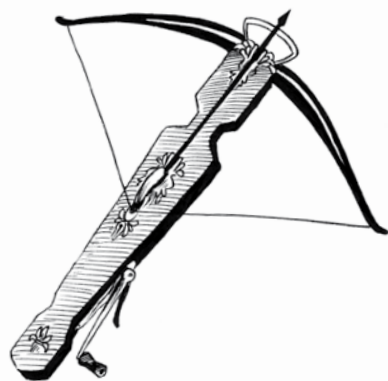
- 1) 1000 menus individuels japonais complets (soupe miso, sushis, sashimis, makis, yakitoris et bol de riz)
- 2) 500 *bento*
- 3) 300 fioles de saké
- 4) 1 000 bouteilles d'eau
- 5) 10 banquets pour 100 personnes
- 6) 1 000 cubes nutritifs de repas individuel

### 4 - Refuges

- 1) Bunker
- 2) Hangar
- 3) Villa
- 4) Cabane
- 5) Préfabriqué
- 6) Mono-capsule

### 5 - Vêtements

- 1) Tenue de yakuza
- 2) Kimono traditionnel
- 3) Kimono sportif
- 4) *Gakuran* / *Sailor Fuku*
- 5) Combinaison en latex
- 6) Treillis militaire



### 6 - Vie quotidienne

- 1) Brosse à dents
- 2) Four à micro-ondes
- 3) Pierres à feu
- 4) Hamac autoporté (*hamac doté de souffleurs silencieux futuristes à ses quatre coins*)
- 5) Casque à coiffure (*casque permettant de créer toutes sortes de coiffures en une minute*).
- 6) Service à thé traditionnel

## OFFENSIFS

### 1 - Armes à distance

- 1) Arc
- 2) Lance-roquettes
- 3) Pistolet
- 4) Fusil d'assaut
- 5) Pistolet laser
- 6) Fusil à pompe

### 2 - Armes de contact

- 1) Katana
- 2) Hache à deux mains
- 3) *Murasame*
- 4) *Bokken*
- 5) Hache monofilament
- 6) Fouet

### 3 - Explosifs

- 1) Grenade offensive
- 2) Grenade défensive
- 3) Dynamite
- 4) C4
- 5) Semtex 4000 (*explosif futuriste, Dégâts + 20*)
- 6) Poudre à canon



#### 4 - Mechas

Les mechas se présentent comme d'imposantes armures mécaniques dans lesquelles le personnage entre pour les manœuvrer (automatiquement adaptés à la taille du possesseur du plop).

1) Mecha de force

*(Double la Force, Défense + 3)*

2) Mecha de rapidité

*(Double l'Initiative, Défense + 3)*

3) Mecha de combat rapproché

*(Griffes de combat (Dégâts + 5), Défense + 3)*

4) Mecha de combat à distance

*(Mini lasers (Dégâts + 5) de portée 150 m et de CDT 1, Défense + 3)*

5) Mecha téléporteur

*(Téléportation à 500 m 10 fois par jour, Défense + 3)*

6) Mecha de combat complet

*(Griffes de combat (Dégâts + 5), Mini lasers (Dégâts + 5) de portée 150 m et de CDT 1, Défense + 5)*

#### 5 - Munitions

1) Munitions explosives

2) Munitions perforantes

3) Munitions électromagnétiques

*(Dégâts doublés sur tout objet électronique et mécanique)*

4) Munitions classiques

5) Munitions empoisonnées

6) Munitions incendiaires

#### 6 - Poisons

1) Cyanure

2) Curare

3) Mort-aux-rats

4) Arsenic

5) Anthrax

6) Venin de veuve noire

#### DÉFENSIFS

##### 1 - Accessoires

1) Bouclier en bois

2) Bouclier en métal

3) Champ de force (Défense + 4)

4) Grenade aveuglante

5) Fumigène

6) Billes de métal glissantes

##### 2 - Armure

1) Armure médiévale

2) Armure samouraï

3) Manteau léger en Kevlar

4) Manteau lourd en Kevlar

5) Gilet léger en Kevlar

6) Gilet lourd en Kevlar

##### 3 - Camouflage

1) Tenue de camouflage

2) Capuchon d'invisibilité

*(Invisibilité pour 1D6 minutes de tout de ce qui en dessous, 1 PM)*

3) Maquillage de camouflage

4) Combinaison caméléon

*(Combinaison à capuche argentée à activation mentale permettant de se fondre avec la surface la plus proche)*

5) Brouilleur électronique

6) Tenue noire de ninja

##### 4 - Détection

1) Détecteur de mouvement

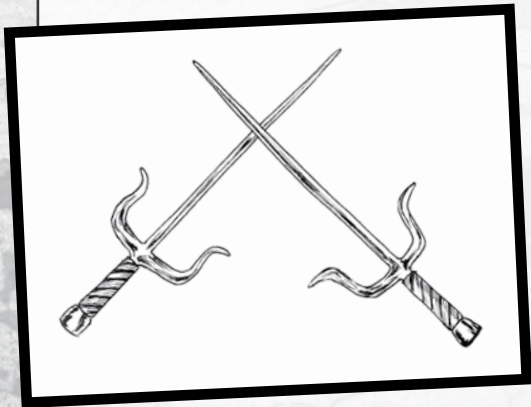
2) Détecteur de pression

3) Caméra infrarouge

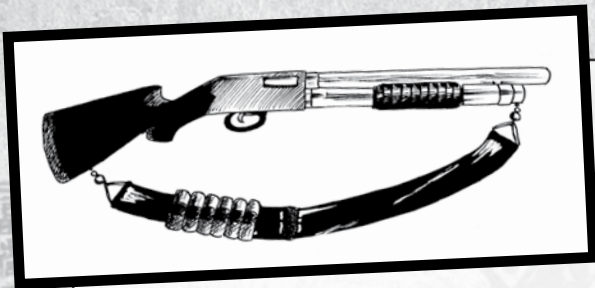
4) Détecteur sonore

5) Caméra de surveillance

6) Détecteur d'humain







(Lentilles faisant apparaître avec une aura bleue les humains, quelles que soient leurs stratégies de camouflage)

### 5 - Pièges

- 1) Piège à loup (1D6 Dégâts + 3)
- 2) Fosse à pieux (1D6 Dégâts + 5)
- 3) Plante carnivore géante (1D6 + 4 Dégâts)
- 4) Dalle électrique (Dégâts + 6, doublés sur le métal)
- 5) Coulée de lave (1D6 Dégâts + 10)
- 6) Filet

### 6 - Soin

- 1) 10 potions de soin (1D6 PV regagnés)
- 2) Kit médical (Bonus de + 5 aux talents Médecine et Premiers soins)
- 3) 5 doses de baume anti-brûlures (Fait disparaître les effets de toute brûlure)
- 4) 50 doses de sérum anti-venin (À effet sur toute forme de venin)
- 5) Défibrillateur chargé
- 6) Caisson cryogénique

## MATÉRIEL

Le matériel comprend les tenues, objets et accessoires. Cette partie fournit une liste de pistes et d'idées. Il est évidemment possible, et même conseillé, de la compléter en fonction des personnages des joueurs et des envies du MJ. Parmi la liste, certains objets permettent de gagner des bonus. Là encore, il s'agit avant tout de faciliter la prise en main, tout en laissant la porte grande ouverte à l'imagination.

Le *Kakujin* peut posséder un début de ma-

tériel à la création, cohérent avec le personnage, et le complète au fil des parties, en trouvant, récupérant ou achetant (au MJ de fixer dans ce cas un prix qui lui semble raisonnable) ce qu'il souhaite.

### • ARMURES

Armure médiévale : Bonus : Défense + 2, Agilité - 1  
 Armure samouraï : Bonus : Défense + 2, Agilité - 1

### • BASKETS

### • BOITE À OUTILS

### • BOUCLIERS

Bouclier en bois : Bonus : Défense + 1  
 Bouclier en métal : Bonus : Défense + 2

### • BOUGIE

### • CLÉ USB

### • COMBINAISON NOIRE EN LATEX

Discrétion + 1

### • CORDE

### • COUTEAU SUISSE

### • ÉVENTAILS

Eventail ornemental  
 Eventail de combat : Bonus : Défense + 1, Dégâts + 1 grâce aux lames de rasoir

### • GAKURAN OU SAILOR FUKU

Bonus : Possibilité de pénétrer facilement dans les établissements scolaires et clubs sportifs.

### • GETA

### • GILETS EN KEVLAR

Gilet léger (court) : Bonus : Défense + 1  
 Gilet lourd (long) : Bonus : Défense + 2





• IPOD

• KIMONOS

Kimono sportif  
Kimono traditionnel

• LAMPE TORCHE

• MANTEAUX EN KEVLAR

Manteau léger (court) : Bonus : Défense + 2  
Manteau lourd (long) : Bonus : Défense + 3

• MASQUE À GAZ

Bonus : Protection aux attaques gazeuses

• OMBRELLE TRADITIONNELLE

• ORDINATEUR PORTABLE

• PICS À CHIGNON EN MÉTAL

Bonus : Utilisé en arme, Dégâts + 1

• POSTE RADIO

• SAC À DOS

• TELEPHONE PORTABLE

• TENTE

• TENUE DE CAMOUFLAGE

Bonus : Discrétion + 4.

• TENUE PUNK

• TENUE SEXY

Bonus : Séduction + 2.

• TENUE SPORTSWEAR

• TENUE DE YAKUZA

Bonus : + 1 en Initiative sur les humains impressionnables.

• VÉLO

• VESTES EN KEVLAR

Veste légère (courte) : Bonus : Défense + 2  
Veste lourde (longue) : Bonus : Défense + 3





## ARMURERIE

Cette section propose une liste non exhaustive d'armes, des dégâts infligés et de leur cadence de tir, selon leur type. Le MJ est bien entendu libre de s'en inspirer et de l'adapter à son gré et à ses besoins scénaristiques.

\* Règles spéciales des grenades

**Grenade à gaz** : gaz paralysant, gaz moultarde, gaz lacrymogène, tous ces gaz entraî-

nent des pertes de points de caractéristiques (au MJ de décider combien de points sont perdus et si cela est définitif, en fonction de la situation).

**Grenade aveuglante** : la perception chute à 1 pendant 1D6 minutes.

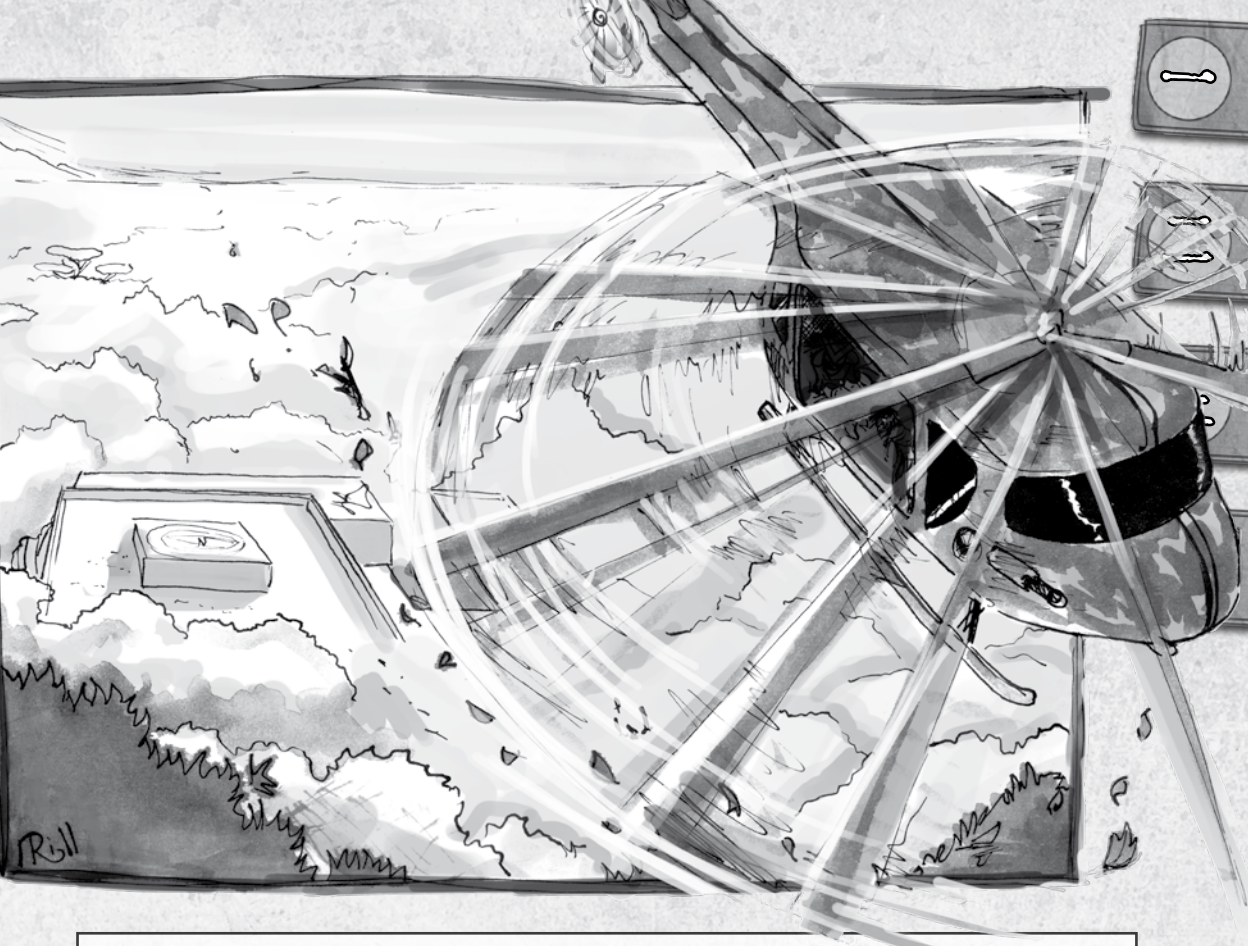
**Grenade sonique** : la perception chute à 1 pendant 1D6 minutes.

**Grenade incendiaire** : la cible subit 1D6 Dégâts supplémentaires chaque tour pendant 1D6 tours.

### TABLE DES ARMES

NOM.....	DÉGÂTS....	CDT	NOM.....	DÉGÂTS....	CDT
<b>• ARMES DE CONTACT</b>					
Couteau .....	Dégâts +1 .....	-	<b>Mitrailleuses</b>		
<i>Sai</i> .....	Dégâts +1 .....	-	Mitrailleuse de poing (mini Uzi) ....	Dégâts +2 .....	5
<i>Tanto</i> .....	Dégâts +1 .....	-	Mitrailleuse légère (Uzi) .....	Dégâts +3 .....	10
<i>Bokken</i> , etc.....	Dégâts +1 .....	-	Mitrailleuse moyenne .....	Dégâts +4 .....	15
Katana .....	Dégâts +2 .....	-	Mitrailleuse lourde.....	Dégâts +5 .....	15
Sabre.....	Dégâts +2 .....	-	<b>Armes lourdes</b>		
Épée.....	Dégâts +2 .....	-	Lance-roquettes.....	Dégâts +6 .....	1
Hache .....	Dégâts +2 .....	-	Mortier .....	Dégâts +6 .....	1
Masse .....	Dégâts +2 .....	-	Lance-flammes .....	Dégâts +8 .....	1
Épée à deux mains.....	Dégâts +3 .....	-	Laser.....	Dégâts +8 .....	1
Hache à deux mains .....	Dégâts +3 .....	-	Taser.....	Dégâts +6 .....	1
Murasame, etc.....	Dégâts +3 .....	-	Canon léger .....	Dégâts +8 .....	1
Nunchaku.....	Dégâts +2 .....	-	Canon moyen.....	Dégâts +10 .....	1
Matraque.....	Dégâts +2 .....	-	Canon lourd .....	Dégâts +12 .....	1
Tonfa .....	Dégâts +2 .....	-	Canon très lourd.....	Dégâts +20 .....	1
Lance .....	Dégâts +3 .....	-			
Hallebarde.....	Dégâts +3 .....	-	<b>• ARMES DE JET ET EXPLOSIFS</b>		
<b>• ARMES À FEU</b>					
<b>Pistolets</b>					
Pistolet léger .....	Dégâts +1 .....	1	<b>Armes de jet</b>		
Pistolet moyen .....	Dégâts +1 .....	3	<i>Shuriken</i> / couteau de lancer .....	Dégâts +1 .....	2
Pistolet lourd .....	Dégâts +2 .....	2	Hache de lancer ou équivalent ....	Dégâts +2 .....	1
<b>Revolvers</b>					
Revolver léger.....	Dégâts +1 .....	1	Arme improvisée		
Revolver moyen.....	Dégâts +2 .....	1	(bouteille, pierre, etc.).....	Dégâts +1 .....	2
Revolver lourd .....	Dégâts +3 .....	1	Arc .....	Dégâts +2 .....	1
<b>Fusils</b>					
Fusil de chasse .....	Dégâts +3 .....	1	Arbalète.....	Dégâts +2 .....	1
Fusil à pompe .....	Dégâts +4 .....	1	<b>Explosifs</b>		
Fusil d'assaut.....	Dégâts +4 .....	10	Dynamite .....	Dégâts +7 .....	1
Fusil de précision .....	Dégâts +5 .....	1	Nitroglycérine.....	Dégâts +8 .....	1
			Plastique (C4, etc.).....	Dégâts +9 .....	1
			Poudre à canon .....	Dégâts +6 .....	1
			Grenade à gaz* (selon le gaz).....	Dégâts +1 .....	1
			Grenade aveuglante* .....	Dégâts +1 .....	1
			Grenade sonique* .....	Dégâts +4 .....	1
			Grenade incendiaire* .....	Dégâts +7 .....	1
			Grenade défensive.....	Dégâts +10 .....	1





## VÉHICULES

Toujours dans l'optique de fluidifier la jouabilité, ce chapitre fournit des exemples de caractéristiques pour une série de véhicules donnés à titre d'exemple, aux équipements et règles spéciales variables.

### VÉHICULES TERRESTRES

#### *Berline*

Nombre de places maximum : 5  
Vitesse de pointe : 200 Km/h  
Longueur : 4,5 m  
Largeur : 1,7 m  
Hauteur : 1,5 m  
Poids : 1,1 tonnes  
Autonomie : 700 Km  
Défense : 2  
PV : 20  
Armement : Aucun  
Règles spéciales : Aucune

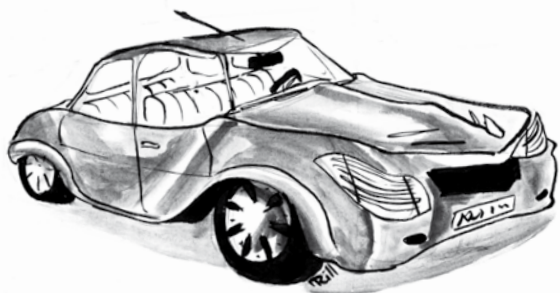
#### *Break*

Nombre de places maximum : 7  
Vitesse de pointe : 180 Km/h  
Longueur : 4,7 m  
Largeur : 1,7 m  
Hauteur : 1,5 m  
Poids : 1,5 tonnes  
Autonomie : 800 Km  
Défense : 2  
PV : 20  
Armement : Aucun  
Règles spéciales : Aucune

#### *Camion*

Nombre de places maximum : 4  
Vitesse de pointe : 140 Km/h  
Longueur : 7 m (16 m avec remorque)  
Largeur : 2,5 m  
Hauteur : 5 m  
Poids : 6 tonnes (en moyenne 40 tonnes avec remorque)





Autonomie : 6 000 Km  
 Défense : 2  
 PV : 50  
 Armement : Aucun  
 Règles spéciales : Aucune

### **Camion blindé**

Nombre de places maximum : 10  
 Vitesse de pointe : 120 Km/h  
 Longueur : 6 m  
 Largeur : 2,5 m  
 Hauteur : 2,5 m  
 Poids : 20 tonnes  
 Autonomie : 1 000 Km  
 Défense : 10  
 PV : 50  
 Armement : Aucun  
 Règles spéciales : Aucune

### **Char d'assaut léger**

Nombre de places maximum : 4  
 Vitesse de pointe : 58 Km/h  
 Longueur : 4,5 m  
 Largeur : 2,5 m  
 Hauteur : 2,5 m  
 Poids : 14,5 tonnes  
 Autonomie : 120 Km  
 Défense : 5 à 10 (blindage de 13 à 51 mm)  
 PV : 30  
 Armement : 3 mitrailleuses moyennes et 1 canon léger.  
 Règles spéciales : En cas d'attaque sur les chenilles, les dégâts sont doublés.

### **Char d'assaut lourd**

Nombre de places maximum : 5  
 Vitesse de pointe : 40 Km/h  
 Longueur : 9 m

Largeur : 3,5 m  
 Hauteur : 3 m  
 Poids : 42 tonnes  
 Autonomie : 160 Km  
 Défense : 10 à 15 (blindage de 50 à 75 mm)  
 PV : 60  
 Armement : 2 mitrailleuses moyennes et 1 canon lourd.  
 Règles spéciales : En cas d'attaque sur les chenilles, les dégâts sont doublés.

### **Citadine**

Nombre de places maximum : 5  
 Vitesse de pointe : 160 Km/h  
 Longueur : 4 m  
 Largeur : 1,5 m  
 Hauteur : 1,5 m  
 Poids : 1 tonne  
 Autonomie : 700 km  
 Défense : 2  
 PV : 20  
 Armement : Aucun  
 Règles spéciales : Aucune

### **Jeep**

Nombre de places maximum : 6  
 Vitesse de pointe : 130 Km/h  
 Longueur : 4,2 m  
 Largeur : 1,7 m  
 Hauteur : 1,8 m  
 Poids : 1,7 tonnes  
 Autonomie : 600 km  
 Défense : 1  
 PV : 20  
 Armement : Aucun de base (armes de type mitrailleuse adaptables).  
 Règles spéciales : Aucune

### **Moto grosse cylindrée**

Nombre de places maximum : 2  
 Vitesse de pointe : 320 Km/h  
 Longueur : 2 m  
 Largeur : 1 m  
 Hauteur : 1 m  
 Poids : 250 Kg  
 Autonomie : 200 Km



Défense : 0

PV : 15

Armement : Aucun

Règles spéciales : + 2 en Social pour le conducteur tant qu'il est dessus ou à côté.

### **Moto moyenne cylindrée**

Nombre de places maximum : 2

Vitesse de pointe : 200 Km/h

Longueur : 2 m

Largeur : 0,7 m

Hauteur : 1 m

Poids : 200 Kg

Autonomie : 250 Km

Défense : 0

PV : 15

Armement : Aucun

Règles spéciales : + 1 en Social pour le conducteur tant qu'il est dessus ou à côté.

### **Multispace**

Nombre de places maximum : 8

Vitesse de pointe : 180 Km/h

Longueur : 4,5 m

Largeur : 1,8 m

Hauteur : 1,6 m

Poids : 1,7 tonnes

Autonomie : 900 Km

Défense : 2

PV : 20

Armement : Aucun

Règles spéciales : Aucune

### **Scooter**

Nombre de places maximum : 2

Vitesse de pointe : 150 Km/h

Longueur : 2 m

Largeur : 0,8 m

Hauteur : 0,7 m

Poids : 150 Kg

Autonomie : 170 Km

Défense : 0

PV : 10

Armement : Aucun

Règles spéciales : Aucune

### **Tractopelle**

Nombre de places maximum : 1

Vitesse de pointe : 50 Km/h

Longueur : 12 m

Largeur : 3 m

Hauteur : 4 m

Poids : 50 tonnes

Autonomie : 300 Km

Défense : 2

PV : 40

Armement : Aucun

Règles spéciales : 3D6 Dégâts infligés par le bras mécanique.

### **Voiture de sport**

Nombre de places : de 2 à 4

Vitesse de pointe : 300 Km/h

Longueur : 4,5 m

Largeur : 1,8 m

Hauteur : 1,2 m

Poids : 1,7 tonnes

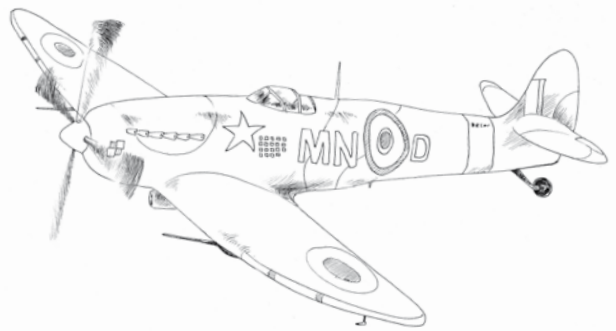
Autonomie : 500 Km

Défense : 2

PV : 20

Armement : Aucun

Règles spéciales : + 2 en Social pour le conducteur, tant qu'il est dedans ou à côté.



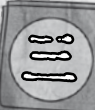
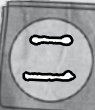
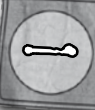
## **VÉHICULES AÉRIENS**

### **Avion de chasse**

Nombre de places maximum : 2

Vitesse de pointe : 2 170 Km/h (Mach 1.8)

Longueur : 15 m





Largeur : 11 m  
Hauteur : 5,5 m  
Poids : 24,5 tonnes  
Autonomie : 1 300 Km  
Plafond : 16 000 m  
Défense : 5  
PV : 40

Armement : 1 canon moyen, plusieurs bombes et missiles (nombre à définir par le MJ).

Règles spéciales : Aucune

### ***Hélicoptère***

Nombre de places maximum : 8  
Vitesse de pointe : 300 Km/h  
Longueur : 12 m  
Largeur : 12 m avec hélice  
Hauteur : 4 m  
Poids : 4,25 tonnes  
Autonomie : 900 Km  
Défense : 3  
PV : 40

Armement : Aucun

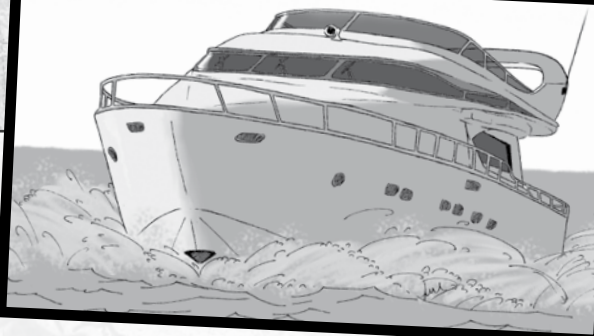
Règles spéciales : Aucune

### ***Hélicoptère de combat***

Nombre de places maximum : 2  
Vitesse de pointe : 365 Km/h  
Longueur : 18 m  
Largeur : 14,6 m avec hélice  
Hauteur : 4 m  
Poids : 9,5 tonnes  
Autonomie : 1 900 Km  
Plafond : 6 400 m  
Défense : 5  
PV : 40

Armement : 1 canon moyen et plusieurs missiles (nombre à définir par le MJ).

Règles spéciales : Aucune



## ***VÉHICULES AQUATIQUES***

### ***Bateau de plaisance***

Nombre de places maximum : 8  
Vitesse de pointe : 20 nœuds (environ 37 Km/h)  
Longueur : 8 m  
Largeur : 3 m  
Hauteur : 3 m  
Poids : 5 000 Kg  
Autonomie : 1 500 miles (environ 2 400 Km)  
Défense : 1  
PV : 20  
Armement : Aucun  
Règles spéciales : Aucune

### ***Cuirassé***

Nombre de places maximum : 3 000  
Vitesse de pointe : 33 nœuds (environ 61 Km/h)  
Longueur : 270 m  
Largeur : 33 m  
Hauteur : 15 m  
Poids : 45 000 tonnes  
Autonomie : 5 300 miles (8 500 Km) à pleine vitesse, 20 000 miles (32 000 Km) à moitié.  
Défense : 20  
PV : 150  
Armement : 9 canons très lourds, 20 canons lourds, 32 missiles lourds et 16 missiles moyens.  
Règles spéciales : Aucune

### ***Destroyer***

Nombre de places maximum : 330  
Vitesse de pointe : 31 nœuds (environ 57 Km/h)  
Longueur : 156 m  
Largeur : 20 m  
Hauteur : 10 m  
Poids : 20 000 tonnes





Autonomie : 2 700 miles (environ 4 400 Km)

Défense : 17

PV : 120

Armement : 90 missiles moyens, 2 hélicoptères de combat, 2 lance-torpilles, 1 canon lourd.

Règles spéciales : Aucun

### **Hors-bord**

Nombre de places maximum : 8

Vitesse de pointe : 41 nœuds (environ 77 Km/h)

Longueur : 9 m

Largeur : 2,5 m

Hauteur : 3 m

Poids : 2 500 Kg

Autonomie : 930 miles (environ 1 500 Km)

Défense : 1

PV : 20

Armement : Aucun

Règles spéciales : Aucune

### **Hovercraft**

Nombre de places maximum : 30

Vitesse de pointe : 54 nœuds (environ 100 Km/h)

Longueur : 27 m

Largeur : 15 m

Hauteur : 3 m

Poids : 152 tonnes

Autonomie : 236 miles (environ 380 Km)

Défense : 3

PV : 75

Armement : Aucun

Règles spéciales : En cas d'attaque sur le coussin d'air, les dégâts sont doublés.

### **Porte-avion**

Nombre de places maximum : 5 200

Vitesse de pointe : 30 nœuds (environ 55 Km/h)

Longueur : 335 m

Largeur : 90 m

Hauteur : 40 m

Poids : 80 000 tonnes

Autonomie : Infinie (fonctionne avec un

réacteur nucléaire).

Défense : 10

PV : 200

Armement : 40 chasseurs bombardiers et 15 hélicoptères de combat.

Règles spéciales : Aucune

### **Sous-marin tactique**

Nombre de places maximum : 70

Vitesse de pointe : 25 nœuds (environ 46 Km/h)

Longueur : 75 m

Largeur : 7,5 m

Hauteur : 6,5 m

Poids : 2 300 tonnes

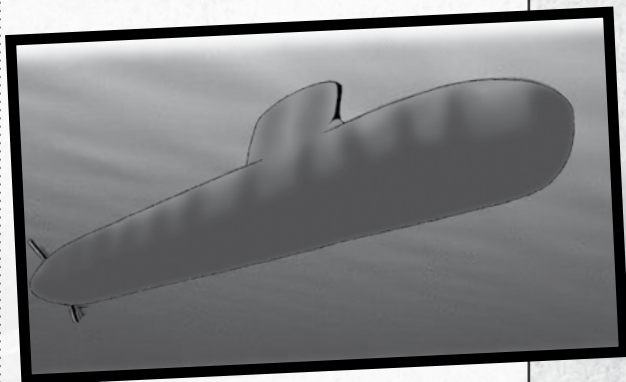
Autonomie : Infinie (fonctionne avec un réacteur nucléaire).

Défense : 10

PV : 150

Armement : 14 missiles et torpilles.

Règles spéciales : Aucune





# CAMPAGNE L'ÉVEIL

5

漫画の伝説

五





一

二

三

四

五



En complément du background et des pistes de scénarii glissées tout au long de celui-ci, voici une première campagne complète, L'Éveil, permettant aux joueurs de découvrir le monde dans lequel leurs **Kakujiin** vont devoir apprendre à vivre et qui va lui-même devoir apprendre à composer avec eux désormais, au sein de ce chaos.

Cette campagne comprend huit scénarii fidèles au background et qui en suivent le déroulement chronologique. Certaines pistes futures y sont d'ores et déjà abordées, en filigrane ou par touches.

Enfin, pour les conventions, clubs, groupes de rolistes conséquents ayant envie d'organiser une grande partie, et tout simplement pour le fun, un petit bonus exclusif a été préparé, le scénario bi-table Destin.

Cette première campagne devrait vous réserver bien des surprises, en attendant les suppléments... Alors, à vous de jouer !

## SCÉNARIO 1 L'ÉVEIL

**Synopsis :** Les personnages se réveillent dans un monde nouveau au cœur de la capitale dévastée et parsemée de dangers. Ils vont y rencontrer leurs otakus, véritables bouées de sauvetage dans ce nouvel univers. Ces derniers vont requérir leur aide pour une mission dans leur petite ville. Le plus délicat au départ va être de sortir de Tokyo en ruines sans se faire tuer ni capturer par l'armée.

### INTRODUCTION

Prenez chaque joueur un par un pour un petit aparté de 5 à 10 minutes (inutile que se soit plus long) pour effectuer le passage entre leur vie de personnage de manga à leur réveil en tant que **Kakujiin** dans le monde réel. Faites leur vivre une petite scène de leur manga en vous basant sur l'historique ou sur la description de leur personnage et de leur

manga d'origine, ou, au besoin, inventez afin d'étoffer leur background personnel. À la fin de la scène, le **Kakujiin** voit un flash lumineux, un **torii**, et tombe inconscient.

## I - RENCONTRE AVEC LES OTAKUS

Chaque joueur reprend conscience dans un endroit sombre et assez froid. La lumière blafarde du jour transperce à travers des brèches dans les murs ou le plafond. À première vue, ils se trouvent dans une cave, un parking souterrain, un vieux grenier, ou autre, chacun dans un endroit différent.

**Note au MJ :** Ne lésinez pas sur les effets d'angoisse, le fait qu'ils se trouvent dans un endroit dévasté, mais que cet endroit ne leur rappelle absolument rien. Ajoutez si vous le jugez nécessaire des cris de terreur, des rugissements ou des bruits de combats.

**Pour les joueurs :** Il n'y a pas âme qui vive dans leur champ de vision, exception faite d'une personne assise tranquillement dans un coin observant le personnage s'éveiller. Il va se présenter au **Kakujiin** comme son plus grand fan et lui expliquer qu'il est ici pour deux choses : faciliter son arrivée dans un monde nouveau, en expliquant au **Kakujiin** qu'il n'est plus dans son manga mais dans l'univers des humains, et requérir son aide pour résoudre un problème dans sa ville.

**Note au MJ :** Chaque otaku sera différent et adapté au style du **kakujiin**, garçon ou fille âgé entre 14 et 35 ans. Afin de se montrer convaincant, il révélera des événements que seul le **kakujiin** peut connaître. Si cela est nécessaire, l'otaku lui montrera un exemplaire du premier tome où il apparaît dans son manga d'origine. Ce passage est très important pour la suite de la campagne. Lorsque la rencontre s'achève, les **kakujiin** doivent suivre leurs otakus, et pour ce faire, l'idéal



serait qu'ils soient convaincus de leur rôle protecteur.

**Pour les joueurs :** La mission proposée par les otakus consiste à les suivre dans leur ville pour enquêter sur des disparitions très étranges commencées cinq jours plus tôt. En effet, cinq jeunes filles ont disparu, une par jour depuis le début de la semaine. Ils soupçonnent des **Kakujin** maléfiques d'avoir orchestré ces enlèvements. Comme ils connaissent bien leurs personnages de manga préférés, ils savent que cette mission peut les intéresser. En échange de leur aide, ils leur offriront un endroit où vivre, ainsi que toutes les informations nécessaires à la découverte de leur nouveau monde, et à comprendre comment ils sont arrivés là.

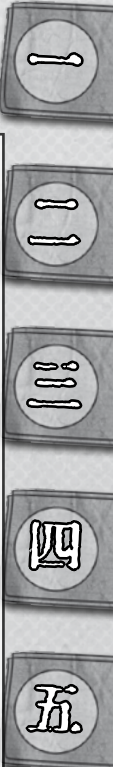
**Note au MJ :** Les otakus se montreront persuasifs. Ils utiliseront toutes leurs connaissances sur leurs personnages préférés pour les convaincre, quitte à leur mentir un peu si besoin au début. Ils s'engageront à leur fournir des renseignements, un toit (pour tous et non pas un chacun, mais ils ne le découvriront qu'à la fin), de l'argent, etc. En cas de forte réticence, ils les manipuleront en parlant de leur ennemi juré, de leur meilleur ami, de leur grand amour, etc., tout le nécessaire, jusqu'à ce que le **kakujin** finisse par accepter. Au be-

soin, ils iront même jusqu'à affirmer savoir ce qu'il s'est passé et qu'ils soupçonnent la personne qui sévit dans leur ville d'être à l'origine de leur présence dans le monde réel.

**Pour les joueurs :** Une fois tous les **Kakujin** convaincus, ils sont regroupés à côté d'un van (il est important que l'un des otakus sache conduire ou en ait l'âge). Les otakus vont leur faire un petit topo rapide sur l'état actuel de Tokyo et leur expliquer qu'il est vital d'éviter de se faire repérer. Ils vont essayer de sortir sans se faire attaquer, et surtout en évitant l'armée installant un cordon de sécurité autour de la capitale. Ils vont demander aux **Kakujin** de ne pas intervenir en cas de scènes d'agression, s'agissant souvent de pièges.

## II - SORTIR DE TOKYO

Comme l'ont annoncé les otakus, sortir de Tokyo va s'avérer très difficile. Les **Kakujin** vont devoir passer un barrage de yakuzas, se battre contre une horde de montres insectoïdes, effectuer une course poursuite à travers les décombres poursuivis par un dinosaure, assister impuissants à une scène horrible avec des araignées étranges, et enfin passer le barrage de l'armée. Durant le trajet de sortie de Tokyo, entre les scènes d'action,





n'hésitez pas à décrire l'état cataclysmique de la capitale en ruines, afin qu'ils réalisent qu'elle est devenue un enfer sur Terre.

### LE BARRAGE DES YAKUZAS

Les otakus sont assez pressés de quitter les lieux. Ils empruntent donc une rue pas trop abimée. Mais un pâté de maison plus loin, ils se retrouvent bloqués par un barrage routier fait de bric et de broc. Sur ce gros tas de gravas, se trouvent deux hommes armés de fusils automatiques faisant signe au van de s'arrêter. Les otakus demandent alors aux **Kakujiin** de rester calme, et leur expliquent qu'ils vont faire en sorte que cela passe vite et sans souci. Les hommes stoppent le véhicule et en font descendre le conducteur. Un autre homme attend sur le côté, assis en bord de route sur une chaise confortable. Il est entouré de caisses et de cartons remplis de nourriture, de boissons et d'un tas d'autres objets de la vie quotidienne. À ses pieds, deux jeunes filles aux vêtements déchirés sont enchaînées par leur jambe droite à un piquet planté près du siège du chef de ceux qui se révèlent être des yakuzas.

Les yakuzas demandent une forte somme d'argent au conducteur en échange de leur passage. L'**otaku** s'exécute, pendant que le second garde fait le tour du van. Si un ou plusieurs **Kakujiin** sont des femmes et que leur score de Social est supérieur à 3, le garde prévient son chef, qui exigera en plus de l'argent que celle-ci reste avec lui comme esclave. Une fois le problème yakuzas réglé d'une manière ou d'une autre, le voyage reprend son cours.

**Note au MJ :** À ce moment, si ce n'est déjà pas arrivé auparavant, un ou plusieurs des joueurs vont certainement vouloir intervenir. Laissez-les faire comme ils le souhaitent, ça leur permettra (ainsi qu'à vous) de tester un peu leurs personnages et de commencer à appréhender les règles des pouvoirs et/ou des combats. Une fois les yakuzas hors d'état, les

joueurs auront à choisir s'ils prennent les filles avec eux ou pas. Si oui, elles seront soulagées de les suivre et de quitter cet enfer. Toujours en état de choc le temps du voyage, elles ne répondront qu'à peu de questions, et leur apprendront à peine plus que leurs prénoms, Tsuya et Mina.

### LES MONSTRES INSECTOÏDES

L'avancée dans les décombres rendue de plus en plus difficile, les **Kakujiin** sont souvent sollicités pour débayer la route devant le van. À ce stade, il avance à peu près d'un kilomètre par heure. Les otakus leur expliquent que le gros des dangers prendra fin à une vingtaine de kilomètres, après quoi la route sera plus tranquille jusqu'à Nanao, au Nord-Ouest de la capitale. La nuit devrait tomber sous deux heures (soit environ à deux kilomètres sur les vingt restants). Si les joueurs présentent des idées pour avancer plus vite, laissez-les faire, mais ralentissez-les juste assez pour qu'ils passent une nuit à courir pour leur vie.

Une fois la nuit tombée, les otakus vont insister pour continuer à avancer coûte que coûte car celle-ci regorge de dangers encore plus nombreux. Un groupe d'une vingtaine de créatures a d'ores et déjà repéré le van et ses occupants, et les a pris en chasse. Les monstres attaquent tous en même temps. Ils se jettent sur tous ceux à l'extérieur du van, à raison de un par personne, le reste se ruant sur le véhicule pour l'immobiliser et le mettre en pièces. Les insectoïdes brisent les vitres pour agresser un maximum de personnes. Aux joueurs de bien gérer leurs défenses et celles des autres passagers, sachant que les otakus leur crient de sauver le van à tout prix.

**Note au MJ :** Cette première agression a surtout pour but de les faire travailler en équipe pour sauver leurs otakus et les filles si elles sont avec eux. Le but n'est pas de tuer les **kakujiin**. Dès que l'un d'eux est hors d'état de



combattre, les créatures les délaissent pour agresser les autres plus vivaces. Si vous jugez que vingt insectoïdes est un nombre trop important ou trop faible, n'hésitez pas à l'adapter à votre convenance. Quoi qu'il en soit, à la fin de l'action ou si ce combat tourne mal, faites intervenir la scène suivante, l'attaque du Red Rex.

**Pour les joueurs :** Le combat fera certainement rage, le but premier étant de leur apprendre à œuvrer en équipe, mais aussi de leur faire dépenser leurs PM avant la scène suivante. Car juste avant que le dernier des insectoïdes ne soit détruit, un énorme et terrifiant dinosaure prend pour cible les petits monstres et leurs victimes.

#### LA POURSUITE DANS LES RUINES PAR LE RED REX

Le Red Rex consacre si nécessaire un tour pour achever les insectoïdes. À sa vue, les éventuels derniers encore en vie vont tous détalier sans demander leur reste. Les joueurs ont ainsi un à deux tours pour prendre un peu d'avance sur le dinosaure. Celui-ci n'arrêtera sa course qu'à deux conditions : soit le van aura réussi à mettre dix tours d'avance entre lui et le Red Rex, soit le dinosaure aura perdu plus de la moitié de ses PV. Compte tenu de l'encombrement de la route, certains *Kakujin* seront obligés de faire un peu le ménage afin de distancer le monstre. À chaque tour, les joueurs devront débarrasser trois obstacles. En cas de réussite, le van prend un tour d'avance sur le Red Rex.

**Note au MJ :** Cette attaque doit permettre d'apprendre aux joueurs que leurs PM ne sont pas illimités et à les utiliser avec parcimonie, le danger pouvant surgir à tout moment, même et surtout au pire. Une fois de plus, l'objectif n'est pas de les tuer dès le premier scénario, sauf bien sûr s'ils se lancent dans des actions que vous jugez stupides compte tenu de la situation. Si la scène semble sur





le point de tourner au drame ou au carnage pour vos joueurs, faites intervenir un groupe d'animaux, de monstres ou d'humains qui permettra une diversion et retiendra l'attention du Red Rex le temps de leur fuite.

### IMPUISSANTS FACE À L'ARAIGNÉE

Une fois la course poursuite terminée, laissez vos joueurs souffler un peu. S'ils décident de prendre du repos, les otakus protesteront et rappelleront combien il semble préférable d'avancer le plus possible pour sortir de Tokyo dans les plus brefs délais. En ce milieu de nuit, ils proposeront aux **Kakujin** de se reposer dans le van pendant qu'ils chemineront sur des routes plus praticables au besoin.

Peu de temps après la course avec le Red Rex à travers les rues de Tokyo en ruines, les joueurs assistent à une scène abominable. Sur ce qui reste d'une place proche du grand temple, une cinquantaine de femmes ont été regroupées. Tout autour d'eux se trouve une horde indénombrable d'araignées géantes, dotées d'un corps d'un bon mètre sans compter les pattes. Les femmes semblent toutes en transe et apathiques. Une araignée monumentale s'extrait alors de la cave d'un bâtiment en ruines, et lève ses pattes avant. Les victimes commencent à se torturer de douleur, avant que des pattes d'araignées ne commencent à sortir de leur dos. En quelques minutes, elles sont transformées en derdres, hybrides mi-femmes mi-araignées. Après la métamorphose, l'araignée monstrueuse rentre dans son trou, tandis que les créatures s'éparpillent dans toutes les directions.

**Note au MJ :** Cette première confrontation avec Ténèbres et ses enfants doit être marquante. Faites une description assez hideuse de la scène nocturne, qui doit apparaître comme une vision de cauchemar. Toute action à l'encontre de la cérémonie serait du suicide, avec les deux cents fileuses noires et Ténèbres présente pour protéger ses enfants.

Si les joueurs présentent des vellétés d'intervention, les otakus les raisonneront. Tant pis pour ceux qui n'écouteront pas leurs judicieux conseils. Quoi qu'il en soit, avec toutes les actions déjà menées, il apparaît peu probable qu'il leur reste assez de PM pour leurs pouvoirs et qu'ils souhaitent risquer de perdre les PV leur restant.

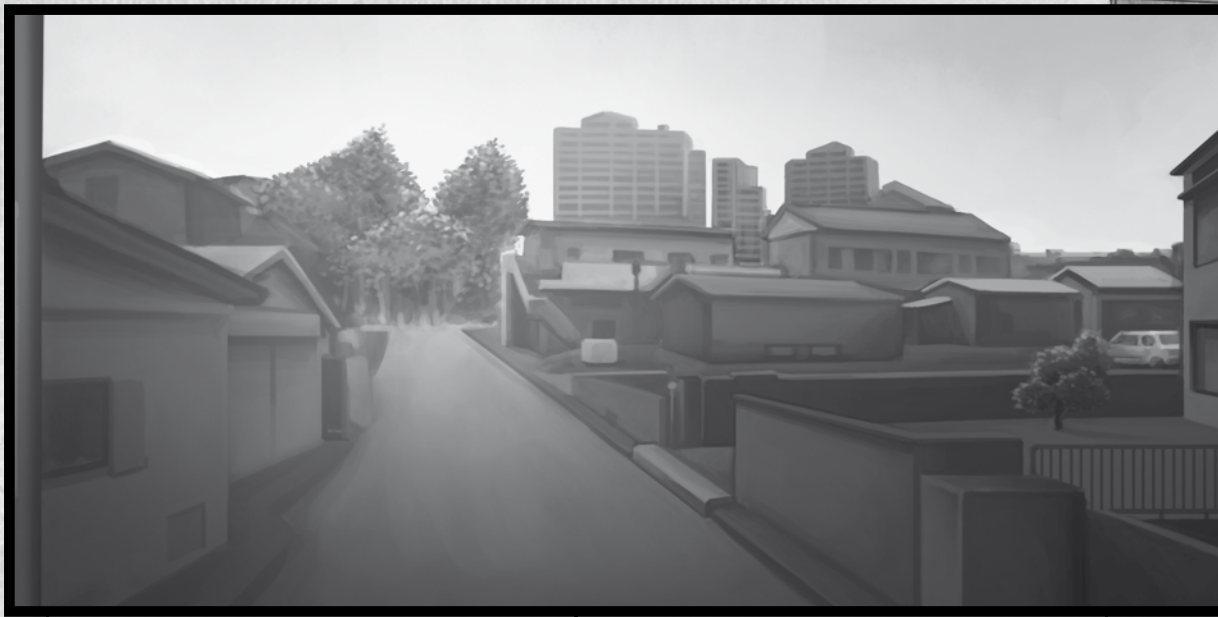
### LE BARRAGE DE L'ARMÉE

Le reste de la nuit est calme dans l'ensemble. Les otakus font en sorte d'éviter les zones impraticables et laissent reprendre un maximum de forces à leurs **Kakujin**. Le lendemain midi, le van arrive en vue du barrage de l'armée, fort impressionnant tant par la quantité de militaires dépêchés que par les moyens techniques et l'armement déployés. Les otakus préconisent une sortie de la capitale en douceur dans la mesure du possible, un passage en force risquant d'être fatal à plusieurs membres du groupe ainsi qu'au van.

**Note au MJ :** Laissez les joueurs trouver une solution pacifique pour passer, soit par l'utilisation de certains pouvoirs sociaux ou magiques, par de la polymorphie, ou plus simplement par un magnifique role play.

**Pour les joueurs :** Les militaires paraissent extrêmement tendus. Ils se font agresser par d'étranges créatures à longueur de temps, mais ont aussi pour ordre de favoriser l'évacuation des civils. Ces derniers se voient automatiquement conduits en sas de décontamination, avant de subir un interrogatoire poussé afin d'obtenir d'éventuelles informations d'un intérêt stratégique primordial. Ou pas. Une fois l'interrogatoire terminé, ils sont conduits sous étroite surveillance en zone de quarantaine pour une durée indéterminée. Dix jours à peine se sont écoulés depuis l'Éveil. Le gouvernement souhaite préserver le contrôle de l'information le plus longtemps possible. Les militaires empêchent donc les





rescapés de quitter la quarantaine pour ne pas risquer que les médias ne s'emparent de leurs récits. Une fois le barrage passé, le chemin sera libre jusqu'à Nanao.

### III - ARRIVÉE À NANAO

La fin du voyage est arrivée. Les otakus ont loué un appartement au sud de Nanao, dans les quartiers pauvres. Les *Kakujin* logeront dans ce deux pièces de 35 m<sup>2</sup> le temps qu'on leur propose mieux ou de trouver par eux-mêmes. Les otakus ont fait des courses et pris de quoi ravitailler tout le monde pour trois jours. Ils retourneront régulièrement chercher le nécessaire pour leurs *Kakujin*. L'un des otakus (à vous de choisir lequel) explique qu'il est le fils ou la fille du chef de la police. Il ou elle a réussi à pirater l'ordinateur de son père et pourra donc leur fournir davantage de renseignements. Deux jours se sont écoulés depuis leur départ, et deux jeunes filles se sont encore volatilisées. Mais en plus, une disparition massive de dix personnes est survenue la nuit précédente. Les otakus proposent aux *Kakujin* de se reposer jusqu'au lendemain, promettant de leur apporter alors toutes les réponses aux questions posées sur la vie dans le monde réel.

## CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

Dans la campagne, pour des raisons de praticité, les PNJ sont toujours placés par ordre d'apparition dans chaque scenario.

### YAKUZA 1

#### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 1

#### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Conduite.

#### Équipement :

Uzi, Pistolet léger, Gilet pare-balles (Défense + 1), Katana.

### YAKUZA 2

#### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 1

#### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Conduite.

#### Équipement :

Uzi, Pistolet léger, Gilet pare-balles (Défense + 1), Katana.





### YAKUZA 3 (CHEF YAKUZA)

#### Caractéristiques :

Force : 4 / Mental : 2 / Agilité : 3 / Perception : 4 / Précision : 1 / Social : 1 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 1

#### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Conduite.

#### Équipement :

Fusil d'assaut, Pistolet léger, Gilet pare-balles (Défense + 1), Katana.

### TSUYA (JEUNE FILLE 1)

#### Fiche signalétique :

Nom : Tsuya Ran / Âge : 19 ans / Taille : 1,65 m / Poids : 55 Kg

#### Caractéristiques :

Force : 1 / Mental : 3 / Agilité : 3 / Perception : 2 / Précision : 2 / Social : 4 / PV : 6 / PM : 9 / Défense : 0

#### Talents :

Cuisine, Sport, Séduction, Discrétion, Conduite.

#### Équipement :

Vêtements près du corps en lambeaux.

### MINA (JEUNE FILLE 2)

#### Fiche signalétique :

Nom : Mina Arrachi / Âge : 21 ans / Taille : 1,69 m / Poids : 60 Kg

#### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 2 / Agilité : 4 / Perception : 2 / Précision : 1 / Social : 4 / PV : 7 / PM : 8 / Défense : 0

#### Talents :

Art martiaux, Sport, Séduction, Discrétion, Baratin.

#### Équipement :

Vêtements près du corps en lambeaux.

### INSECTOÏDE

*Description* : Croisement entre un cafard et un tigre.

*Taille et poids* : L'insectoïde mesure une soixantaine de centimètres, pour un poids de douze kilogrammes en moyenne.

*Habitat* : Principalement dans les ruines de cités dévastées.

*Alimentation* : Carnivore.

*Durée de vie et mortalité* : Sensible à certains poisons végétaux, l'insectoïde vit en moyenne cinq ans pour les mâles, contre dix pour les femelles, certains individus atteignant les vingt à trente ans.

*Espèces connues* : Une seule connue, l'insectoïde.

Force	3 (9)	Perception	3	PV	13
Mental	1	Social	1	PM	5
Agilité	5	Précision	5	Défense	1
					(chitine)

*Talents* : Bagarre, Embuscade, Mêlée.

*Pouvoirs* : Force Niv. 1 (Maîtres des familiers), Griffes Niv. 0 (Maîtres des familiers).

*Règle spéciale* : Les insectoïdes fuient, s'ils en ont la force, lorsqu'ils tombent à 0 PV ou moins.

### RED REX

*Description* : Énorme dinosaure proche du tyrannosaure, rouge vif.

*Taille et poids* : Une douzaine de mètres de la tête au bout de la queue, pour un poids de six tonnes.

*Habitat* : Adaptable dans de nombreux habitats d'après son manga d'origine, *Prehistoric Story*.

*Alimentation* : Carnivore.

*Durée de vie et mortalité* : Il vit en moyenne cinquante ans, et ne craint guère que quelques prédateurs dans son manga, parmi lesquels le Green Diplo.

*Espèces connues* : Une seule connue, le Red Rex.

Force	6 (24)	Perception	2	PV	10 (40)
Mental	1	Social	2	PM	5
Agilité	2	Précision	2	Défense	0 (24)

*Talents* : Bagarre, Sport, Intimidation.

*Pouvoirs* : PV X 4 (Athlètes), Force X 4 (Ath-



lètes), Endurance X 4 (Athlètes).

## TÉNÈBRES

### Fiche signalétique :

Nom : Ténèbres / Manga d'origine : *Dans la toile de Ténèbres* / Classe : Maître des familiers / Âge : 856 ans / Taille : 6 m / Poids : 2 tonnes

### Caractéristiques :

Force : 8 / Mental : 6 / Agilité : 4 / Perception : 4 / Précision : 3 / Social : 1 / PV : 15 (45) / PM : 11 (33) / Notoriété : Yin 4, Yang 0 / Défense : 5 (carapace en chitine)

### Pouvoirs :

Augmentation de PV Niv. 1, Augmentation de PM Niv. 1, Jet de toile Niv. 3, Vampirisation Niv. 1, Illusion Niv. 3.

### Talents :

Bagarre, Parade, Esquive, Baratin, Sens arachnéen, Lien mental avec les dardres, Lien mental avec les rois.

### Atouts & Handicaps :

Personnage familial, Rapide, Esquiveur né, Apparence inhumaine (araignée géante), Besoin corporel spécifique (cœur humain), Irrascible.

### Historique :

Ténèbres est le monstre absolu du manga *Dans la toile de Ténèbres*. Durant tout le manga, on ne la voit que peu. Elle dirige ses troupes, le héros n'en découvrant que progressivement le mode de fonctionnement. Elle veut contrôler le monde et les êtres humains, qu'elle élève comme du bétail et dont elle se sert pour créer ses dardres, sortes de reines pondeuses très puissantes et entièrement sous son contrôle mental. Elle crée aussi les rois, très grosses araignées d'un mètre qui fécondent les dardres avant de leur servir de repas. Une fois fécondées, les dardres pondent une dizaine de fileuses noires dans des humains qu'elles capturent, avant de recommencer le cycle. Les larves incubent dans le corps pendant une semaine avant que les fileuses noires ne sortent violemment des humains. Les incubateurs, vidés de

toute volonté, errent sans but aux alentours des dardres. Une fois écloses, les fileuses noires entament la confection de la toile de Ténèbres, constituée de fils d'araignée de deux centimètres de diamètre d'un noir profond. La toile relie instantanément tout être vivant qui marche dessus à Ténèbres en personne. Prolongation de Ténèbres elle-même, celle-ci peut appliquer ses pouvoirs par ce biais (Illusion et Vampirisation). Ténèbres utilise les illusions pour immobiliser ses victimes, et soit les vampirise pour se nourrir, soit envoie un message mental à ses dardres pour aller les féconder. Les femmes qui rencontrent Ténèbres en personne, si elles ne sont pas changées immédiatement, sont souvent marquées du symbole des dardres. Un tatouage d'araignée apparaît sur leur corps. Il est impossible de se débarrasser de la marque à moins de tuer Ténèbres. Si on coupe la partie tatouée, la marque réapparaît ailleurs en quelques jours. Un roi est lancé à la poursuite des femmes marquées afin de les féconder, qui se transforment alors immédiatement en dardres.

### DERDRE

*Description* : Femme mi-humaine, mi-araignée.

*Taille et poids* : Taille et poids de la femme transformée plus dix mètres et cinquante kilos de pattes d'araignée.

*Habitat* : Partout où la toile de Ténèbres s'étend.

*Alimentation* : Carnivore, peut-être opportuniste, les théories restant pour le moment indéfinies sur ses tendances de chasseuse ou de charognarde.

*Durée de vie et mortalité* : Inconnues pour le moment.

*Espèces connues* : Une seule.

Force	4 (8)	Perception	3	PV	10
Mental	5	Social	2	PM	10
Agilité	4	Précision	2	Défense	3 (chitine)





**Talents** : Bagarre, Esquive, Parade, Discrétion, Séduction, Pondre des œufs.

**Pouvoirs** : Force Niv. 0 (Maîtres des familiers), Frénésie Niv. 1 (Maîtres des familiers), Illusion Niv. 1 (Maîtres des familiers), Jet de toile Niv. 2 (Maîtres des familiers).

### ROI

*Description* : Araignée géante.

*Taille et poids* : Le corps mesure un mètre de diamètre sans les pattes, pour un poids de quinze kilos.

*Habitat* : Partout où la toile de Ténèbres s'étend.

*Alimentation* : Carnivore, peut-être opportuniste, les théories restant pour le moment indécises sur ses tendances de chasseur ou de charognard.

*Durée de vie et mortalité* : Inconnues pour le moment.

*Espèces connues* : Une seule.

Force 3	Perception 4	PV	11
Mental 4	Social 1	PM	9
Agilité 6	Précision 2	Défense 3	(chitine)

**Talents** : Bagarre, Discrétion, Sport, Féconder les dardres.

**Pouvoirs** : Paralysie Niv. 1 (Maîtres des familiers), Invisibilité Niv. 0 (Maîtres des familiers), Jet de toile Niv. 2 (Maîtres des familiers).

### FILEUSE NOIRE

*Description* : Grosse araignée.

*Taille et poids* : Elle mesure environ quatre-vingts centimètres de diamètre en dehors des pattes, pour un poids de cinq kilos.

*Habitat* : Partout où la toile de Ténèbres s'étend.

*Alimentation* : Carnivore, peut-être opportuniste, les théories restant pour le moment indécises sur ses tendances de chasseuse ou de charognarde.

*Durée de vie et mortalité* : Inconnues pour le moment.

*Espèces connues* : Une seule.

Force 3	Perception 3	PV	10
Mental 1	Social 1	PM	5
Agilité 5	Précision 2	Défense 1	(chitine)

**Talents** : Bagarre, Discrétion, Esquive, Tisser la toile noire.

**Pouvoirs** : Jet de toile Niv. 1 (Maîtres des familiers).

### INCUBATEUR

Il possède les mêmes caractéristiques et pouvoirs que la personne infectée tombée sous le contrôle de Ténèbres, mais sa caractéristique Mental chute à 1.



## SCÉNARIO 2 À LA DONG CORP.

**Synopsis** : Les *Kakujin*, recueillis par les otakus de Nanao, vont y remplir une mission. Ils doivent trouver pourquoi des femmes ont disparu depuis une semaine et dix personnes la veille au soir. Pour ce faire, ils entreront (tous, ou une partie) comme employés de la Dong Corp. Ils feront la connaissance de M. Zen et affronteront une partie de la garde rapprochée de M. Dong.

**Résumé détaillé pour le MJ** : Deux semaines plus tôt, une bande de sept *Kakujin* maléfiques est arrivée à Nanao. Ils se sont rendus dans la plus puissante société de la ville pour en prendre le contrôle, la Dong Corp. Ils ont renversé la garde rapprochée



commandée par M. Zen, avant de prendre le contrôle de M. Dong. Ils ont décimé cette garde personnelle, exception faite de M. Zen, qui a su plaider sa cause mais fut rétrogradé au poste de chef du personnel et responsable des embauches du service sécurité. Méduse, leader du groupe, a imposé aux autres une mission : trouver toutes les filles aux yeux bleus et les lui amener. Dans son manga d'origine, elle avait eu une vision dans laquelle une femme aux yeux bleus lui faisait exploser la tête. Et pour la tuer, elle devrait effectuer un rituel précis. Méduse a utilisé la puissance de la Dong Corp. et ses fonds pour se faire construire sept temples en un temps record, avec l'aide de ses acolytes, au pied de la villa de M. Dong, située sur une île privé à quelques kilomètres de là. M. Zen, quant à lui, attend dans l'ombre que les choses se tassent avant de tenter quoi que se soit. Il utilisera les joueurs à cette fin. La veille de l'arrivée des **Kakujin** à leur nouvelle demeure, un groupe d'employés de la Dong Corp. a disparu. Ils avaient remarqué l'arrivée des nouveaux gardes privés **Kakujin** et avaient commencé à monter une opération secrète pour sauver M. Dong. Ils ont tous décidé de se cacher le soir même, pour ensuite

passer à l'action deux jours plus tard. Ils iront voler très discrètement du matériel militaire dans le second sous-sol avant de lancer l'assaut. L'attaque sera un échec mais montrera aux joueurs la puissance des gardes maléfiques actuels de M. Dong.

Toutes les femmes aux yeux bleus de la ville ont été enlevées et tuées par Méduse, mais aucune ne correspondait à celle qu'elle recherchait. La nièce du préfet, qui a elle aussi les yeux bleus, arrive alors à Nanao. Les joueurs décident d'aller l'enlever lors de la soirée de sa présentation au reste des notables de la ville, soit cinq jours après leur arrivée. Le préfet, M. Okayua, est en fait le gourou d'une société secrète ésotérique qui a créé génétiquement une jeune fille capable de révéler certains pouvoirs enfouis chez les gens. Si la personne n'en a pas, sa tête explose littéralement. Dans le cas contraire, survient une transformation en monstre affreux, sorte de mutation incontrôlée. Si la personne transformée ne devient pas folle, elle est enfermée dans une cage de façon discrète, Okayua présentant la transformation comme une récompense à la confiance accordée, alors qu'il fait préalablement signer un legs total dont il est l'unique bénéficiaire.





## INTRODUCTION

Les otakus ont laissé le reste de la journée et toute la nuit aux **Kakujin** pour refaire le plein d'énergie. Ils ont aussi commencé à répondre à certaines demandes particulières et à expliquer les fonctionnements de ce monde aux plus dépayés. Ils leur présentent Akane, la **Kakujin** qui a permis de les repérer. En effet, son don lui permet de connaître l'endroit exact où se situe un **Kakujin** en particulier lorsqu'elle peut s'en faire une image mentale exacte. Ils expliquent aux joueurs qu'ils ont essayé de se servir du don pour trouver les femmes disparues, mais que cela n'a pas fonctionné car elles ne sont pas **Kakujin**. Les otakus se montrent très inquiets au sujet des dix dernières disparitions, toutes survenues la même nuit, sur le chemin du retour après le travail la veille. Celles de femmes ont cessé le même soir.

L'**otaku** dont le père est chef de la police pourra fournir certains renseignements si on lui laisse un peu de temps. Il préconise aux joueurs de s'occuper en premier lieu des dix disparitions les plus récentes, les autres semblant avoir cessé. Il peut déjà leur apprendre que toutes les personnes travaillaient à la Dong Corp., et qu'elles ont disparu en rentrant chez eux après la débauche.

**Note au MJ :** La présentation à Akane doit être soignée. Il faut qu'un ou plusieurs joueurs éprouvent de l'empathie pour elle, ou que d'autres voient en elle un moyen de retrouver leurs proches. Le scénario peut être joué de plusieurs façons : les joueurs voudront soit suivre les indications des otakus et commencer par les dix disparus, soit s'intéresser d'abord aux filles, soit enfin faire deux groupes. Laissez-les agir comme bon leur semble. Les dix employés attaqueront la Dong Corp. le lendemain en fin d'après-midi.

La cérémonie de présentation se tiendra le soir, quatre jours plus tard. Au besoin,

plusieurs passages du scénario peuvent être éludés, tout en veillant à ce que le nécessaire soit compris. Le principal est que les joueurs participent à la cérémonie finale.

Concernant l'enquête sur les dix disparus, s'ils se rendent à leurs domiciles, ils ne trouveront rien d'intéressant, si ce n'est des femmes inquiètes pour leurs époux. Certains voudront peut-être voir directement à la Dong Corp. Dans ce cas tant mieux, car ils auront une chance de l'infiltrer en étant engagés par M. Zen.

## I - EMBAUCHE À LA DONG CORP.

La Dong Corp. se trouve au centre de Nanao. Haut de cinquante étages, le plus grand des immeubles de la ville possède un hall immense sous étroite surveillance. Si les joueurs y pénètrent, ils trouvent une jeune fille au point d'accueil, de nombreuses personnes entrant et sortant en badgeant pour passer les portes de sécurité, sous la surveillance d'une dizaine de gardes, qu'ils doivent affronter les gardes s'ils essaient de passer en force. Dans ce cas de figure, s'ils en mettent plus de la moitié hors d'état de nuire, M. Zen en personne arrive en applaudissant et leur propose immédiatement de rentrer à son service comme gardes de sécurité à la place des minables qu'ils viennent d'étaler. S'ils tentent une approche plus discrète, ils sont vite bloqués par les contrôles réguliers d'empreintes digitales, rétinienne et ADN nécessaires à l'accès aux niveaux les plus élevés. La jeune fille de l'accueil ne peut leur proposer un rendez-vous avec M. Dong que dans un an, son emploi du temps étant rempli d'ici là. Par contre, s'ils le souhaitent, ils peuvent rencontrer le responsable du personnel et des embauches, M. Zen. S'ils décident de rencontrer M. Zen, ce dernier fournira les réponses aux questions sur les dix disparus : qu'ils travaillaient à des postes divers (compta, administratif, laboratoire, recherche, etc.), mais qu'il ne sait pas du tout



où ils ont bien pu disparaître. M. Zen leur propose d'entrer comme employés au sein de la Dong Corp. En tant qu'agents de sécurité ou hôte(sse)s d'accueil.

**Note au MJ :** Il n'est pas obligatoire que les joueurs entrent au service de la Dong Corp., mais cela leur permettra plus de choses. Cette partie du scénario, comme toutes celles à la Dong Corp., peut très bien être ôtée sans que cela ne nuise à l'histoire, si ce n'est en compréhension et en longueur. Si l'un des joueurs veut faire le malin en agressant M. Zen, il sera vite mis hors combat par une simple pression sur un point vital, sans que cela ne paraisse trop surnaturel.

## II - VOL AU SOUS-SOL

Que les **Kakujin** aient été embauchés ou qu'ils se soient infiltrés, ils peuvent assister et tenter d'interagir dans la scène suivante. S'ils ont été embauchés, l'un d'entre eux est dépêché au laboratoire d'armement au sous-sol n°3, tandis que les autres, placés dans le hall, bénéficient de l'autorisation d'accès aux trois sous-sols mais pas aux étages, leur grade de niveau 1 ne le leur permettant pas. Le réfectoire se situe au premier sous-sol, et l'entrepôt à matériel bureautique au second. Pendant la ronde ou l'exploration du sous-sol n°3, un test de Perception réussi permet de découvrir que plusieurs caisses semblent avoir disparu du stock, les numéros de série des caisses ne se suivant pas sur quatre numéros. En fouillant davantage, ils trouvent au fond du sous-sol un trou dans un mur débouchant sur le parking souterrain. S'ils regardent par le trou, ils aperçoivent cinq silhouettes montant avec quatre caisses dans un grand van blanc, avant de partir à toute allure. Essayer de les arrêter sera très difficile, sauf si le personnage peut courir très vite et bloquer un van en pleine accélération tout en réagissant immédiatement.

S'ils en font le rapport à M. Zen, celui-ci

ne semblera pas y prêter grande attention mais les remerciera de la qualité de leur rapport. S'ils soulignent l'importance des faits, il leur dira qu'il confie l'enquête aux gardes de niveau 2. Toute insistance supplémentaire ne servira qu'à précipiter leur sortie du bureau.

## III - L'AGENT SMITH

Les personnages présents dans le hall de la Dong Corp. l'après-midi voient un homme se présenter à l'accueil en tant que membre de la CIA. Il ordonne d'être conduit auprès de M. Dong sur le champ. Bien entendu, seul un rendez-vous un an plus tard lui est proposé. Il n'apprécie pas du tout et tente de passer de force, en montrant sa plaque à tous les gardes qui essaient de le stopper et s'arrêtent aussitôt. Si les joueurs souhaitent le faire, l'individu oppose une résistance mais finit dehors assez facilement, les autres gardes venant lui porter assistance. Si les joueurs le laissent passer, il entre dans un ascenseur en intimant l'ordre à un garde de le conduire à l'étage de M. Dong. L'ascenseur arrive au cinquantième étage, puis redescendra aussitôt. À l'ouverture des portes, un service de nettoyage est appelé en urgence pour ramasser les morceaux de l'agent éparpillés dans la cage d'ascenseur.

**Note au MJ :** Il s'agit ici d'une scène très courte, le but étant d'impliquer les joueurs soit dans leur rôle de gardes, soit de spectateurs, car s'ils empêchent l'agent de monter et qu'ils ne sont pas encore gardes de sécurité, M. Zen essaiera de les recruter. S'ils le laissent passer pour voir ce qui arrive si on monte sans y être convié, ils se rendront compte que ce qui se cache en haut est extrêmement cruel. Avec le vol, ce sont les deux événements majeurs de la journée à la Dong Corp. Libre à vous d'en ajouter si vous le souhaitez.





## IV - ATTAQUE DE LA DONG CORP.

Deux jours après l'arrivée des joueurs à Nanao, le lendemain du vol à la Dong Corp., les dix employés passent à l'attaque. Ils sont bien décidés à sauver leur entreprise et M. Dong coûte que coûte, même si, pour cela, ils doivent tuer des agents de sécurité. Ils arrivent en faisant exploser la devanture vitrée avec des lance-roquettes, puis pénètrent à l'intérieur en ordonnant à tout le monde de se mettre à terre. Les agents de sécurité ouvrent le feu, tandis que les employés et visiteurs se jettent au sol.

Si les joueurs font partie des agents en poste, ils seront eux aussi pris pour cible s'ils ne se mettent pas à terre. Les assaillants sont lourdement armés et bien que non spécialistes dans l'art du combat, ils mettent les agents (autres que les joueurs) hors d'état en deux tours. Les joueurs devraient assez rapidement se retrouver en mauvaise situation face aux armes de leurs opposants. Cinq tours après l'explosion, la garde rapprochée au complet fait son apparition à grand renfort d'effets spéciaux. Avec leurs pouvoirs, ils font un massacre en deux temps trois mouvements, surtout si les joueurs ont déjà déblayé le terrain pour eux. Par contre, ils ne font pas dans la finesse et si des innocents se trouvent dans le rayon d'action de leurs pouvoirs, ils les tueront sans état d'âme. Sitôt le combat terminé, ils remontent au dernier étage sans mot dire.

**Note au MJ :** Le but de cette scène est de donner une image titanique des gardes rapprochés, alors ne lésinez ni la dépense de PM, ni sur leur barbarie. Si les joueurs sont réactifs, ils peuvent essayer de garder l'un des assaillants en vie pour l'interroger. Ce dernier leur révèle avoir constaté que la nouvelle garde personnelle de M. Dong se compose de psychopathes ayant pris le contrôle de la société. Sans aucune preuve légale à remettre

aux autorités, les dix employés ont décidé de monter pour les éliminer et sauver ainsi M. Dong. Il leur apprend alors que ce sont eux les dix personnes disparues deux jours plus tôt. Lors de l'apparition des mauvais **kakujin**, si des joueurs utilisent leurs pouvoirs pour les aider, l'un d'eux, l'homme à la natte, leur jettera un malsain regard gourmand plein d'envie meurtrière. Si les joueurs ne font pas de prisonnier, ils ne pourront découvrir qu'une seule chose s'ils s'en donnent la peine, c'est que les dix assaillants sont les dix personnes disparues deux jours plus tôt.

## V - M. ZEN, CHEF DE LA SECURITÉ

Une fois l'agitation de l'attaque passée, les joueurs sont convoqués dans le bureau de M. Zen. S'ils ont déjà été engagés, ce sera pour leur exprimer des félicitations ; s'ils ne l'étaient pas, ce sera pour les engager officiellement. M. Zen leur fait ses compliments pour la défense du hall, et exprime sa haine envers les gardes du cinquième qui ont tout massacré sans chercher à comprendre. Il leur explique son histoire. Il y a encore quinze jours, il était chef de la garde personnelle de M. Dong, avec son équipe de douze hommes triés sur le volet par ses propres soins. Un jour, un groupe d'hommes et de femmes étranges sont arrivés, montés au cinquième étage sans autorisation, et ont massacré tous ses hommes en un rien de temps. Il ne doit sa vie qu'à l'intervention de M. Dong lui-même, qui leur a proposé de devenir les nouveaux membres de sa garde personnelle en échange de la vie de M. Zen et d'une rétrogradation en tant que simple chef de la sécurité. Étrangement, ils acceptèrent. Mais depuis, M. Zen attend son heure pour reprendre sa place. Il demande aux joueurs leur aide pour tuer ces monstres et rejoindre sa nouvelle équipe personnelle. S'ils acceptent, M. Zen leur accorde un grade supplémentaire et surtout son aide



pour leur seconde mission sur les femmes disparues, pour lesquelles, en excellent chef de la sécurité, il est bien entendu au courant. Par contre, avant de leur ouvrir les portes de sa confiance, il les charge d'une mission afin de jauger leurs compétences. Il leur confie une lettre à amener à une femme habitant au 12 rue des Cerisiers, au nord de la ville. En échange de cette lettre, elle leur donnera un mot de passe qu'ils devront rapporter à M. Zen. L'ouverture de la lettre vaudra échec de la mission. Pour la corser, il fera courir dans Nanao la rumeur qu'un groupe de la Dong Corp. va convoier un paquet ultra confidentiel. S'ils acceptent, le test commencera, et une heure plus tard la lettre leur sera remise à l'accueil.

**Note au MJ :** Cette partie du scénario ne sera valable que sous deux conditions : soit que vous jugiez qu'elle est extrêmement importante à vos yeux et que donc vous la fassiez jouer, soit que les joueurs aient participé à la défense de la Dong Corp. contre les dix employés rebelles. Avec cette scène, les joueurs vont pouvoir entrer plus avant dans les rangs de la Dong Corp., et faire plus ample connaissance avec M. Zen.

## VI - TEST DE M. ZEN

Si les joueurs ont accepté l'offre de M. Zen, ils prennent l'enveloppe à l'accueil. S'ils ont effectué un minimum de recherches, ils savent où se trouve la maison. Ils sont libres de prendre tous les transports souhaités (bus, taxi, véhicule personnel, à pied, par les égouts, etc.).

S'ils se font discrets, ils ne devraient pas avoir de mal à arriver à la maison. Seul un groupe de vingt yakuzas est à leur recherche, qui ne les trouveront pas avant qu'ils soient à la maison (sauf s'ils se font remarquer). Dans la maison, une pauvre vieille femme fait tranquillement le ménage. Elle n'est au courant de rien, et lorsque les joueurs lui de-

mandent le mot de passe, elle ne comprend pas. S'ils l'interrogent sur le contenu de la lettre, elle répond qu'il n'y a rien. Et en effet, il n'y a qu'un bout de papier blanc dans l'enveloppe. Il y a fort à parier qu'à cet instant, les joueurs vont douter de M. Zen. Au moment où ils font demi-tour sur le perron, les vingt yakuzas exigent qu'ils leur remettent le paquet confidentiel. Si les joueurs leur font passer une lettre vide ou la feuille blanche, les yakuzas passeront à l'attaque immédiatement. Même s'ils sont vingt, il ne s'agit que de petites frappes. Dix d'entre eux finissent vite au tapis ou morts, les dix autres prenant alors leurs jambes à leurs cous. Une fois les yakuzas en fuite, l'homme à la natte de chez Dong fait son entrée en scène. Il leur explique qu'il n'a rien à faire de leur mission pour Zen, et que tout ce qu'il désire, c'est les tuer, juste comme ça, pour le plaisir.

Lorsqu'ils tuent l'homme à la natte, M. Zen apparaît au coin de la rue en les félicitant. Il les invite à prendre le thé chez l'une de ses collègues de la Dong Corp., c'est-à-dire dans la maison d'où ils viennent juste de sortir. Il leur explique que leur mission est une réussite et que désormais, il est sûr de pouvoir leur faire confiance. Son objectif était de tuer l'un des gardes de M. Dong loin des autres pour plus de facilité. Il avait vu le regard porté sur eux lors de l'assaut du hall, et avait fomenté ce plan pour le tuer. Le test réussi, M. Zen se tient à leur disposition pour leur enquête sur les femmes disparues, et leur octroie quelques jours de congés payés pour leur faciliter la tâche.

**Note au MJ :** Cette partie du scénario n'est jouable que si les joueurs acceptent l'offre de M. Zen. Vous pouvez faire monter le stress des joueurs lors de l'aller en faisant intervenir des contrôles de police, des pickpockets, etc. Comme précisé, les yakuzas ne sont pas dangereux et assez faciles à mettre en fuite. Ils ne sont là que pour préparer l'arrivée de l'homme à la natte. La collègue de M. Zen





*n'est bien sûr au courant de rien, et si les joueurs s'amuse à la brutaliser, ils en subiront les conséquences un peu plus tard.*

## **VII - SEPT FEMMES DISPARUES**

Que ce soit avec l'aide des otakus ou celle de M. Zen, les joueurs auront la liste des sept femmes disparues ainsi que de leurs lieux de résidence. Chacune vivait dans un appartement plus ou moins grand. Les scellés de la police sur les portes indiquent que l'enquête est toujours en cours, mais les habitations ne sont pas placées sous surveillance policière, leur théorie s'orientant pour le moment sur un tueur en série.

Les lieux de chaque crime se révèlent sans grand intérêt. Chaque appartement montre des signes de lutte mais pas de sang en quantité suffisante pour conclure à une mort sur place. En regardant un peu dans leurs appartements les photos des victimes, ils pourront remarquer s'ils ne l'ont pas déjà appris par la police ou M. Zen que chacune des femmes avait les yeux bleus, chose rare chez les Japonais. Autre fait notable : dans chaque lieu, un indice permet de remonter jusqu'à l'un des sept gardes rapprochés de M. Dong. Pour les trouver, il faut réussir un jet d'Enquête, ou un jet de Perception avec un malus de 2.

### **Liste des indices :**

- Premier appartement : Trois grosses écailles de reptile.
- Second appartement : Un *Shuriken* avec des petits chats dessinés dessus.
- Troisième appartement : Des traces de sabre dans les meubles.
- Quatrième appartement : À première vue, la poignée d'entrée de l'appartement a été

congelée à une température tellement basse qu'elle s'est brisée. Certains morceaux sont encore congelés malgré plusieurs jours passés à température ambiante.

- Cinquième appartement : Un trou de plus de deux mètres cinquante remplace la porte d'entrée.

- Sixième appartement : Un symbole kabballistique est peint sur le mur de la chambre.

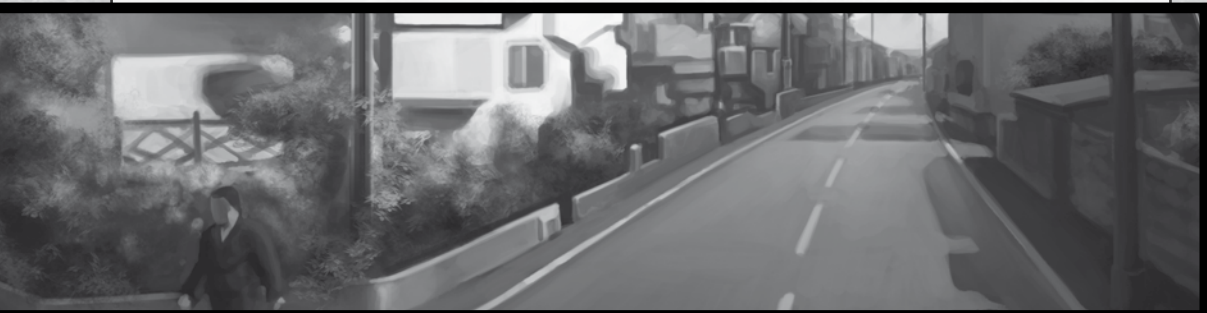
- Septième appartement : Soit la locataire était très narcissique, soit elle a été transformée en statue de pierre. En cherchant un peu, les joueurs pourront trouver une boîte de lentilles colorées bleues.

Pour faire le rapprochement avec les gardes rapprochés, il faudra bien entendu les avoir vus à l'œuvre. Forts de ces informations, les joueurs n'ont pas beaucoup plus de pistes, si ce n'est que les femmes aux yeux bleus de la ville sont en danger, or, il n'en reste plus aucune. Du moins, jusqu'à l'arrivée de la nièce du préfet au cinquième jour.

**Note au MJ :** Cette partie, simpliste, pourra être effectuée en quelques heures s'ils se dispersent, ou en une journée s'ils restent groupés. Vous pouvez comme toujours leur compliquer la tâche par l'intervention de patrouilles de police, de concierges fouineuses, de membres de la famille, etc.

## **VIII - TROUVER UNE INVITATION**

Une fois Yumi Okayua, la nièce du préfet, arrivée en ville, il est très facile aux otakus ou à M. Zen de savoir qu'une nouvelle jeune femme aux yeux bleus vient de faire son apparition. La police aussi en a bien conscience





et place la demeure sous étroite surveillance. Mais s'agissant de celle du préfet, et ce dernier s'étant montré très clair sur le fait que sa soirée aurait lieu quoi qu'il en soit, les agents de police doivent se faire discrets et peu nombreux. M. le préfet Okayua avait organisé une grande réception se tenant le soir même pour les notables locaux afin de leur présenter officiellement sa nièce, réception très select, seules les personnes présentant une invitation étant autorisées à entrer. Ces invitations sont déposées en mains propres par les employés d'Okayua durant la journée. Si trouver l'information de l'arrivée de la nièce aura été chose aisée, il en va autrement pour se procurer une invitation. Il est possible d'intercepter les employés pour voler une invitation, en voler une directement à un invité, ou encore accompagner l'un d'eux. Une entrée sans invitation peut être tentée, mais méfiance avec les services de sécurité conséquents. En cas de grabuge, il y a fort à parier que la police interviendra en force, voire que la soirée sera annulée.

**Note au MJ :** Cette partie du scénario valorise les personnages sociaux. Les lovers, avec à leur disposition moult pouvoirs pour être invités officiellement, seront avantagés. Laissez les joueurs concevoir leurs plans pour entrer, mais attention à ceux qui veulent entrer en force et seront accueillis en conséquence. La villa, vaste demeure en bordure de la ville à deux étages de plus de quatre cents mètres carrés, possède un parc de trois hectares. En journée, seule une dizaine de gardes armés patrouille avec deux maîtres chiens. Mais le soir de la fête, ils seront plus de trente avec dix maîtres chien. Au total, trois cents invités sont conviés, largement de quoi trouver un moyen d'entrer. Entre le moment où ils prennent connaissance de tout (présence de la nièce, fête et invitation) et celui d'agir, ils n'auront qu'une demi-journée pour concevoir leur plan avant que la soirée ne commence.

## IX - LA CÉRÉMONIE

La première partie de la soirée n'est que mondanités, Yumi Okayua faisant le tour des invités avec son oncle. Vers 23h30, le préfet invite les gens équipés d'un pass à se diriger dans une autre pièce, tandis que pour les autres la soirée prend fin. Les joueurs n'ont d'autre choix que de trouver une solution en extrême urgence pour entrer. La force mettrait fin à la soirée pour eux, un grand nombre de gardes sortant des pièces des étages pour les « raccompagner ». Les seuls moyens fiables sont de s'infiltrer fort discrètement (soit par l'utilisation d'un pouvoir, soit par un test de Discrétion avec un malus de 3 points en Agilité), d'être invité à accompagner une personne munie du pass spécial, ou de trouver un autre moyen de détourner l'attention.

La porte qu'empruntent les cent invités concernés mène directement à un escalier descendant au sous-sol. En bas des escaliers, des capes noires et des masques sont remis à tous. Une fois costumés, ils sont conduits dans une immense salle en forme de stade, une vingtaine de rangées de gradins permettant d'asseoir au bas mot cinq cents personnes entoure une scène dallée de marbre noir. Au centre de la scène, se tient un individu vêtu d'une cape rouge et d'un masque de loup. Ce maître de cérémonie invite tout le monde à s'asseoir avant le début du rituel qui verra la naissance de la race nouvelle. Six personnes sans masque sont conduites jusqu'à lui, portant des capes blanches. Il y a quatre hommes, âgés approximativement de vingt-cinq à quarante-cinq ans, et deux femmes âgées de dix-huit à vingt ans tout au plus. L'homme au masque de loup prend alors la parole : « Bonsoir à tous ! La déesse va de nouveau accomplir des miracles ce soir ! Pour les élus, la transformation dans une race supérieure, et une vie nouvelle à ses côtés. Pour les autres ... la mort ! Êtes-vous tous consentants au baiser de la déesse ? Êtes-vous tous prêts à mourir





pour la déesse ? » Toutes l'assemblée répond alors à l'unisson un grand « Oui ! » empli de fanatisme religieux. Le maître de cérémonie reprend alors aussitôt : « Gloire à la déesse, gloire à Yumi... »

Sous un tonnerre d'applaudissements, une trappe s'ouvre au plafond et laisse descendre la nièce du préfet. Habillée d'une robe superbe faite de soie transparente, elle semble en transe, le regard absent. La nacelle la dépose au sol tandis que les personnes en cape blanche s'approchent d'elle. Elle embrasse le premier homme sur la bouche pendant trois à quatre secondes puis se recule. Toute l'assemblée, euphorique, attend que quelque chose se passe. Au bout de trente secondes, l'homme se met à hurler en se tenant la tête. Moins de dix secondes plus tard, celle-ci explose, arrosant tous ceux autour. Toute la foule se lève alors en hurlant de joie et scandé : « Il n'était pas élu, il était impur, que son nom soit oublié de tous ! » Les deux hommes suivant subissent le même sort. Quand le tour arrive pour l'une des deux jeunes filles, le baiser cause un autre effet. En une fraction de secondes, son corps entier se transforme en monstre affreux, couvert d'écailles bleues, affublé d'une tête de requin, de quatre bras et d'une queue de serpent. La foule se met à hurler encore plus fort : « Elle est élue, elle a le droit de vivre avec Yumi ! ». À ce moment, deux personnes se jettent depuis les gradins sur la scène. L'une d'elles ressemble à un homme crocodile, l'autre à une jeune et jolie écolière. Si les joueurs ont déjà vu ou connaissent les gardes du corps personnels de Dong, ils les reconnaîtront immédiatement. Leur objectif est simple : enlever la déesse. Le monstre rendu fou par leur arrivée va se mettre à taper dans tout ce qui bouge, surtout avec une cape. Les invités vont prendre la fuite en n'hésitant pas à se piétiner les uns les autres. Quant à l'homme à tête de loup, il profitera du chaos et que les joueurs ne fassent pas attention à lui pour disparaître par un passage

secret près de la scène. Les gardes arriveront au bout de vingt tours et la police au bout de quarante.

**Note au MJ :** Les joueurs vont être conduits dans une société secrète. La première partie de soirée pourra servir à certains joueurs désireux d'établir des contacts intéressants, constituant une bonne base de travail, tous les notables de la ville et des environs réunis. La seconde partie sera beaucoup plus glauque. N'hésitez pas à appuyer par des détails sur le côté cérémonie occulte secrète. Les invités membres du cercle secret sont des fanatiques stupides. Ils sont attirés par le pouvoir, mais se montrent les pires des lâches dès que quelque chose se passe mal, et l'amphithéâtre verra une débandade spectaculaire. Le maître de cérémonie n'est autre que le préfet Okayua lui-même. Dès l'intervention des deux membres de la garde rapprochée de M. Dong, Yumi tombe KO. Ils ne battront pas en retraite et profiteront de la bataille pour faire un maximum de morts chez les joueurs si on leur en laisse l'occasion. Si ces derniers ne se serrent pas les coudes, il y aura de la casse. Le but des joueurs est bien entendu de récupérer Yumi. Si vous voulez corser un peu la chose, vous pouvez ajouter quelques policiers en civil parmi les invités.

## X - DÉNOUEMENT

Une fois Yumi récupérée, il est déjà fort tard. Les joueurs ont certainement envie de rentrer pour se reposer et récupérer leurs PM. Mais arrivés à l'appartement, ils trouvent la porte défoncée et des traces de lutte. Une lettre a été laissée à leur intention. Akane n'est plus là, et si les deux filles étaient encore avec eux elles ont aussi disparu. Sur la lettre, ils peuvent lire : « Vous possédez une chose que nous voulons, et nous avons vos amis. Venez sur l'île de Dong pour faire l'échange si vous voulez qu'elles vivent. Vous avez jusqu'à demain soir ! »



**Note au MJ :** Insistez bien sur le fait que la pauvre petite Akane a disparu, même s'il semble probable que la simple vision de leur seule habitation vivable en miettes les fasse réagir. Trouver l'adresse de Dong ne sera pas difficile, que ce soit en passant par M. Zen, ou par les otakus. Il possède une petite île privée au nord à deux heures de bateau, une trentaine de minutes en hélicoptère.

## CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

### AKANE

#### Fiche signalétique :

Nom, Prénom : Mitsu Akane / Manga d'origine : *Toi que je cherche depuis toujours* / Classe : Lover / Âge : 14 ans / Taille : 1,48 m / Poids : 40 Kg

#### Caractéristiques :

Force : 1 / Mental : 5 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 1 / Social : 5 / PV : 5 / PM : 13 (23) / Notoriété : Yin 0, Yang 1 / Défense : 0

#### Pouvoirs :

Baiser guérisseur Niv. 1, Détection des *Kakujin* Niv. 2, Résurrection Niv. 0.

#### Talents :

Séduction, Cuisine, Art, Discrétion, Étiquette.

#### Atouts & Handicaps :

Empathie avec un pouvoir (Détection des *Kakujin*), Réserve mentale, Code moral (Ne jamais faire de mal à un être vivant), Erotomanie, Méditation, Objet manga (rollers).

#### Historique :

Akane, issue du manga *Toi que je cherche depuis toujours*, est un charmant brin de jeune fille âgé de 14 ans. Elle adore faire la folle avec ses copines, se balader au parc à la recherche du beau jeune homme qui l'avait aidée quelques mois auparavant, quand elle a fait sa grosse chute en rollers. Malheureusement, un peu sonnée, elle n'arrivait pas à s'en rappeler en détail. Certes, elle a un don pour trouver les gens, mais encore faut-il

qu'elle puisse se représenter avec exactitude la personne. Elle possède d'autres dons extraordinaires, qui lui ont permis de se faire les meilleurs des amis. Elle a été sauvée à son arrivée sur Terre par Asao, l'un des otakus de Nanao. Il l'a prise sous son aile lorsqu'il a fui l'université de Tokyo. Akane a permis de trouver les *Kakujin* des joueurs, car elle possède une empathie beaucoup plus poussée qu'à l'accoutumée sur son pouvoir de détection des *Kakujin*. En effet, il fonctionne sans limite de distance. De plus, elle voit mentalement l'endroit exact où se trouve le *Kakujin*. Akane a gardé ses super rollers lors du transfert sur Terre. Ces rollers spéciaux s'adaptent automatiquement à celui qui les porte, et lui permettent d'aller deux fois plus vite qu'avec des rollers normaux.

### M. ZEN

Les caractéristiques de M. Zen sont définies dans le background (chapitre *Aux origines*, p. 59).

### GARDES DE SÉCURITE DE LA DONG CORP.

#### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 0

#### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Conduite.

**Équipement :** Pistolet léger.

### AGENT SMITH

#### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 3 / Agilité : 2 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 7 / PM : 8 / Défense : 0

#### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Enquête, Conduite.

**Équipement :** Pistolet léger, Carte de la CIA.





## EMPLOYÉS DISPARUS (10 AU TOTAL)

### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 3 / Agilité : 2 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 3 / PV : 6 / PM : 9 / Défense : 0

### Talents :

Esquive, Armes à feu, Science, Bricolage, Informatique.

### Équipement :

Arme expérimentale Dong (Dégâts + 6, Portée 200 m, CDT 1). L'un des membres possède une arme lourde (Dégâts + 12, Portée 50 m, CDT 1), et un autre une mitrailleuse expérimentale (Dégâts + 4, Portée 300 m, CDT 35). Ils possèdent tous suffisamment de munitions pour le combat.

## GARDES PERSONNELS DE M. DONG (7 MAUVAIS KAKUJIN)

### 1) MÉDUSE

#### Fiche signalétique :

Nom : Méduse / Manga d'origine : *L'odyssée de Mira* / Classes : Divin et Lover / Âge : 1 225 ans (apparence : 25 ans) / Taille : 1,78 m / Poids : 74 Kg

#### Caractéristiques :

Force : 1 / Mental : 5 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 1 / Social : 5 (20) / PV : 5 PM : 13 (23) / Notoriété : Yin 2, Yang 0 / Défense : 0 (3)

#### Pouvoirs :

Pétrification Niv. 3 (Divins), Paralysie Niv. 3 (Divins), Sacrifice Niv. 3 (Divins), Charme Niv. 3 (Lovers), Social X 4 (Lovers).

#### Talents :

Commandement, Discrétion, Esquive, Baratin, Séduction.

#### Atouts & Handicaps :

Addiction (pétrification d'êtres vivants), Besoin corporel spécifique (yeux humains), Ennemi (Mira), Réserve mentale, Défense naturelle.

#### Équipement :

Robe de cocktail très échancrée, Dague.

### 2) L'HOMME CROCODILE

#### Fiche signalétique :

Nom : Yartz / Manga d'origine : *Ombre et terreur* / Classes : Athlète et Maître des familiers / Âge : 21 ans / Taille : 2,20 m / Poids : 120 Kg

#### Caractéristiques :

Force : 5 (20) / Mental : 2 / Agilité : 5 / Perception : 4 / Précision : 1 / Social : 1 / PV : 11 (16) (48) / PM : 7 / Notoriété : Yin 2, Yang 0 / Défense : 0 (20)

#### Pouvoirs :

Vivacité Niv. 1 (Maîtres des familiers), Frénésie Niv. 1 (Maîtres des familiers), PV X 3 (Athlètes), Endurance X 4 (Athlètes), Force X 4 (Athlètes).

#### Talents :

Bagarre, Discrétion, Esquive, Parade, Sport.

#### Atouts & Handicaps :

Personnage familier, Énergie vitale accrue, Sportif accompli, Résistant, Mauvaise récupération des PM, Allergie (soleil).

#### Équipement : Aucun.

### 3) L'ÉCOLIÈRE

#### Fiche signalétique :

Nom, Prénom : Irewa Yumiko / Manga d'origine : *Fight School* / Classe : Guerrier du Chi / Âge : 16 ans / Taille : 1,63 m / Poids : 58 Kg

**Caractéristiques :** Force : 1 / Mental : 4 / Agilité : 5 / Perception : 2 / Précision : 1 / Social : 5 / PV : 7 (12) / PM : 11 (21) / Notoriété : Yin 1, Yang 0 / Défense : 0

#### Pouvoirs :

Récupération de Chi Niv. 1, Vol de Chi Niv. 3, Décharge d'adrénaline Niv. 1, Régénération Niv. 1, Transformation en être fantastique Niv. 2.

#### Talents :

Arts martiaux, Mêlée, Esquive, Armes de jet, Acrobatie.

#### Atouts & Handicaps :

Ambidextrie, Énergie vitale accrue, Réserve mentale, Addiction (sexe), Mauvaise récupération des PM, Manga inconnu.



### Équipement :

*Sailor Fuku*, 2 katanas, 10 *Shuriken*.

### 4) L'HOMME À LA NATTE

#### Fiche signalétique :

Nom, Prénom : Pe Tchan / Manga d'origine : *La furie du dragon* / Classe : Classique / Âge : 45 ans / Taille : 1,55 m / Poids : 50 Kg.

#### Caractéristiques :

Force : 4 (5) (10) / Mental : 2 / Agilité : 5 (10) / Perception : 3 / Précision : 3 / Social : 1 / PV : 13 (26) / PM : 6 / Notoriété : Yin 3, Yang 0 / Défense : 0 (10)

#### Pouvoirs :

Force X 2, Agilité X 2, Endurance X 2, PV X 2, Invocation d'une arme de mêlée Niv. 2.

#### Talents :

Arts martiaux, Mêlée, Esquive, Armes à feu, Discrétion.

#### Atouts & Handicaps :

Empathie avec un pouvoir (Invocation d'une arme de mêlée), Augmentation de caractéristique (Force), Folie (psychopathe, constante), Addiction (meurtre), Pouvoir dévorant, Nyc-talope.

#### Équipement :

Tenue traditionnelle chinoise, Pistolet moyen, Couteau de chasse.

### 5) ICE

#### Fiche signalétique :

Nom : Ice / Manga d'origine : *Mystère au fond des glaces* / Classes : Guerrier du Chi et Transformable / Âge : 19 ans / Taille : 1,87 m / Poids : 91 Kg

#### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 5 / Agilité : 3 / Perception : 5 / Précision : 1 / Social : 1 / PV : 7 (12) / PM : 11 (21) / Notoriété : Yin 2, Yang 1 / Défense : 0

#### Pouvoirs :

Vol de Chi Niv. 2 (Guerriers du Chi), Glace Niv. 2 (Guerriers du Chi), Régénération Niv. 1 (Guerriers du Chi), Modelage de la glace Niv. 1 (Transformables), Contrôle des ombres Niv. 2 (Transformables).

### Talents :

Armes à feu, Esquive, Discrétion, Conduite, Acrobatie.

### Atouts & Handicaps :

Énergie vitale accrue, Réserve mentale, Lien élémentaire (glace), Faiblesse élémentaire (feu), Lieu maudit (temple), Vie de cauchemar.

Équipement : Tenue ninja, Katana, Uzi.

### 6) CYBORG

#### Fiche signalétique :

Nom : L'exterminateur de vie / Manga d'origine : *Destroy* / Classe : Robot / Âge : 20 ans / Taille : 2,50 m / Poids : 2,5 tonnes

#### Caractéristiques :

Force : 5 (7) (35) / Mental : 2 / Agilité : 3 (2) / Perception : 5 (20) / Précision : 2 / Social : 1 / PV : 11 / PM : 8 (18) (36) / Notoriété : Yin 4, Yang 0 / Défense : 0 (5) (10)

#### Pouvoirs :

Micro-ondes Niv. 2, Autoréparation Niv. 3, Blindage Niv. 1, Scanner sensoriel Niv. 2, Vêrins hydrauliques Niv. 3.

#### Talents :

Armes à feu, Bagarre, Esquive, Parade, Informatique.

#### Atouts & Handicaps :

Personnage robot, Réserve mentale, Objet manga (batterie supplémentaire, Points de *Maho* X 2), Allergie (eau), Faiblesse avec un règne (psychique), Mauvaise récupération de PM.

Équipement : Batterie supplémentaire.

### 7) MAGE NOIRE

#### Fiche signalétique :

Nom, Prénom : Natsiwa Noshi / Manga d'origine : *Le symbole de la kabbale* / Classes : Mage et Collectionneuse / Âge : 26 ans / Taille : 1,74 m / Poids : 65 Kg

#### Caractéristiques :

Force : 1 / Mental : 5 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 3 / Social : 3 / PV : 7 / PM : 11 (21) (84) / Notoriété : Yin 1, Yang 1 / Défense : 0





**Pouvoirs :**

Points de *Maho* X 4 (Mages), Intangibilité Niv. 1 (Mages), Tempête de magie pure Niv. 1 (Mages), Magie Niv. 3 (Collectionneurs), Chaos Niv. 2 (Collectionneurs).

**Talents :**

Enquête, Esquive, Armes à distance, Baratin, Séduction.

**Atouts & Handicaps :**

Réserve mentale, Sauvetage ultime, Besoin corporel spécifique (sang de sorcière), Douillet, Faiblesse avec un règne (animal).

**Équipement :** Dague, Arc, 10 flèches.

**YAKUZAS (20 AU TOTAL)****Caractéristiques :**

Force : 3 / Mental : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 0

**Talents :**

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Conduite.

**Équipement :**

Batte de baseball, Barre de fer, et autres armes improvisées.

**M. OKAYUA (PRÉFET)****Fiche signalétique :**

Nom, Prénom : Okayua Kuno / Âge : 59 ans  
Taille : 1,77 m / Poids : 80 Kg

**Caractéristiques :**

Force : 2 / Mental : 5 / Agilité : 2 / Perception : 2 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 6 / PM : 9 / Défense : 0

**Talents :**

Droit, Enquête, Baratin, Commandement, Esquive, Science, Théologie.

**Équipement :**

Costume sur mesure ou Cape rouge avec masque de loup lors de la cérémonie, Pistollet léger.

**Historique :**

Le préfet, M. Okayua, est en fait le gourou d'une société secrète ésotérique qui a créé génétiquement une jeune fille capable de révéler certains pouvoirs enfouis chez les gens. Pour ce

faire, il commence par la droguer. L'ingestion de cette substance la rend malléable et obéissante. Elle sécrète une substance par la bouche censée révéler les pouvoirs des personnes qu'elle embrasse. Si la personne n'a pas de pouvoir enfoui, sa tête explose littéralement. Dans le cas contraire, une transformation en monstre affreux, sorte de mutation incontrôlée, se produit. Si la personne transformée ne devient pas folle, elle est vite enfermée dans une cage de façon discrète. Okayua présente la transformation comme une récompense à son obéissance totale. En réalité, il fait au préalable signer un lègue total à tous ceux qui veulent tenter l'expérience, dont il est l'unique bénéficiaire.

**YUMI OKAYUA (NIÈCE DU PRÉFET)****Fiche signalétique :**

Nom, Prénom : Okayua Yumi / Âge : 17 ans  
Taille : 1,57 m / Poids : 49 Kg

**Caractéristiques :**

Force : 1 / Mental : 3 / Agilité : 3 / Perception : 2 / Précision : 2 / Social : 4 / PV : 6 / PM : 9 / Défense : 0

**Talents :**

Étiquette, Séduction, Cuisine, Éloquence, Art.

**Équipement :**

Robe de cocktail ou robe de soie transparente lors de la cérémonie.

**Règles spéciale :**

Lorsqu'elle prend une drogue particulière donnée par son oncle, totalement sous son contrôle, elle lui obéit en tout. Mais cet état disparaît si elle est soumise à un trop grand stress. Elle tombe alors KO pour plusieurs heures. Lorsqu'elle est sous l'emprise de la drogue, elle sécrète une molécule buccale chimique particulière. Si elle embrasse un humain, il a une chance sur six de se transformer en monstre sous son contrôle, sinon sa tête explose en quelques secondes. Il en va de même pour les *Kakujin*.

**GARDES DU PRÉFET****Caractéristiques :**





## SCÉNARIO 3 AKANE

Force : 3 / Mental : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 0

### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Conduite.

### Équipement :

Pistolet léger, Matraque et pour certains Chien de combat.

### CHIENS DE COMBAT

#### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 1 / Agilité : 3 / Perception : 4 / Précision : 3 / Social : 3 / PV : 9 / PM : 8 / Défense : 0

#### Talents :

Bagarre, Intimidation, Pister.

**Pouvoirs :** Sens aiguisé Niv. 2 (Athlètes).

### POLICIERS

#### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 0

#### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Enquête.

#### Équipement :

Uniforme de policier, Pistolet léger, Matraque.

### MONSTRE DE LA CÉRÉMONIE

#### Caractéristiques :

Force : 7 / Mental : 1 / Agilité : 5 / Perception : 3 / Précision : 1 / Social : 1 / PV : 13 / PM : 5 (25) / Défense : 0 (35)

#### Pouvoirs :

Régénération Niv. 1 (Maître des familiers), Augmentation de PM Niv. 3 (Maître des familiers), Morsure dévastatrice Niv. 3 (Maître des familiers), Frénésie Niv. 1 (Maître des familiers), Endurance Niv. 3 (Maître des familiers).

#### Talents :

Bagarre, Parade, Esquive, Intimidation, Mêlée.

**Synopsis :** Méduse a enlevé Akane et les deux jeunes filles (si elles ont été récupérées lors du premier scénario). La construction des temples s'est achevée la veille, et tous les systèmes de sécurité sont prêts. Elle a décidé de les tester, tout en solutionnant le problème que représentent les *Kakuji*. Ils devront se rendre sur l'île, soit avec un bateau pris sur le port, soit par leurs propres moyens. Une fois sur place, ils devront passer sept temples piégés, chacun gardé par un champion, afin de récupérer les sept clés qui leur permettront d'ouvrir la porte de la villa de M. Dong, et par là-même de sauver les otages.

**Note au MJ :** Ce scénario peut être extrêmement rapide si les joueurs font preuve de sens pratique et qu'ils possèdent les pouvoirs appropriés. S'ils trouvent une solution acceptable, ils pourront passer outre les temples et ouvrir la porte (ce qui serait dommage). Si tel est le cas, faites en sorte que les gardes restants soient tous à l'intérieur, prêts à les accueillir.

## INTRODUCTION

Les joueurs ont découvert l'appartement dévasté par les gardes du corps de M. Dong, et Akane enlevée, ainsi que les deux filles si elles sont toujours avec eux. La lettre laissée indique qu'ils n'ont que quelques heures pour se rendre sur l'île de M. Dong. Renseignements pris (si cela n'a pas été fait à la fin du précédent scénario), ils en trouvent les coordonnées et l'emplacement. Les otakus leur indiquent le port de plaisance le plus proche, à deux kilomètres de Nanao. M. Zen ne peut pas les aider pour leur transport, ce serait trop risqué. Il n'y a que deux moyens de se rendre sur l'île : par la voie des mers ou par la voie des airs. Pour le premier, il y



a le port ; pour le second, il faudrait voler un hélicoptère. Les deux seuls de Nanao appartiennent à la Dong Corp. et se trouvent actuellement sur le toit de la société.

**Note au MJ :** Laissez les joueurs décider de la meilleure manière de s'y rendre, mais n'oubliez pas que les otakus peuvent leur suggérer le port et que M. Zen ne peut rien pour eux, ce serait trop risqué en l'état actuel des choses. Pour un trajet en bateau, il faudra compter deux heures de navigation, pour un trajet aérien trente minutes.

## I - UN PORT LUGUBRE



Si les joueurs décident d'opter pour la voie maritime, ils arriveront sur un petit port de plaisance ne comptant pas plus de vingt bateaux à moteur, un seul avec sa propriétaire à bord. Ils pourront obtenir ces renseignements à la capitainerie, auprès d'une vieille femme radotant, à moitié sourde. La propriétaire du bateau, Mizutani Chiyoko, acceptera de les conduire sur l'île sans trop de difficulté, soit parce qu'ils se seront montrés convaincants, soit moyennant une somme d'argent.

**Note au MJ :** Décrivez une atmosphère pesante, avec des impressions de port fantôme malgré un aspect tout ce qu'il y a de plus commun. L'explication est simple : le port est sous le contrôle d'une kakujin Mage à tendance démoniste, et la vieille dame est en fait

l'un de ses démons. Cette dernière joue les sourdes et simule de comprendre de travers toutes les questions des joueurs jusqu'à ce qu'ils soient prêts à la laisser. Elle leur glissera alors qu'une jeune femme se trouve dans son bateau au pont n°7, envoyant ainsi les plaisanciers vers sa maîtresse.

## II - UNE TRAVERSÉE MOUVEMENTÉE

La **Kakujin** veille à ce que les joueurs soient à l'aise, jusqu'à qu'ils se trouvent à une heure de route. Elle demande alors un coup de main à celui qui lui semble le plus faible physiquement, prétextant un petit souci dans la calle, ou avoir une information capitale sur l'île de M. Dong. Une fois dans la calle, le joueur découvre une salle de sacrifice, les murs recouverts de crânes humains, avec un autel au centre d'un pentacle. Madame Mizutani attaque aussitôt afin de blesser son adversaire. Une goutte de sang suffit à invoquer un démon de combat, qu'elle invoquera si elle ne parvient pas à tuer le **Kakujin**. En cas de danger pour sa vie, elle se téléporte au port, laissant les joueurs à leur triste sort et à une noyade certaine.

**Note au MJ :** Ce passage, petit hors-d'œuvre avant les affrontements de l'île, est prépondérant car il montre que certains **kakujin** ont déjà commencé à s'implanter en dehors de Tokyo. Le bateau possède 25 PV et une Défense de 5. S'il perd plus de la moitié de ses PV, il commence à couler en perdant 1PV par heure. À 0 PV, il sombre définitivement. Le démon n'essaie pas de sauver le bateau. S'il a été invoqué, c'est pour détruire et il utilisera tous les moyens à cette fin. Une fois le combat terminé, soit le bateau est intact ou avec au moins 1 PV et peut arriver à bon port, le pilote automatique préalablement réglé ; soit les joueurs doivent trouver un moyen rapide de rejoindre la rive. À la nage, les joueurs perdent 2 PV par heure à cause de l'eau froide.





Ils mettent cinq heures à rejoindre la rive s'ils réussissent leurs jets avec le talent Sport (chaque échec allonge la traversée d'une heure, le courant emportant le kakujin). Laissez-les essayer de sauver leur vie par tous les moyens et récompensez les bonnes idées par un peu de chance.

### III - ARRIVÉE SUR L'ILE

Les joueurs arrivent sur l'île de M. Dong, tenant davantage de la falaise abrupte avec un petit port, que d'une charmante île paradisiaque. Cent cinquante mètres plus haut se trouve la luxueuse villa de M. Dong, accessible par un seul chemin, une arête sur laquelle ont été construits sept temples. Le port, seul endroit accessible, se compose d'une grande place avec un hangar et d'un hélicoptère avec un engin posé. À leur arrivée, un homme en costume noir de majordome les attend, envoyé par Méduse pour leur expliquer les règles. Afin que l'échange ait lieu, ils doivent se rendre à la villa de M. Dong en passant par les temples. Dans chacun d'eux se trouve une clef spéciale. Il faut réunir les sept pour ouvrir la porte principale de la villa. Les joueurs n'ont aucune limite de temps. Le majordome conclue en précisant que chaque temple possède un nom, leur succession représentant le parcours de la déchéance humaine avant la mort. Si les joueurs lui demandent les noms des temples, il les leur donnera. Une fois les instructions fournies, il retourne dans le hangar.

**Note au MJ :** Comme précisé en note initiale, si les joueurs n'ont pas envie d'affronter tous les temples, ils peuvent trouver une solution. Voici donc quelques éclaircissements sur les systèmes de sécurité. Pour passer sur les côtés des temples, ils sont contraints d'escalader la paroi de l'arête. S'ils tombent, ce sera

de vingt mètres supplémentaires par temple (mortel très rapidement). S'ils essaient de passer par le haut, ils découvrent que chaque temple comprend cinq tours laser d'une portée de mille mètres causant 1D6 + 12 Dégâts. Les tourelles possèdent 5 PV et une Défense de 10. De plus, une fois en haut, ils doivent passer la porte de la villa qui ne s'ouvre qu'avec les clefs, ou suffisamment de coups pour la détruire (elle possède 50 PV et une Défense de 15). S'ils souhaitent escalader la paroi principale sans passer par l'arête, ils tombent sur des mines à détecteurs de présence qui explosent à moins de trois mètres causant 1D6 + 25 Dégâts sur une superficie de quinze mètres carrés. Si les joueurs décident de ne pas passer par les temples et parviennent à franchir la porte, ils sont aussitôt attaqués par les derniers gardes de M. Dong, puisqu'ils ne les auront pas affrontés dans les temples. Le principe est simple : s'ils ne souhaitent pas traverser les temples, ne leur laissez rien passer, la moindre erreur leur sera fatale. Si vous trouvez cela un peu trop dirigiste, libre à vous d'adapter ce passage comme bon vous semble bien entendu.

#### LE TEMPLE DE LA MALADIE

Ce premier temple se compose de trois chambres :

- Dans la première, les joueurs se retrouvent dans le noir complet et pataugent dans des chairs en putréfaction. À vitesse normale, il faut cinq tours pour traverser la pièce. Chaque tour, lancez 1D6 pour chaque joueur ; sur 6, le joueur tombe malade et perd 1 PV à cause des vomissements, puis 1 PV par heure à moins qu'il ne soit soigné par des antibiotiques ou des pouvoirs de soin.
- La seconde pièce, séparée de la première par un sas, remplie de gaz, présente un sol constellé de pics acérés. Si les joueurs veulent traverser plus rapidement qu'à vitesse





de marche, ils subissent 2 Dégâts à chaque tour, mais passent la pièce en trois tours au lieu de six. Si le gaz, un poison, est inhalé, il cause 1D6 Dégâts sans défense possible. Les joueurs peuvent retenir leur respiration en réussissant un test de Force chaque tour (par tranche de trois tours sans respirer, appliquer un malus cumulatif de 1 en Force pour le test d'apnée). Enfin une créature mort-vivante se cache dans cette pièce, qui attaque ceux qui y entrent.

- La dernière chambre, vide, ressemble à un salon de jeune fille avec des dessins de petits chats, si ce n'est la cible au mur avec trois **Shuriken**, et, plantée à côté, une grosse clé dorée.

**Note au MJ :** Avec un peu de prudence, les joueurs devraient franchir ce temple sans trop de dégâts, et suffisamment facilement pour leur donner confiance. S'ils ont déjà battu Yumiko (l'écolière) lors de la cérémonie du préfet, ils n'auront pas de gardien à affronter dans ce temple. Les effets du gaz ne sont qu'immédiates, contrairement à ceux de la maladie qui perdurent tant qu'aucun soin n'a été apporté.

### LE TEMPLE DE LA DOULEUR

Le second temple, celui de la douleur, se compose d'une seule pièce. Un sort a été lancé pour que toute personne présente y partage sa douleur avec les autres. Tant que les joueurs s'y trouvent, chaque fois que l'un d'eux subit des dégâts, les autres en ressentent automatiquement la moitié (la Défense peut servir à les atténuer, mais pas l'esquive ou la parade). Dans ce temple, l'exterminateur de vie, gardien présent, attaque dès le premier pas franchi dans son domaine. Le temple, très vaste, nécessite huit tours pour la traversée en courant et seize en marchant. Pour trouver la clef, les joueurs doivent réussir un test de Perception avec un malus de 2 points au premier dé. Le plus simple reste de mettre hors-service le gardien.

**Note au MJ :** Ce passage risque d'être difficile pour les joueurs peu résistants. S'ils sortent du temple, par l'entrée ou par la sortie, le sort prend fin, mais les blessures reçues demeurent jusqu'à ce qu'elles soient soignées. Tant qu'il reste des PM à l'exterminateur de vie, et à moins qu'il ne soit mis en pièces, il utilisera son autoréparation pour se soigner, et ce même s'il est KO ou dans le coma, ce pouvoir se lançant automatiquement jusqu'à la mort.

### LE TEMPLE DU DÉSESPOIR

Le troisième temple, celui du désespoir, se compose de trois chambres :

- Dans la première, un sort a été lancé pour que les personnes ne sortent jamais de la pièce : une illusion masque la porte de sortie. Les joueurs ne peuvent pas ressortir par la porte d'entrée car, dès qu'ils en passent le seuil, elle disparaît à leurs yeux. Ainsi, à moins qu'ils ne la repassent aussitôt (étant donné qu'ils savent encore qu'elle se trouve dans leur dos, ou en face s'ils se sont retournés), ils n'auront plus moyen de la retrouver tant que l'illusion perdurera. La seule solution pour annuler l'illusion est que l'un des joueurs perde suffisamment de PV pour se retrouver entre le KO et le coma (soit entre - 6 et - 10 PV). À ce niveau de désespoir, la porte lui apparaît et il pourra alors la situer à ses compagnons (s'il réussit un test de Mental pour ne pas tomber KO sur le champ). Un indice peut le leur faire comprendre : une phrase présente sur tous les piliers illusoire du temple : « Seul celui qui est au fond du désespoir trouve le courage de mettre fin à ses souffrances en se donnant la mort ».

- Dans la seconde pièce, un vieil homme assis en tailleur ne souhaite qu'une chose : les faire changer d'avis. Il entame une discussion philosophique avec les joueurs qui le souhaitent, et leur indique que lui seul a le pouvoir de les téléporter dans la pièce suivante. Si les joueurs se montrent assez convaincants, savent lui démontrer que leur mission est



d'une importance cruciale, que jamais ils ne cèdent au désespoir et n'abandonnent en aucun cas leurs amis, le passeur les téléporte.

- Enfin, dans la troisième pièce se trouve le gardien, Ice. Il porte autour de son cou une grosse clef en or.

**Note au MJ :** Ce temple sera assez difficile pour les joueurs, qui risquent de tourner en rond sans savoir quoi faire dans la première pièce. Si tel est le cas, vous pouvez les mettre sur la voie d'une manière ou d'une autre (test de Mental, utilisation d'un atout Inspiration ou Bonne étoile, etc.). Si certains comprennent mal la phrase et se suicident sans passer par le stade entre - 6 et - 10 PV, voyez si vous les sauvez de justesse ou pas. Dans la seconde pièce, à vous de bien mener votre argumentaire et de décider si oui ou non ils se sont montrés assez persuasifs, sachant que s'il n'y en a que quelques-uns qui participent, eux seuls sont téléportés. Si tout le groupe apporte sa pierre à l'édifice, ils sont alors tous transportés en même temps. Quant à Ice, il n'attaque que s'il est agressé en premier, mais refuse de donner la clef à qui que ce soit, si ce n'est par la force.

### LE TEMPLE DE LA HAINE

Le quatrième temple, celui de la haine, ne compte que deux salles :

- Dans la première, se trouve une mignonne petite fille attendrissante, avec derrière elle la porte. Elle attend que la plus grande partie du groupe soit entrée pour utiliser ses pouvoirs de décharge d'adrénaline sur autrui et de haine afin qu'ils s'entretuent. Seuls quatre tours sont nécessaires pour traverser la pièce.

- Dans la seconde, les joueurs découvrent l'ancre de Yartz. Comme ils l'ont tué lors de la cérémonie lors du scénario précédent, il ne s'y trouve bien entendu pas. En réussissant un test de Perception, les joueurs trouvent la clef, cachée sous un tas d'immondices en décomposition.

**Note au MJ :** Ce temple ne contient aucun piège, si ce n'est l'enfant **kakujin**. Celle-ci, totalement folle et rongée par la haine, l'applique à tous ceux qui entrent dans son repère. Elle ne sera cependant pas simple à battre, et même morte certains de ses pouvoirs agiront encore sur les victimes tant que la durée de leurs effets ne sera pas écoulée. Il faudra donc la tuer tout en se protégeant de ses propres amis.

### LE TEMPLE DE LA FOLIE

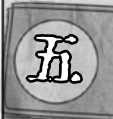
Le cinquième temple, celui de la folie, ne se compose que d'un gros biodôme. À l'intérieur du dôme, se trouve une forêt vierge reconstituée. Compter qu'en réussissant cinq tests de Perception (un autorisé tous les quatre tours) pour s'orienter correctement, les joueurs peuvent sortir en vingt tours. Dans cette forêt, des dizaines de gadgets créent des illusions d'optique et des micros diffusent des sons étranges. Le réel danger réside plutôt dans la végétation, qui sécrète des spores déclenchant des états de folie chez ceux qui les inhalent. À moins que les joueurs n'aient spécifié se protéger le nez avec un chiffon ou autre, ils sont contaminés dès le premier tour. Chaque joueur, devra effectuer à chaque tour un test de Mental. S'il échoue, il subit les effets d'une folie tirée au D6 sur la table suivante :

**1) Claustrophobie :** le joueur ne supporte plus d'être enfermé et se met à courir dans n'importe quelle direction, ce qui a pour effet de le perdre encore plus et d'allonger le temps de sa sortie de quatre tours.

**2) Mégalomanie :** le joueur se considère comme le chef, tous ceux contestant ses ordres ne méritant que la mort, soit qu'il ordonne aux autres d'infliger, soit qu'il donne lui-même si personne ne veut lui obéir.

**3) Catatonie :** le joueur tombe dans un état catatonique pendant 1D6 tours. Il ne peut plus rien faire tant qu'il est dans cet état.

**4) Obéissance aveugle :** le joueur obéit à tout ordre, quelle que soit la personne qui le





donne, y compris si ce sont les micros.

**5) Rage meurtrière :** le joueur soupçonne la personne la plus proche de lui de préparer un sale coup, la seule façon de s'en sortir étant de le massacrer avant. Il l'attaque donc.

**6) Folie suicidaire :** à quoi bon vivre si c'est pour devenir fou comme les autres ? Autant en finir tout de suite. Le joueur tente de mettre fin à ses jours. Une chance que ses actes ne soient pas plus rapides, cela laisse le temps à un autre joueur de pouvoir l'aider.

Dans le biodôme, les trois illusions les plus fréquentes sont l'apparition de la mage noire, un rhinocéros leur fonçant dessus et un tigre, sachant que parmi elles se trouvent un vrai tigre, un vrai rhinocéros et bien évidemment la véritable mage noire, et qu'ils se feront une joie d'interférer avec les joueurs.

**Note au MJ :** La mage noire est immunisée contre les spores et n'en ressent pas les effets. Il en va de même pour le rhinocéros et le tigre. Les joueurs sont assaillis par les illusions à longueur de tours, ainsi que par les bruits. Outre des cris effrayant, différents ordres sont lancés régulièrement tels que : *Tue la personne à ta droite, Grimpe à l'arbre, Cours le plus vite que tu peux, Creuse ta tombe, Retourne à l'entrée, Jette tes armes, Coupe toi la main, etc., laissez cours à votre créativité ! Araki, loin d'être stupide, attend un peu avant de passer à l'action, se sert de l'intangibilité pour se faire passer pour une illusion, et attaque avec Magie et Chaos. Elle n'utilise la tempête de magie qu'en dernier recours, car elle n'a pas envie de détruire le dôme. Si les joueurs en ont assez et qu'ils décident de casser la paroi du dôme pour passer sur le côté, celle-ci possède 100 PV et une Défense de 10. La clef est accrochée sur la porte de sortie, mais rien ne vous empêche de mettre plusieurs illusions de clef si le cœur vous en dit.*

## LE TEMPLE DE LA FAIBLESSE

Le sixième temple, celui de la faiblesse, possède cinq pièces. Tout au long du temple, les joueurs subissent les effets d'un gaz, et tous les 10 tours perdent 1 point de Force. Une fois la Force à 0, l'Agilité commence à diminuer.

- Dans la première salle, les joueurs découvrent un rebord de deux mètres à chaque bout de la pièce, le reste n'étant qu'un trou béant au fond invisible (vingt-cinq mètres). Six mètres séparent les deux rebords. Pour passer, il faut réussir un test de Sport, puis un test d'Agilité pour la réception sur une bordure si étroite (une fois le jet de Sport réussi, vérifiez que la distance de saut est supérieure ou égale à la distance sauter, cf. Règle de saut en longueur). Ils peuvent essayer de passer par les parois en réussissant un test d'Escalade ou par un autre moyen, mais tenez un décompte des tours.

- La seconde salle n'est qu'un couloir de quarante mètres aux murs couverts de lasers tirant sur tout ce qui passe devant. Les joueurs devront réussir quatre tests de Sport pour courir assez vite sans être touchés, chaque échec sanctionné par un tir de laser causant 1D6 + 4 Dégâts. Les lasers peuvent être détruits. Il y en a quatre par tronçon de dix mètres, et chacun possède 10 PV et 5 de Défense. Le couloir, très étroit, ne leur permet pas de courir à plus d'un à la fois sans se gêner.

- La troisième salle, un petit carré, ne comporte qu'un énorme bloc de granite de trois tonnes devant la porte de sortie. Le bloc est relié à une poulie et à une corde. Au bout de la salle, un système bloque la corde une fois le bloc soulevé, cela nécessitant que le RSD d'un test de Force soit supérieur à 40. Plusieurs joueurs peuvent tirer la corde afin de cumuler les RSD. Une fois le bloc en l'air, un joueur doit réussir un jet d'Agilité pour bloquer la corde. Si les joueurs préfèrent détruire le bloc, celui-ci possède 250 PV et une Défense de 10.



• La quatrième salle est une immense piscine d'acide de trente mètres cube. Plusieurs plots en pierre dispersés à l'intérieur permettent de franchir l'obstacle. Pour sauter de plot en plot, il faut réussir un jet d'Agilité. Les joueurs doivent passer par cinq plots pour arriver de l'autre côté. Compte tenu du nombre de plots, ils peuvent passer au maximum à deux en même temps. Tomber dans l'acide sera certainement fatal, causant 1D6 + 15 Dégâts + 1 point par tour tant que la zone touchée n'est pas lavée au bicarbonate de soude.

• La cinquième et dernière salle est vide, avec une décoration chinoise. La clef est accrochée au mur.

**Note au MJ :** Ce temple est certainement le plus difficile de tous. Si vous voyez que les joueurs commencent à tirer la langue ou le trouvent beaucoup trop difficile, supprimez une ou plusieurs pièces. Quoi qu'il en soit, il n'y a plus de gardien, puisqu'il s'agissait de l'homme à la natte tué à Nanao dans le scénario précédent (sinon, il s'y trouve). Si les joueurs proposent des idées ingénieuses pour passer outre les épreuves, laissez-les faire. Une fois sortis du temple, ils récupèrent les points de Force et d'Agilité perdus, à raison de 1 par minute.

### LE TEMPLE DE LA MORT

Le septième et dernier temple, celui de la mort, ne se compose que d'une seule pièce constellée de statues de pierre. Si les joueurs font un peu attention, ils remarqueront que six des vingt-six statues représentent les filles disparues à Nanao. Dans ce temple se trouve Méduse, qui attend de pied ferme ses invités. Elle utilise ses pouvoirs dès leur entrée, en charmant le plus puissant pour lui servir de bouclier pendant qu'elle paralyse les autres avant les pétrifier un à un.

**Note au MJ :** Voilà enfin venu le combat contre le chef des mauvais *kakujin*. Dès que

*Méduse meurt, toutes ses victimes reprennent forme humaine, sauf si elles ont été détruites lors du combat, et son contrôle sur M. Dong prend fin.*

## IV - DÉNOUEMENT

M. Dong n'étant plus sous influence, il donne audience aux joueurs sur le champ afin de les remercier. Il leur accorde de nombreuses choses tant qu'elles sont dans ses moyens, un grade de plus dans la société s'ils désirent y rester en tant qu'agents freelance pour des missions ponctuelles et leur assure un bon salaire tous les mois. De plus, il se charge de leur trouver un appartement à chacun aux frais de la Dong Corp. Accordez à chaque joueur un petit bonus s'il est réaliste. Une fois remerciés et les otages libérés, M. Dong fait raccompagner tout le monde à Nanao par hélicoptère. Avant de partir, il leur propose de les emmener dès le lendemain dans la plus grande bibliothèque de la ville afin de mettre la main sur des exemplaires de leur manga d'origine.

## CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

### VIEILLE FEMME DE LA CAPITAINERIE

#### Fiche signalétique :

Nom : Démon servile / Âge : 9 000 ans / Taille : 1,47 m / Poids : 40 Kg / Apparence : Bête humanoïde à la peau rouge, petite et recroquevillée sur elle-même.

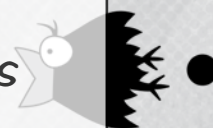
#### Caractéristiques :

Force : 4 / Mental : 4 / Agilité : 4 / Perception : 4 / Précision : 4 / Social : 4 / PV : 12 / PM : 12 / Défense : 0

#### Talents :

Baratin, Discrétion, Esquive.

**Pouvoirs :** Invisibilité Niv. 1 (Maîtres des familles), Illusion Niv. 2 (Maîtres des familles).





## MIZUTANI CHIYOKO

### Fiche signalétique :

Nom, Prénom : Mizutani Chiyoko / Manga d'origine : *Minaya chasseuse de démons*  
Classes : Divin et Mage / Âge : 23 ans / Taille : 1,69 m / Poids : 63 Kg.

### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 5 / Agilité : 2 / Perception : 4 / Précision : 1 / Social : 4 / PV : 5  
PM : 13 (39) / Notoriété : Yin 2, Yang 0 / Défense : 0

### Pouvoirs :

Téléportation Niv. 1 (Mages), Points de *Maho* X 3 (Mages), Invocation d'une créature surnaturelle Niv. 1 (Divins), Sacrifice Niv. 0 (Divins).

### Talents :

Pilotage, Esquive, Baratin, Corruption, Mêlée.

### Atouts & Handicaps :

Fuite de PM, Addiction (sacrifice humain), Rapide, Empathie avec un pouvoir (Invocation d'une créature surnaturelle).

### Équipement :

Bateau avec salle de sacrifice dans la calle, Couteau de sacrifice.

## DÉMON DE COMBAT

### Fiche signalétique :

Nom : Démon de combat / Âge : 7 263 ans / Taille : 2,49 m / Poids : 400 Kg / Apparence : Bête humanoïde à la peau rouge sombre et à la musculature imposante.

### Caractéristiques :

Force : 8 / Mental : 3 / Agilité : 4 / Perception : 5 / Précision : 3 / Social : 1 / PV : 15 (45) / PM : 9 / Défense : 0 (24)

### Talents :

Bagarre, Sport, Esquive.

**Pouvoirs :** Endurance Niv. 1 (Maîtres des familiers), Jet de flamme Niv. 1 (Maîtres des familiers), Augmentation de PV Niv. 1 (Maîtres des familiers).

## CRÉATURE DU TEMPLE DE LA MALADIE

*Description :* Énorme vers répugnant et suintant du poison.

*Taille et poids :* Deux mètres de long pour cent-vingt kilos.

*Habitat :* Issu des mangas, il vit dans les cimetières ou près de tas de charognes en décomposition.

*Alimentation :* Chair (fraîche ou putride).

*Durée de vie et mortalité :* Inconnues. Il craint les blessures physiques, mais se montre insensible aux poisons et toxines.

*Espèces connues :* Une seule.

Force	5	Perception	3	PV	9
Mental	5	Social	0	PM	8 (40)
Agilité	3	Précision	1	Défense	0

**Talents :** Bagarre, Mêlée, Esquive.

**Pouvoirs :** Augmentation des PM Niv. 3 (Maîtres des familiers), Propagation de maladie Niv. 1 (Extraterrestres), Peau empoisonnée Niv. 0 (Extraterrestres).

## CYBORG

Caractéristiques disponibles dans le second scénario p. 155.

## VIEUX PHILOSOPHE DU TEMPLE DU DÉSESPOIR

### Fiche signalétique :

Nom, Prénom : Nadanka Aykune / Manga d'origine : *Abandon impossible* / Classe : Mage / Âge : 62 ans / Taille : 1,52 m / Poids : 45 Kg

### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 5 / Agilité : 2 / Perception : 5 / Précision : 1 / Social : 3 / PV : 5  
PM : 13 (52) / Notoriété : Yin 1, Yang 1 / Défense : 0

### Pouvoirs :

Téléportation Niv. 2, Points de *Maho* X 4, Invocation de mur Niv. 1, Vérité Niv. 1, Intangibilité Niv. 1.

### Talents :

Philosophie, Discrétion, Baratin, Langue, Théologie.

### Atouts & Handicaps :

Code moral (ne pas blesser un être vivant),



Stoïque, Empathie avec un pouvoir (Intangibilité)

**Équipement :** Aucun.

### ICE

Caractéristiques disponibles dans le second scénario p. 155.

### PETITE FILLE DU TEMPLE DE LA HAINE

#### Fiche signalétique :

Nom, Prénom : Takada Kymi / Manga d'origine : *Enfer à l'école* / Classes : Extraterrestre et Lover / Âge : 7 ans / Taille : 1,17 m Poids : 13 Kg.

#### Caractéristiques :

Force : 1 / Mental : 5 / Agilité : 4 / Perception : 2 / Précision : 2 / Social : 4 / PV : 7 (12) / PM : 11 / Notoriété : Yin 3, Yang 1 / Défense : 0

#### Pouvoirs :

Décharge d'adrénaline sur autrui Niv. 1 (Extraterrestres), Haine Niv. 2 (Lovers).

**Talents :** Bagarre, Discrétion, Esquive.

#### Atouts & Handicaps :

Addiction (scène de violence), Bon à rien, Empathie avec un pouvoir (Haine), Rapide, Énergie vitale accrue, Lieu maudit (école).

**Équipement :** *Sailor Fuku* très sale.

### RHINOCÉROS

*Description :* Grand mammifère doté d'une corne en ivoire.

*Taille et poids :* Il mesure en moyenne un mètre quatre-vingt au garrot pour un poids de huit cents kilos à trois tonnes.

*Habitat :* À l'état sauvage il vit en Afrique et en Inde, dans les plaines et la savane. Mais son habitat a tendance à décroître dramatiquement à l'exception des réserves naturelles.

*Alimentation :* Herbivore (jusqu'à deux cents kilos de végétaux par jour).

*Durée de vie et mortalité :* Il vit en moyenne trente à quarante-cinq ans. La première cause de mortalité du rhinocéros est l'Homme, qui l'a chassé pendant des millénaires pour son ivoire. Maintenant protégés, les rhinocéros

restent victimes des grands fauves, et plus couramment de certaines infections.

*Espèces connues :* Rhinocéros blanc, Rhinocéros noir, Rhinocéros de Sumatra, Rhinocéros Indien.

Force	8	Perception	2	PV	12
Mental	1	Social	2	PM	5
Agilité	3	Précision	1	Défense	2

(peau épaisse)

**Talents :** Bagarre, Mêlée, Sport.

**Pouvoirs :** Corne Niv. 2 (Maîtres des familiers).

### TIGRE

Caractéristiques disponibles dans le Bestiaire p. 112.

### MAGE NOIRE

Caractéristiques disponibles dans le second scénario p. 155.

### MÉDUSE

Caractéristiques disponibles dans le second scénario p. 154.



## SCÉNARIO 4 LA DISPERSION

**Synopsis :** Après toutes ces émotions, il est temps pour les joueurs de prendre un peu de repos et d'apprendre à composer avec ce nouveau monde. Malheureusement pour eux, ils n'en auront que peu le loisir, car la Dispersion va les envoyer à l'autre bout de la Terre pour une expérience mystique avec une tribu amazonienne, les Ouanagogs. Par





chance, ils finiront récupérés par la Dong Corp. dans le laboratoire de Satsumé Otoshi. **Note au MJ :** Ce scénario vous demandera un effort d'improvisation. En effet, le passage avec le groupe d'indigènes ne parlant pas la langue des joueurs devra être étayé afin de durer suffisamment pour créer un lien entre eux tous. De plus, celui où les joueurs sont libres de faire des recherches et de vivre leur vie au quotidien doit être étoffé en fonction de chacun d'eux, il apparaît donc impossible d'aborder ici toutes les possibilités.

## INTRODUCTION

Les joueurs ont vécu beaucoup d'épreuves en quelques jours, mais finissent par obtenir l'appui d'un homme riche et influent. Leurs otakus sont là pour les accueillir, en pleine préparation d'une mission de sauvetage avec leurs maigres moyens. Akane leur prépare un repas de fête avec tout ce qu'elle peut trouver dans l'appartement et se met en quatre pour les remercier de l'avoir sauvée. Le lendemain de leur discussion avec M. Dong, comme il l'avait promis, une voiture les attend pour les conduire à la bibliothèque rechercher leurs mangas d'origine.

**Note au MJ :** Ne lésinez pas sur l'intro, le but étant de renforcer les liens du groupe entre eux, mais aussi avec les otakus et les filles sauvées.

### I - LA BIBLIOTHÈQUE DE NANAŌ

L'arrivée à la bibliothèque s'effectue sans encombre et les joueurs peuvent, avec l'aide de leurs otakus, se mettre à chercher leurs mangas d'origine. Ils en trouvent chacun les trois premiers volumes, en accès libre. Au bout de trente minutes, la bibliothèque devient beaucoup plus calme et silencieuse. Si les joueurs commencent à regarder autour d'eux, ils apercevront un groupe de dix per-

sonnes le regard dans le vide, face au rayon des livres d'occultisme et de cartomanie. Un examen attentif permet de remarquer que les personnes ont les pieds sur de gros fils noirs d'araignée. Si les joueurs ne prennent pas le temps de regarder et qu'ils s'approchent directement des personnes, ils mettront eux aussi les pieds sur les fils. Une fois que le piège est découvert, un groupe de dix fileuses noires apparaît tout autour sur les rayonnages. Elles passent à l'attaque au moindre mouvement hostile à leur encontre. Si personne ne bouge, elles restent attentives le temps que la derdre fasse son apparition. Celle-ci arrive avec beaucoup de majesté et s'adresse aux personnes qui ne sont pas sur la toile noire, pour leur demander de bien vouloir quitter son nouveau nid si elles ne souhaitent pas être dévorées avec les autres.

Une fois débarrassés de la derdre et de ses rejetons, les joueurs partent avec les trois volumes de leur manga d'origine. Ils ont déjà eu le temps de remarquer que leurs personnages dessinés semblent plus clairs que le décor de fond.

**Note au MJ :** Ce petit passage sert à remettre en mémoire aux joueurs le monstre araignée rencontré lors de l'Éveil et de la sortie de Tokyo. Si un joueur met les pieds sur l'une des toiles noires, il plonge dans une illusion créée par Ténèbres en personne (elle est laissée à votre appréciation, mais ce sera plutôt quelque chose d'agréable, le joueur pourra même se mettre à discourir dans le vide pour ceux qui le regardent). Se défaire de la toile nécessite un jet de Force avec plus de 15 au RSD. Si le personnage est une femme et reste dans cet état plus de cinq tours, elle est alors marquée de l'araignée sur son omoplate droite, signe d'une prédisposition à devenir une derdre. Un roi est envoyé à sa poursuite pour la féconder et achever sa transformation.





## II - QUELQUES JOURS DE TRANQUILITÉ

Durant quelques jours, les joueurs sont tranquilles. Pas de monstre, pas d'ennemi affreux, juste une nouvelle vie à appréhender. Un déménagement vers leurs nouvel appartement s'ils souhaitent intégrer ceux fourni par M. Dong. Un peu d'argent pour faire des achats. Et surtout du temps pour se documenter sur tout ce qu'ils souhaitent. Quel est l'état du monde après l'Éveil ? Comment vont les autres *Kakujin* ? Un de leurs proches a-t-il été repéré et où ? Est-il encore en vie ?

**Note au MJ :** Ce temps est volontairement laissé pour favoriser l'immersion dans leur nouveau monde et le role play. Si vous souhaitez l'agrémenter d'un peu d'action ou même faire intervenir certaines parties de leurs historiques, libre à vous. N'hésitez pas à le faire durer un petit moment, quitte, si vous ne voulez pas trop en révéler sur le monde, à lancer les recherches avec des réponses prévues plus tard.

## III - LA DISPERSION

Le 22 janvier à 15h27, tous les personnages voient un flash blanc lumineux et un *torii*, avant de tomber dans le coma simultanément. Ils reprennent conscience quelques heures plus tard, par ordre décroissant de leur caractéristique Mental. À leur réveil, ils découvrent avec stupeur qu'ils sont tous au beau milieu de ce qui semble être une forêt équatoriale et que tous portent le signe  $\pi$  sur le front. La végétation, extrêmement dense, rend les déplacements très difficiles. Ils sont entourés de nombreux bruits étranges (fauves, insectes, singes hurleurs, etc.). Aucun *Kakujin* ne sait ce qu'il s'est passé, et ils n'ont pour seul équipement que ce qu'ils avaient sur eux au moment précis de la Dispersion. S'ils restent sur place trop longtemps, ils commencent à être pris pour cible

par les prédateurs locaux. Quelle que soit la direction empruntée, ils finissent par tomber sur un groupe d'indigènes en pagne criant très fort en les menaçant de leurs lances. Si l'un des joueurs utilise un pouvoir assez visuel, tous les indigènes se jettent au sol en signe d'adoration et commencent à scander « OUANAGOGO ! OUANAGOGO ! » (ce qui signifie Dieu dans leur langue). Ils se montrent alors très doux et cérémonieux envers les joueurs, surtout celui qui a fait la démonstration de ses pouvoirs. Les indigènes ne parlent pas leur langue, mais leur font comprendre entre signes et baragouinages qu'ils doivent les suivre jusqu'à leur village pour être en sécurité.

**Note au MJ :** L'arrivée dans la jungle doit être angoissante pour les joueurs, occasionner de nombreuses questions ou être source de disputes sur l'attitude à suivre. Si vous sentez que l'ambiance ne prend pas, demandez-leur comment ils vont se dépêtrer des lianes et de la végétation, comment ils vont gérer les insectes et serpents venimeux, etc. Le but est qu'ils mettent au point un plan ou une stratégie, qu'ils fassent le tour de leurs pouvoirs et talents pour savoir comment réagir dans différentes situations. S'ils veulent monter aux arbres, ce sera assez simple : ils grouillent d'insectes, de serpents et de tout un tas d'autres animaux, mais ils permettent de repérer le village des indigènes à quelques kilomètres. Avancer en pleine jungle n'est pas une sinécure et prend beaucoup de temps, surtout s'ils font attention aux endroits où ils mettent les pieds. Le signe  $\pi$  apparus sur leur front disparaîtra une semaine après.

## IV - LE VILLAGE DES OUANAGOGOS

Une fois arrivés au village, une fête en leur honneur est organisée. Plusieurs personnes se pressent autour d'eux pour les dévêtir et s'en occuper. S'ils se laissent faire, ils sont







entièrement déshabillés, puis les femmes du village leur fournissent des pagnes. S'ils cherchent le chef, le groupe qui les a trouvés dans la forêt les conduit tout en haut d'un arbre afin de rencontrer les cinq anciens du village. Ils ne parlent pas plus leur langue, mais se montrent très surpris de rencontrer des dieux. Ils font tout ce qu'ils peuvent pour leur être agréables.

Le soir tombe rapidement et la fête commence. Après de nombreux mets délicieux, les indigènes leur proposent une boisson étrange, insistant pour que les joueurs la boivent. Ceux qui le font tombent KO pendant 1D6 tours, mais à leur réveil arrivent à parler la même langue que les indigènes. Ils peuvent alors apprendre que ce qu'ils ont bu est une boisson magique qui fait voir les esprits (comprenez par

là qu'il s'agit d'une boisson hallucinogène). L'effet dure en moyenne une heure plus ou moins dix minutes par point au-dessus ou en-dessous de 3 en Mental. Ils apprennent qu'un grand village de métal se trouve à deux jours à pieds au milieu de la forêt.

À un moment, chaque joueur ayant bu la boisson hallucinogène a un grand moment d'absence et se mettra à baver, les yeux dans le vague. Ils font alors l'expérience unique d'une hallucination prémonitoire, si la fin de la cérémonie ne dégénère pas à cause de ceux qui n'ont pas voulu boire et qui auraient pris peur en voyant leur amis divaguer.

Les joueurs qui ont bu reprennent leurs esprits avec un très gros mal de tête (perte de 1 point en Mental jusqu'au prochain repos de 8 heures, il n'est pas possible de descendre en-dessous de 1). À ce moment, trois hélicoptères font leur apparition. Ils lancent des gaz au milieu du village et tirent des filets sur les indigènes pour les immobiliser. Il y a fort à parier que les joueurs ne les laissent pas faire et qu'ils commencent à attaquer les hélicoptères. Chacun d'eux compte cinq membres d'équipage : trois tireurs et deux pilotes. Chaque tireur ouvre le feu avec des fléchettes soporifiques et des lunettes de vision infrarouge. Un personnage touché par une fléchette peut résister au somnifère en réussissant un test de Force chaque tour, qui s'effectue avec un malus cumulatif de 1 en Force par tour. Une fois tous les joueurs endormis, ils sont embarqués dans les hélicoptères jusqu'au laboratoire de M. Otoshi. S'ils détruisent tous les hélicoptères, ils ont la paix jusqu'au soir suivant, et ainsi de suite tant qu'ils restent dans le village.

**Note au MJ :** Cette partie du scénario permet au joueur de faire l'expérience d'une vision prémonitoire. Libre à vous de leur faire voir ce que vous voulez. Voici un panel d'idées : l'attaque du village par de grands oiseaux de proie crachant sur ceux en bas des pieux empoisonnés ; un torii défendue par un groupe de **kakujin**, dont le joueur fait partie, contre un groupe lourdement armé qui semble vouloir l'abattre ; toute expérience mystique relative à l'historique du personnage... La vision du **torii** a son importance car dans la suite d'MnD, ils auront un intérêt primordial pour le monde et les **kakujin**. Les hélicoptères n'ont pas pour but de faire des morts, mais de ramener coûte que coûte les joueurs jusqu'au laboratoire. Les indigènes sont considérés comme des ravisseurs les tenant en otage, mais il ne leur est fait du mal qu'en cas d'extrême nécessité.



## V - EMPRISONNÉS

Les joueurs reprennent conscience dans une cellule, entièrement recouverte de métal et à la porte très solide (les murs possèdent 50 PV et une Défense de 20, la porte 20 PV et une Défense de 15). Quelques heures après leur réveil, un garde les croyant encore endormis entre pour déposer un repas. C'est le moment ou jamais pour les joueurs de fuir. S'ils ne le font pas, ils sont contactés par M. Otoshi par vidéo, l'écran sortant de la cloison, pour leur faire part de son intention de leur parler pour tout leur expliquer. Les fuyards sont poursuivis par un groupe de quinze militaires tous armés d'armes hypodermiques. Il y a cinq couloirs à traverser avant qu'ils ne se retrouvent devant M. Otoshi en personne. Entre chaque tronçon de couloir, ils doivent passer une porte à verrou magnétique qui ne s'ouvre qu'avec une carte (à moins qu'ils n'aient volé la carte d'un garde ou qu'ils n'utilisent un pouvoir, ils devront la défoncer pour passer ; elle possède les mêmes PV et Défense que celle de la cellule). Une fois face à M. Otoshi, celui-ci tente de les rassurer et stoppe les gardes avant de tout leur révéler.

**Note au MJ :** Ce passage n'a pour but que de renforcer l'impression de bouleversement et de course poursuite. Si les joueurs restent tranquilles, ils sont conduits au bout d'un moment devant M. Otoshi qui leur révèle tout.

## VI - DÉNOUEMENT

M. Otoshi commence tout d'abord par s'excuser pour la violence dont ont fait preuve ses hommes, mais ayant subi une attaque deux jours plus tôt, ils sont tous depuis un peu tendus. Il se présente et leur explique qu'il travaille pour la Dong Corp. et que, après vérification, les **Kakujin** aussi. Il n'a donc pas à se méfier d'eux, et même au contraire à faire en sorte de les aider de son mieux. Il leur avoue qu'il est le plus grand fan de tous leurs mangas respectifs, et qu'il connaît tout d'eux. Il leur explique qu'il

a mis au point avec l'aide de certains **Kaku-jin** une machine censée les renvoyer dans leurs dimensions d'origine, mais que quelque chose s'est mal passé et qu'au lieu d'avoir été renvoyés, ils ont été éparpillés un peu partout dans le monde. Il ne comprend pas comment c'est arrivé, ni pourquoi ils sont restés tous ensemble, mais selon ses calculs, un lien invisible semble s'être formé entre eux, et même s'il est invisible, il reste quantifiable et utilisable. Sasumé Otoshi va leur permettre de reprendre des forces dans les meilleures conditions, mais leur demande de bien vouloir rester dans la base encore cette nuit. Dans quelques heures, il a une mission de la plus haute importance à leur confier, et s'ils la mènent à bien, le retour dans leur monde ne devrait plus être qu'une simple formalité. Mais pour cela, il a des recherches à terminer. Il leur donne congés et se retire.

**Note au MJ :** Le professeur Otoshi est toujours accompagné d'un groupe de douze assistants. Vous pouvez agréementer la fin du scénario par du role play avec les membres de son staff une fois qu'il a quitté la pièce. Ils sont certes très occupés à comprendre ce qui a bien pu se passer, mais se montrent disponibles pour essayer de répondre aux questions. La moitié d'entre eux ne sont autres que des **kakujin**. Un seul des assistants se montrera un peu plus distant, sans être désagréable, mais il prétendra avoir trop de travail pour répondre à leurs questions, il s'agit de Tosei Soma (Cf. background, chapitre la Dong Corp.).

## CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

### FILEUSE NOIRE

Caractéristiques disponibles dans le premier scénario p. 144.

### DERDRE

Caractéristiques disponibles dans le premier scénario p. 143.





## LES INDIGÈNES

### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 0

### Talents :

Esquive, Armes à distance, Bagarre, Mêlée, Pister.

**Équipement :** Pagne, Arc, Sagaie.

## HÉLICOPTÈRES (3 AU TOTAL)

Caractéristiques disponibles dans le chapitre des véhicules p. 132.

## ÉQUIPAGE DES HÉLICOPTÈRES (15 AU TOTAL)

### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 0

### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Intimidation.

### Équipement :

Tenue de camouflage nocturne, Fusil hypodermique, Couteau.

## GARDES DU LABORATOIRE

### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 0

### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Intimidation.

### Équipement :

Tenue de militaire, Fusil hypodermique, Couteau.

## SATSUME OTOSHI

Caractéristiques disponibles dans le background (voir. chapitre sur la Dong Corp. p. 25).

# SCÉNARIO 5 L'ORACLE

**Synopsis :** Les joueurs ont rencontré M. Otoshi, qui leur confie une mission de la plus haute importance. Grâce à ses connaissances en manga, il s'est rappelé d'un *Kakujin* capable de répondre à toutes les questions que l'on peut lui poser. Il envoie donc les joueurs à sa recherche. Sur le chemin, ils devront affronter les affres d'un naufrage et un nouveau passage dans Tokyo, avant de rencontrer une fois de plus les dreds et même apercevoir Ténèbres en personne. L'oracle leur révélera certaines choses capables de les faire progresser, avant de les renvoyer vers Nanao.

## INTRODUCTION

Le lendemain matin, les joueurs sont appelés par M. Otoshi comme il le leur avait promis. Il leur explique que grâce à sa connaissance des mangas, il a trouvé une solution pour régler le souci de tous les *Kakujin* et les renvoyer chez eux. En effet, il existe un *Kakujin* capable de répondre à toute question qu'on lui pose. Il a donc envoyé plusieurs équipes à sa recherche et a réussi à trouver sa position. Il se trouve toujours (malgré la Dispersion) dans Tokyo, au niveau du grand temple de la ville. Le souci majeur est qu'il faut réussir des épreuves dangereuses pour pouvoir lui poser une question, du moins dans son manga d'origine. Il paraît probable qu'il ait reproduit le même schéma sur Terre. L'équipe chargée de sa localisation n'est pas préparée pour une telle épreuve, Satsumé Otoshi a donc besoin des *Kakujin* pour obtenir des réponses claires. Il a tout préparé durant la nuit.

Un hélicoptère de transport à long rayon d'action est prêt à les prendre en charge pour les conduire dans un autre laboratoire de la Dong Corp. situé à l'extérieur de To-





kyo. Il ne leur restera plus qu'à entrer en passant le barrage de l'armée, et à se rendre au temple pour rencontrer l'oracle. Le trajet ne pouvant être effectué d'une seule traite, un ravitaillement a d'ores et déjà été organisé sur un destroyer de l'armée japonaise dont les militaires ignorent tout de la mission. Il est primordial que cela reste ainsi, les tensions causées par la Dispersion commençant à avoir des répercussions sur les **Kakujin** envoyés dans des pays peu tolérants. Des petits groupes de contestation commencent à réclamer une solution rapide aux problèmes engendrés par leur présence. M. Otoshi leur parle aussi du phénomène d'éclaircissement de leur image sur les pages des mangas. L'image de l'oracle commence à peine à s'estomper, ce qui pourrait signifier qu'il y a peu de temps qu'il est éveillé.

**Note au MJ :** Il ne s'agit là que d'un briefing assez complet de la mission, l'avantage étant que les joueurs pourront aussi poser des questions sur leurs propres mangas à M. Otoshi, qui les connaît tous quasiment par cœur (une bonne occasion si vous souhaitez un peu étoffer leurs historiques personnels par des anec-

dotes ou autres détails intéressants pour la suite de leurs aventures). Si vous le souhaitez, ce sera aussi l'occasion de leur expliquer un peu l'avancement de l'état du monde après la Dispersion et avant la mort d'Amio Sua. Si la discussion dure trop longtemps ou que vos joueurs posent trop de questions révélant des secrets importants, faites en sorte que l'hélicoptère ne puisse plus attendre davantage sans risquer de manquer le rendez-vous avec le bateau de ravitaillement. M. Otoshi peut aussi leur fournir de l'équipement s'ils le désirent (véhicule, armes, électronique, etc.).

## I - NAUFRAGE

Une fois les **Kakujin** et leur équipement chargés dans l'hélicoptère cargo, ils prennent la direction du Japon en passant par l'océan Pacifique. Après huit heures de vol, ils arrivent en vue d'un bateau de guerre de l'armée japonaise qui les attend pour le ravitaillement. Le pilote leur indique qu'il faut compter deux heures pour que l'hélicoptère soit à nouveau prêt à redécoller. S'ils le souhaitent, ils peuvent en profiter pour se reposer sur le navire, des cabines étant mises



à leur disposition sur le pont E. La cantine sert des repas à toute heure sur le pont F. Enfin, une salle de loisir et de musculation est ouverte sur le pont D. La cabine de commande, située sur le pont B, leur est par contre interdite. Les joueurs sont libres de vaquer à leurs occupations comme bon leur semble. Les marins ne se montreront pas très bavards, voir méfiants si les **Kakujin** ont des apparences non humaines.

Quarante-cinq minutes après leur atterrissage, une alerte se déclenche sur le bateau. Un objet marin non identifié avance à toute allure. Si les joueurs se mettent sur le pont principal pour essayer de le repérer, ils voient un gigantesque serpent marin foncer vers le bateau. Les marins autour sont tous pris de panique. Avant même que les tourelles ne soient opérationnelles, le monstre passe à l'attaque. L'hélicoptère est accroché au pont par huit filins en acier et le pilote se trouve à la cantine. Le monstre ne s'arrêtera qu'une fois le bateau coulé ou s'il meurt. Il faut cinq tours pour ramener le pilote à l'hélicoptère s'ils partent le chercher. Sinon, il lui faut huit tours pour arriver de lui-même, pendant du temps à poser des questions sur ce qu'il se passe. Chaque filin nécessite un tour pour être détaché ou coupé (les filins possèdent 5 PV et 1 de Défense). Le monstre s'attaque avant tout au bateau, sauf s'il subit une blessure, auquel cas il attaque les personnes présentes sur le pont. Si le bateau perd plus de 90 PV, il commence à couler et si l'hélicoptère est toujours attaché, il sombre avec

(le bateau possède 120 PV et 17 de Défense, l'hélicoptère 40 PV et 3 de Défense). Une fois qu'il commence à couler, le bateau perd 2 PV par tour. À 0 ou moins, il sombre au fond de l'océan.

**Note au MJ :** Si certains joueurs ont des handicaps (tels qu'Addiction ou Pourchassé), n'oubliez pas de les faire jouer, une petite attaque sur le bateau avant l'arrivée du monstre peut les mettre en jambe et leur rappeler qu'ils ont des handicaps qui planent au-dessus de leurs têtes. Il paraît peu probable que les joueurs parviennent à tuer le monstre marin, et ce n'est pas le but. L'objectif est plutôt de les forcer à fuir avec un hélicoptère pas plein de carburant et/ou endommagé. Si les joueurs prennent la fuite en hélicoptère, le monstre les laisse en paix, à moins qu'ils ne l'attaquent du ciel. Avec quarante-cinq minutes de ravitaillement, ils ont à peine de quoi rallier une petite île se trouvant à deux cents kilomètres de là, soit deux heures de vol.

## II - L'ÎLE DÉSERTE

Une fois le naufrage terminé, les joueurs doivent fuir le plus loin possible. Ils n'ont pas d'autre solution (sauf s'ils ont des pouvoirs les aidant) que d'atterrir en catastrophe sur une petite île déserte en plein milieu du Pacifique. Les réserves de carburant ne leur permettent pas d'aller plus loin. Une fois sur l'île, laissez-leur le temps de mettre en place





une stratégie pour essayer de se sortir de là. L'île, de moins de deux kilomètres carrés, est dépourvue de présence humaine. Laissez-les mariner un certain temps. Si la nuit tombée ils n'ont pas trouvé de solution, un bateau de pirate (pas un ancien galion, sauf si vous préférez, mais plutôt un gros bateau de pêche rafistolé) arrive sur l'île qui leur sert d'escale tandis qu'il sillonne cette partie de l'océan. Le chef des pirates n'est pas une brute sanguinaire, ce qui explique qu'il soit encore en vie, mais plutôt un homme sans pitié attiré par l'argent. Si les **Kakujin** le souhaitent, ils peuvent négocier leur transport vers l'île habitée la plus proche, à cinq heures de bateau de là. S'ils tapent dans le tas pour voler le bateau, mieux vaut qu'ils gardent un pilote en vie, ou que l'un d'eux possède un pilote de bateau en talent.

**Note au MJ :** Ce passage peut mettre en avant les capacités particulières des lovers ou des personnages non combattants. Le chef n'est pas stupide, mais si on essaie de le rouler ou si on l'agresse, il peut se montrer très cruel. Quoi qu'il en soit, les joueurs ne devraient au final pas avoir trop de mal à se sortir de ce pétrin et à regagner l'île civilisée la plus proche. De là, ils pourront soit contacter M. Otoshi pour obtenir un nouvel hélicoptère (si l'un d'eux a demandé comment le contacter en cas de souci avant de partir), soit voir avec les habitants pour être conduits en bateau jusqu'aux côtes du Japon proches de Tokyo.

### III - ENTRÉE DANS TOKYO

Si les joueurs ont trouvé un moyen de contacter M. Otoshi pour obtenir son aide, ils sont conduits dans le laboratoire proche de Tokyo, à l'extérieur du cordon de sécurité de l'armée. Ils doivent alors trouver un moyen de le passer, soit par une ruse en déjouant le barrage, soit en passant de force, soit en empruntant la côte qui n'est que

peu surveillée faute de moyens, les bateaux ayant été coulés par des monstres marins. Si les joueurs arrivent avec un bateau négocié sur l'une des deux îles, ils sont déposés sans encombre sur les rivages proches de Tokyo à l'intérieur du cordon de sécurité.

**Note au MJ :** Là encore la diplomatie est de mise pour passer le barrage, les militaires ayant reçu des armes plus puissantes afin de mieux assurer leur défense. S'ils optent pour un passage maritime, vous pouvez aussi agrémentez cela par un petit contrôle militaire surprise ou une course poursuite maritime.

### IV - LE CLAN DU RAT

Une fois à la lisière de Tokyo, les joueurs sont confrontés à un nouveau barrage composé de nombreux débris assemblés, au-dessus duquel se trouvent sept hommes en costume de ninja tous équipés d'uzis. Ils ordonnent au groupe de stopper en attendant que le **daimyo** vienne les voir. Il ne tarde pas à se montrer, sauf si les joueurs ouvrent les hostilités. Il leur indique qu'ici commence son domaine et que s'ils le souhaitent, ils peuvent le traverser mais qu'ils devront alors se méfier. Deux **Ori** font des dégâts assez réguliers ces derniers temps, et il n'est pas en mesure de les protéger car il doit avant tout défendre les membres de son clan. S'ils passent par les terres du **daimyo**, ils voient un groupe d'une centaine de personnes en train de construire des abris un peu partout, des humains mais aussi quelques **Kakujin** reconnaissables par leurs apparences non humaines. Ce sont essentiellement des femmes et des enfants, les quelques hommes en train de travailler semblent tous blessés ou trop vieux pour combattre. La sécurité est assurée par une vingtaine de gardes en costume ninja armés de pistolets, d'uzis ou de fusils d'assaut. Il faut aux joueurs une heure pour traverser les trois kilomètres qui séparent les deux extrémités du territoire et se rappo-





cher ainsi du temple.

Juste avant d'arriver à la limite des terres du clan, deux démons font leur apparition et commencent à attaquer tout ce qui bouge, femmes, enfants et joueurs. Les trois gardes présents, terrifiés, prennent immédiatement la fuite. Si les **Kakujin** mettent les **Oni** hors d'état de nuire, le **daimyo** arrive en renfort mais un peu tard pour les aider. Il les remercie et leur accorde un asile à chacun de leur passage sur ses terres. S'ils ne s'attaquent pas aux **Oni**, ils auront le temps de voir le **daimyo** succomber sous leurs coups avant de continuer leur route.

**Note au MJ :** Le clan du rat a des renseignements à leur apporter sur la suite de leur mission. En effet, des rescapés humains vivant dans le camp, si l'un des **kakujin** leur demande où se trouve le temple, il obtient l'information exacte. Sinon, ils doivent chercher un autre moyen de l'obtenir. De plus, s'ils le souhaitent, ils pourront aider les rescapés à monter le camp, ou leur venir en aide d'une autre manière. Toutes les actions entreprises pour aider le clan du rat leur vaudra sa sympathie et l'octroi de l'atout « Planque sûre » gratuitement.

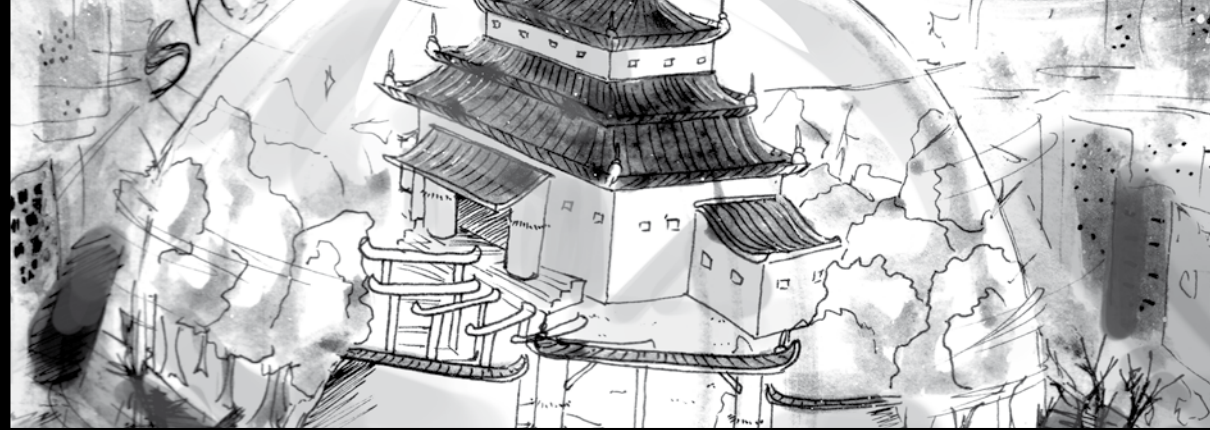
## V - PIÈGE

Juste à la sortie des terres du clan du rat, les joueurs tombent sur un spectacle abominable. Sur plus de vingt-cinq mètres carrés, une trentaine de croix ont été plantées dans le sol. Ces croix font plus de quatre mètres de haut, et sur chacune se trouve une femme crucifiée. Certaines sont mortes depuis longtemps, leur état de décomposition dégageant une odeur infecte dans toute la scène, mais six femmes semblent encore en vie et gémissent doucement. Si l'un des joueurs effectue un test de Perception, il remarque qu'au pied de certaines croix se trouvent d'autres cadavres entassés les uns sur les autres, d'hommes et de femmes, avec sur chacun d'eux un trou dans la tête

fait par une balle d'arme à feu. Tout joueur qui s'approche d'une des croix est pris pour cible par le sniper embusqué dans l'un des immeubles en ruines à côté. À moins que le sniper n'ait déjà été repéré, le joueur n'a pas droit à un jet d'Esquive. Une fois le sniper repéré, les joueurs peuvent aller le tuer. Pour le repérer, il faut attendre qu'il ait tiré au moins une fois et réussir un test de Perception avec un malus de 2 au premier dé. Si les joueurs se débarrassent du sniper et qu'ils ont les moyens pour soigner les six femmes, elles souhaitent les suivre mais se laissent facilement convaincre de rejoindre les terres du clan du rat juste derrière s'ils refusent de les prendre en charge. Une fois le sniper mort, ou si les joueurs partent sans s'en occuper, un groupe de quinze personnes avancera vers eux l'air hagard. Arrivés à cinq mètres, elles font demi-tour vers un gros tas de rocher et ne répondent à aucune question, mais reviennent vers le groupe s'il ne les suit pas. Ce sont des incubateurs à fileuse noire. Ils essayent juste de conduire de potentielles victimes vers les rochers où un parterre de fils noirs a été dressé par des fileuses noires dont une derdre à la charge. Si l'un des **Kakujin** s'approche des incubateurs près du tas de rochers et qu'il ne fait pas attention aux fils, il s'arrête net à leurs côtés, le regard dans le vide (il est pris dans une illusion de Ténèbres). Une fois une nouvelle victime prise au piège, la derdre apparaît pour la féconder. Elle est accompagnée de cinq fileuses noires et de deux rois. Là encore, pour pouvoir décoller les victimes d'une toile noire, les joueurs doivent réussir un test de Force et obtenir plus de 15 au RSD. Si le combat s'engage, les incubateurs arrivent à terme et du corps des quinze humains sortent des fileuses noires au bout de cinq tours.

**Note au MJ :** Ces deux scènes ont pour but de rappeler qu'ils sont revenus dans Tokyo et qu'ici tout n'est plus qu'horreur sans nom.





Le sniper est un humain, un militaire qui a perdu la raison et a décidé de tuer tous les monstres qu'il pourrait avant de mourir, et ce même s'il doit sacrifier des innocents. Il a pris soin de se piéger, espérant ainsi tuer les éventuels monstres qui viendraient le déloger. Si son corps est déplacé, un compte à rebours est visible sur son torse, relié à trois pains de C4, qui indiquera 5, 4, 3, 2, 1 puis explose (1D6 + 20 Dégâts), ce qui laisse un tour pour réagir (sauter du cinquième étage, se cacher derrière des débris Défense + 3 contre l'explosion, etc.). Le sniper se trouve au cinquième étage d'un immeuble en ruines, soit une chute de quinze mètres pour celui qui saute. Les fileuses noires, les rois et la derdre se battent jusqu'à la mort. Mettre le feu aux toiles noires est très efficace, par contre cela embrase une très large partie de Tokyo, mais ralentit l'invasion des enfants de Ténèbres, qui hurle de douleur si son antre prend feu, hurlement audible à des kilomètres à la ronde et provenant de la direction du temple. Si les joueurs ont besoin de repos avant de reprendre leur route et qu'ils sont partis en bons termes avec le **daimyo** du clan du rat, ce dernier leur donne asile, à manger et des soins si nécessaires avant leur départ le lendemain. S'ils sont partis en mauvais termes, il leur concèdera de dormir en bordure de ses terres, mais cela sera tout.

## VI - L'ORACLE

Une fois toutes ces épreuves passées, les joueurs peuvent enfin arriver au temple. Tout autour, les bâtiments sont détruits et

en ruine. Si les joueurs réussissent un test de Mental, ils peuvent se rappeler que la place où ils se trouvent était le lieu de la cérémonie arachnéenne du premier scénario. Le temple se trouve au milieu de cette place en ruine. Il semble intact, mais si les joueurs essaient d'entrer à l'intérieur, ils sont stoppés par un mur invisible arrivés à cinq mètres de l'entrée. La barrière magique fait le tour complet du temple depuis le sol. Celui-ci est comme dans une bulle (la barrière possède 2 000 PV et une Défense de 200). Il n'y a aucun autre moyen d'y pénétrer que de frapper et de demander à entrer (ce qui peut sembler simple, mais encore faut-il que les joueurs y pensent).

S'ils trouvent comment entrer, ils sont conduits dans une salle carrée entièrement blanche où une douce lumière semble émaner de nulle part. Dans cette pièce, ils peuvent trouver une **Kakujin** à tête de renard. Le temps dans le temple passe beaucoup plus vite que dans la réalité. Pour dix minutes dans le temple, seule une s'est écoulée à l'extérieur. Kitsune leur explique que pour aller voir l'oracle, il faut simplement le demander, mais qu'elle a trop peur pour le faire seule. Elle leur précise aussi que chaque personne n'a droit qu'à une question et une seule.

L'oracle est un gros humanoïde à tête de crapaud. La salle où il se trouve semble sphérique et en son centre se trouve un étang avec un nénuphar sur lequel il trône. Une fois que tous ceux qui le souhaitent ont posé leurs questions, ils détiennent certainement des indices les conduisant vers la Dong Corp.

四

五



Ils n'auront plus alors qu'à ressortir de Tokyo, certainement par la même route qu'à l'aller puisqu'elle est dégagée. En repassant par le clan du rat, ils vont trouver une zone plus dévastée que quelques heures auparavant. Sur un panneau situé en haut des remparts, ils pourront lire « Mort aux **Kakujin** ». Un groupe de cinq hommes en armes s'est donné pour mission d'éradiquer tous les **Kakujin** de Tokyo afin que les vrais humains puissent enfin y revivre. Ils arpentent actuellement les recoins des terres du clan et tuent tout ce qui bouge, même les humains qu'ils traitent de traîtres à leur race avant de les exécuter. Ils n'épargnent ni les femmes, ni les enfants. Tous les gardes ont été tués et le **daimyo** s'est retranché dans un bâtiment avec tous ceux qu'il a pu réunir au moment de l'attaque. Il se pose comme le dernier rempart contre la mort de son clan. Dès que les pro-humains aperçoivent les **Kakujin**, ils les prennent pour cible. Une fois la menace éradiquée, les joueurs sont libres de quitter Tokyo en repassant le barrage militaire.

**Note au MJ :** Si les joueurs fouillent les abords du temple, l'un d'eux (celui qui a échoué à son test de Perception) peut, si vous le souhaitez, tomber nez-à-nez avec Ténèbres. Le monstre le laisse en vie, mais le marque du signe de l'araignée afin d'en faire une derdre s'il s'agit d'une femme. Une fois fait, l'araignée s'enfonce dans les tréfonds de son repaire souterrain (faites bien comprendre à ceux assez bêtes pour vouloir la suivre que serait du suicide, et tuez brutalement ceux qui n'en tiendraient pas compte). Entrer dans le temple s'avérera certainement un vrai casse-tête. Il semble plus que probable qu'ils ne trouvent la solution que par hasard. Si vous constatez qu'ils perdent espoir de découvrir comment entrer, et qu'ils songent à renoncer, faites intervenir un PNJ (Kitsune par exemple) qui leur montre comment faire. Face à l'oracle, ils n'ont droit qu'à une seule question et cela prend effet dès qu'ils sont devant lui. L'oracle

ne répond à rien d'autre qu'aux questions (si par hasard un des joueurs demande si c'est lui l'oracle, il répondra « oui » et le joueur aura perdu sa question, montrez-vous sans pitié). Il y fort à parier que les joueurs demandent comment ils peuvent rentrer chez eux, dans ce cas, la réponse est qu'il faut refaire le rituel à l'envers par exemple ; s'ils demandent qui a fait le rituel, l'oracle répond que c'est un employé de la Dong Corp. Quoi qu'il arrive, évitez qu'il soit trop précis. Mettez-les dans la direction de M. Zen sans le citer ou dans celle de la Dong Corp. Une fois toutes les questions posées, Kitsune se joint à eux et peut même, s'ils n'ont pas eu suffisamment de réponses pour avancer selon vous, poser pour sa question celle qui peut les aider. Sur le retour, ils tombent sur les prémisses des premières offensives anti-**kakujin**. Ces fanatiques sont là pour tout exterminer et se montrent lourdement armés, presque trop pour qu'il n'y ait personne d'influent et avec de gros moyens derrière. S'ils aident le clan et qu'ils n'ont pas encore gagné l'atout « Planque sûre », ils l'obtiennent automatiquement et gratuitement avec les remerciements sincères du **daimyo**.

## VI - DÉNOUEMENT

Les joueurs retournent certainement jusqu'à la Dong Corp., soit parce qu'ils ont suffisamment d'indices pour chercher M. Zen, soit pour rentrer chez eux et essayer d'en apprendre plus. Le retour à Nanao s'effectue sans encombre. Les joueurs arrivent de nuit, l'immeuble de la Dong Corp. par conséquent fermé. Les deux filles du premier scénario et les otakus sont soulagés de les revoir et organisent une petite fête en leur honneur.





## CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

### LES MARINS DU DESTROYER

#### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 3 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 0

#### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Sport.

#### Équipement :

Tenue de militaire, Pistolet moyen, Couteau.

### LE MONSTRE MARIN

*Description* : Immense serpent dragon vivant dans les océans.

*Taille et poids* : Cent cinquante mètres de long pour vingt tonnes.

*Habitat* : Dans les océans.

*Alimentation* : Carnivore.

*Durée de vie et mortalité* : Inconnues.

*Espèces connues* : Une seule.

Force 10 (50) Perception 4 PV 15 (45)

Mental 3 Social 2 PM 9

Agilité 4 Précision 1 Défense 0 (50)

**Talents** : Bagarre, Esquive, Natation, Sport, Discrétion marine.

**Pouvoirs** : Force Niv. 3 (Maîtres des familiers), Endurance Niv. 3 (Maîtres des familiers), Jet de flamme Niv. 2 (Maîtres des familiers), Augmentation des PV Niv. 1 (Maîtres des familiers), Morsure dévastatrice Niv. 1 (Maîtres des familiers).

### LES PIRATES

#### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 2 / Agilité : 4 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 1 / PV : 9 / PM : 6 / Défense : 0

#### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Intimidation.

#### Équipement :

Fusil d'assaut, Pistolet léger, Couteau.

### CHEF PIRATE

#### Fiche signalétique :

Nom, Prénom : Oka Etsushi / Âge : 49 ans / Taille : 1,87 m / Poids : 93 Kg

#### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 5 / Agilité : 2 / Perception : 2 / Précision : 2 / Social : 1 / PV : 7 / PM : 8 / Défense : 1

#### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Commandement.

#### Équipement :

Fusil d'assaut, 3 grenades offensives, Sabre, Gilet pare-balles, Couteau.

### MILITAIRES DU BARRAGE DE TOKYO

#### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 0

#### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Commandement.

#### Équipement :

Tenue de militaire, Fusil d'assaut et Couteau. Certains peuvent avoir un bazooka.

### NINJAS DU CLAN DU RAT

#### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 2 / Agilité : 4 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 0

#### Talents :

Esquive, Armes à feu, Arts martiaux, Mêlée, Intimidation.

**Équipement** : Tenue de ninja, Uzi, *Shuriken*.

### DAIMYO DU CLAN DU RAT

#### Fiche signalétique :

Nom, Prénom : Kateka Fumihiko / Manga d'origine : *L'esprit du bushido* / Classes : Athlète et Classique / Âge : 46 ans / Taille : 1,67 m / Poids : 70 Kg

#### Caractéristiques :

Force : 4 / Mental : 4 / Agilité : 3 / Perception : 2 / Précision : 2 / Social : 3 / PV : 9





(14) (56) / PM : 9 / Notoriété : Yin 0, Yang 3  
Défense : 0

**Pouvoirs :**

Arme énergétique Niv. 1 (Classiques), Invocation d'une armure Niv. 1 (Classiques), PV X 4 (Athlètes), Riposte Niv. 0 (Athlètes).

**Talents :**

Arts martiaux, Mêlée, Esquive, Armes à distance, Premiers soins.

**Atouts & Handicaps :**

Code moral (toujours protéger les faibles), Ennemi (à trois points, *daimyo* du clan du loup), Faiblesse avec un règne (mécanique), Énergie vitale accrue, Méditation, Objet manga (Katana faisant Dégâts + 6).

**ONI DU FEU**

**Fiche signalétique :**

Nom : Démon du feu / Âge : 723 ans / Taille : 3,02 m / Poids : 500 Kg / Apparence : Bête humanoïde à la peau rouge vif, à la musculature imposante et possédant une crinière de flammes.

**Caractéristiques :**

Force : 9 / Mental : 3 / Agilité : 5 / Perception : 4 / Précision : 2 / Social : 1 / PV : 16 / PM : 8 / Défense : 3

**Talents :**

Bagarre, Intimidation, Esquive.

**Pouvoirs :**

Jet de flammes Niv. 2 (Maîtres des familiers), Régénération Niv. 1 (Maîtres des familiers).

**ONI DE LA GLACE**

**Fiche signalétique :**

Nom : Démon de la glace / Âge : 223 ans / Taille : 1,26 m / Poids : 25 Kg / Apparence : Bête humanoïde à la peau bleu très pale.

**Caractéristiques :**

Force : 3 / Mental : 8 / Agilité : 3 / Perception : 5 / Précision : 1 / Social : 4 / PV : 7 / PM : 17 / Défense : 2

**Talents :**

Discrétion, Corruption, Esquive.

**Pouvoirs :** Jet de glace Niv. 2 (Maîtres des familiers), Invisibilité Niv. 1 (Maîtres des familiers).

**INCUBATEURS**

Caractéristiques disponibles dans le premier scénario p. 144.

**DERDRE**

Caractéristiques disponibles dans le premier scénario p. 143

**FILEUSES NOIRES**

Caractéristiques disponibles dans le premier scénario p. 144.

**ROIS**

Caractéristiques disponibles dans le premier scénario p. 144.

**KITSUNE**

**Fiche signalétique :**

Nom : Kitsune / Manga d'origine : *L'enfant renard* / Classe : Divin / Âge : 11 ans / Taille : 1,27 m / Poids : 23 Kg.

**Caractéristiques :**

Force : 2 / Mental : 4 / Agilité : 4 / Perception : 2 / Précision : 1 / Social : 5 / PV : 7 / PM : 11 / Notoriété : Yin 1, Yang 1 / Défense : 0

**Pouvoirs :**

Aura de protection Niv. 0, Soins Niv. 1, Inspiration divine Niv. 0, Corne d'abondance Niv. 0, Coup de pouce divin Niv. 0.

**Talents :**

Arts martiaux, Baratin, Esquive, Théologie, Premiers soins.

**Atouts & Handicaps :**

Apparence inhumaine (Mi-femme, mi-renard), Irascible, Meilleur ami du héros, Entraînement avec un pouvoir (Soins), Empathie avec un pouvoir (Soins).

**L'ORACLE**

**Fiche signalétique :**

Nom : L'oracle / Manga d'origine : *Les fils du ciel* / Classe : Divin / Âge : 1 111 ans / Taille : 1,87 m / Poids : 120 Kg.

**Caractéristiques :**

Force : 2 / Mental : 8 / Agilité : 2 / Perception :



tion : 2 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 6  
PM : 12 / Notoriété : Yin 1, Yang 2 / Défense : 0

**Pouvoirs :** Aucun.

**Talents :**

Éloquence, Astrologie, Esquive, Théologie, Occultisme.

**Atouts & Handicaps :** Aucun.

**Règle spéciale :**

L'oracle peut répondre à toutes les questions qui lui sont posées. Par contre, les réponses sont assez souvent abstraites ou incomplètes. De plus, il est impossible de le contrôler mentalement, tout comme d'emprunter ou de dérober son don, quel qu'en soit le moyen.

### EXTRÉMISTES PRO-HUMAINS

**Caractéristiques :**

Force : 4 / Mental : 1 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 9 / PM : 6 / Défense : 0

**Talents :**

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Intimidation.

**Équipement :**

Treillis, Fusil à micro-ondes (Dégâts + 6, Portée 150 mètres, CDT 1, ignore la Défense), Couteau.



## SCÉNARIO 6 LA TOILE

**Synopsis :** Les joueurs sont sur la trace de celui à l'origine du rituel ou sur la façon de l'inverser. Ils se rendent à la Dong Corp., les indices de l'oracle les y conduisant. Une fois sur place, ils sont pris dans les fils noirs de Ténèbres et plongent dans une immense et terrible illusion. À la fin de l'illusion, ils découvrent que plusieurs employés, dont M. Zen, ont été enlevés par les derdres.

### INTRODUCTION

Les joueurs ont passé la nuit à Nanao, leurs amis leur ayant préparé une petite fête. Le lendemain, il est fort probable qu'ils aient préparé un plan d'action pour en apprendre davantage sur la personne à l'origine du rituel les ayant tous conduits dans ce monde, et sur la façon d'inverser le processus. À moins qu'ils n'effectuent un test de Perception avant d'entrer dans le bâtiment de la Dong Corp., en franchissant le seuil, ils tombent tous aussitôt sur les fils noirs et pénètrent dans l'illusion sans même s'en rendre compte. Leurs corps restent sur place alors que dans leurs esprits l'action se poursuit normalement.

**Note au MJ :** Une derdre a élu domicile dans le sous-sol de la Dong Corp. Cette *kakujin* est attachée à l'un des personnages dans son historique par des liens très forts. Bien que transformée en derdre, elle a su garder une partie de la personnalité et une relative volonté propre. Elle a mis la main sur tout l'immeuble et attend depuis plusieurs jours que son ami(e) revienne afin de le/la prévenir que Ténèbres étend sa toile sur le monde entier et qu'il faut la stopper. Aussitôt les joueurs entrés, ils tombent dans une illusion de Ténèbres, mais pour eux rien de particulier ne se passe (continuez la scène normalement).





## ILLUSIONS

Les joueurs tournent en rond dans l'illusion de la Dong Corp., en tentant de réussir à trouver les origines du rituel. Plusieurs indices glissés au cours de leurs recherches leur indiquent qu'ils sont dans une illusion, et que le seul moyen d'en sortir est de tenter de mettre fin à ses jours. La derdre apparaît une fois durant l'illusion, pour essayer de mettre en garde son ami(e) contre la prolifération des enfants de Ténèbres. Elle lui apprend que de nombreuses personnes sont enlevées au fur et à mesure de l'illusion pour être conduites dans le repaire de Ténèbres. Tout ce que verront ou apprendront les joueurs au sujet du rituel sera vrai, tout comme l'enlèvement de M. Zen peu avant la fin de l'illusion. Mais comme les joueurs sortent de l'illusion en fin de scénario, il y a peu de chances qu'ils croient ce qu'il ont vu, si ce n'est les enlèvements, car les personnes qui ont disparu durant l'illusion le sont réellement une fois l'illusion levée.

**Note au MJ :** L'essentiel du scénario est là. Laissez les joueurs mener leur enquête pour trouver qui a lancé le rituel s'ils en connaissent l'existence par l'oracle et même, pourquoi pas, comment inverser le rituel. Vous pouvez mettre autant de scènes que vous le souhaitez, mais dans plusieurs les personnes disparaissent comme par enchantement de la scène. Dans l'une d'elle, M. Zen en personne quitte la scène. Essayez même, si vous le pouvez, que ce soit le dernier, juste au moment où vous pensez qu'ils ont compris que pour

pouvoir sortir de l'illusion, il faut essayer de se donner la mort. Après quelques avancées dans leur enquête, faites intervenir la derdre ancienne amie de l'un des joueurs. S'ils ne la massacrent pas sur le champ, elle essaiera de le/la prévenir de l'invasion du monde par Ténèbres. Elle leur dira aussi que pour sortir, il faut qu'ils meurent tous (dites-le avec un petit sourire en coin, insinuant ainsi que c'est un piège).

Plus le temps avance et plus les scènes sont farfelues : apparition de divinités pour les personnages médiévaux, atterrissage d'une soucoupe volante avec invasion de la Dong Corps. pour les personnages futuristes, etc. Un groupe de superbes filles et garçons viennent pour prendre le contrôle de la Dong Corp. par leur charme, en proposant de prendre le thé avec tout le monde par exemple. Dans plusieurs scènes, glissez de façon discrète que la seule façon de sortir de toute façon, c'est la mort, quitte à inciter à se suicider certaines personnes sous leur yeux. Enfin, si certains joueurs sont la cible de rois, faites-les intervenir lors de l'illusion. Il se peut qu'ils interviennent dans la réalité, accentuant ainsi la menace de transformation en derdres pour ces joueurs, et donc la nécessité de passer à l'étape suivante, la mort de Ténèbres. Vous pouvez glisser progressivement de petites incohérences dans le bâtiment, toilettes pas au bon endroit, escalier menant toujours au rez-de-chaussée, porte ouvrant sur une prairie verdoyante ou sur une scène d'horreur. Les joueurs peuvent aussi



être conduits dans les sous-sols de la Dong Corp. pour assister à des expériences sur des *Kakujin* ou sur des humains, ou même revoir leurs anciens ennemis, les gardes du corps de M. Dong (les sept *Kakujin* maléfiques). N'oubliez pas de rajouter de petits défauts de-ci de-là, afin qu'ils prennent progressivement conscience d'être dans une illusion. Servez-vous aussi des historiques des joueurs pour proposer des interventions spécifiques à chacun. Il est difficile de décliner l'éventail des possibilités d'illusions. Votre imagination et votre sens de l'improvisation s'en chargeront. N'hésitez pas à vous servir des pistes énoncées plus haut pour satisfaire à vos envies.

## DÉNOUEMENT

Les joueurs finissent par sortir de l'illusion à un moment donné. Ils n'ont perdu ni PV, ni PM. S'ils observent autour d'eux, ils découvrent une grande partie des employés dans le hall, certains semblant desséchés, comme s'ils avaient été bus jusqu'à la dernière goutte, d'autres mutilés, et fort heureusement un très grand nombre seulement coincés dans l'illusion comme les joueurs l'étaient eux-mêmes quelques minutes plus tôt. Un jet de Perception permet de voir un groupe de fileuses noires emporter un corps dans les égouts. S'ils se montrent agressifs envers les araignées, ils sont attaqués par une grande partie d'entre elles, alors que les autres attrapent des corps et fuient. Ils sont attaqués par cinq derdres, dix fileuses noires et trois rois. Remonter la piste des fileuses noires n'est pas compliqué, et les conduit de nouveau en direction de Tokyo.

## CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

### DERDRES

Caractéristiques disponibles dans le premier scénario p. 143.

### FILEUSES NOIRES

Caractéristiques disponibles dans le premier scénario p. 144

### ROIS

Caractéristiques disponibles dans le premier scénario p. 144.



## SCÉNARIO 7 TÉNÈBRES

**Synopsis :** Les joueurs partent à la poursuite des fileuses noires jusqu'à l'entrée de l'ancre de Ténèbres, à Tokyo, près du temple de l'oracle. Une descente aux enfers va alors commencer pour eux en ce lieu recelant d'innombrables pièges mortels. Pourront-ils sauver M. Zen d'une mort atroce ?

## INTRODUCTION

Les *Kakujin* se lancent à la poursuite des fileuses noires et des personnes enlevées. Elles ont pris la direction de Tokyo afin de les ramener dans le repaire de Ténèbres. Si les joueurs passent à l'attaque immédiatement pour sauver ceux qu'ils peuvent, ils se retrouvent confrontés à un très grand groupe (en tout il y a plus de cinquante fileuses noires qui rejoignent, à la sortie de la ville, un groupe de





quinze dardres et vingt rois). Le trajet jusqu'à Tokyo peut être effectué à pieds, bien qu'il nécessite un très long moment. Par chance, les fils noirs laissés par les fileuses noires forment une piste facile à suivre ; à moins qu'ils ne préfèrent rebrousser chemin pour prendre de l'équipement avant de repartir pour Tokyo. La piste des fileuses noires suit un chemin qu'ils connaissent déjà, puisqu'il s'agit du point de contrôle conduisant au clan du rat. À l'endroit où les fils passent le barrage de l'armée, les militaires semblent tous sous l'emprise de Ténèbres. Le regard vide, ils ne prêtent aucune attention aux personnes entrantes ou sortantes.



**Note au MJ :** Le nombre conséquent d'enfants de Ténèbres présent à la sortie de Nanao devrait calmer les ardeurs des joueurs les plus téméraires. S'ils sont en mal d'action vous pouvez, au début de la poursuite, leur faire affronter un petit groupe de cinq fileuses noires pour libérer une personne, avant de leur dévoiler l'intégralité de la troupe. Au besoin, un PNJ (Akane, Kitsune, l'un des otakus, etc.) pourra leur suggérer de prévoir un plan et de l'équipement, tels qu'un véhicule et des armes, avant de se lancer tête baissée dans ce qui ressemble fort à un piège. Les otakus peuvent aussi leur proposer, s'ils ne partent pas dans l'instant, d'en apprendre un maximum sur l'antre de Ténèbres afin de savoir où ils se rendent. En ce qui concerne le barrage militaire, le passer ne sera qu'une simple formalité s'ils évitent de se faire remar-

quer. Pour les rassurer, ils pourront éventuellement voir un autre groupe de **kakujin** entrer ou sortir sans encombre.

## I - RETOUR AU CLAN DU RAT

La piste se poursuit après le barrage militaire jusqu'aux terres du clan du rat. Au sein de cet atroce spectacle, véritable vision de cauchemar, les bâtiments vaguement reconstruits de bric et de broc en guise d'abri au réfugiés sont remplis de toiles noires les traversant de toutes parts et en tous sens. Une quinzaine de fileuses noires arpentent leur champ de vision, entrant et sortant par les ouvertures des refuges. S'ils réussissent un test de Perception, ils voient deux dardres aux visages familiers : des réfugiés du camp rencontrés précédemment. Une fouille minutieuse des lieux s'avèrera peu fort aisée car les toiles noires s'étendent partout. Or, marcher dessus plonge aussitôt les malheureuses proies dans une illusion et prévient les fileuses noires et les dardres de leur présence. Le camp semble vidé. Ils ne trouvent que quelques cadavres desséchés épars, mais aucune trace du **Daimyo**. Si l'un d'entre eux réussit avec brio un test de Perception (RSD supérieur à 10), il voit briller au milieu des décombres un superbe katana (celui du **Daimyo**). Néanmoins, pour l'atteindre, ils devront faire preuve d'inventivité car le sol autour est couvert de toiles noires. Ils assistent ensuite à un enlèvement. Un enfant d'une douzaine d'années se cachant dans un trou est découvert par les fileuses noires alors qu'il part chercher à manger. Cet événement donnera l'occasion aux joueurs de se défouler et leur permettra de trouver un rescapé capable de leur expliquer ce qu'il s'est passé. Une fois sauvé, l'enfant, affaibli et traumatisé, leur racontera qu'une nuit, les gens ont entendu du bruit et donné l'alerte. Lorsqu'il est sorti, tout le monde restait debout et immobile, même quand les araignées venaient prendre les personnes pour les emmener dans la ville maudite (Tokyo).



**Note au MJ :** Les joueurs ont dû nouer certains liens avec le clan du rat. En découvrir les terres dans cet état devrait accentuer leur désir de tuer Ténèbres. Le sauvetage de l'enfant ne doit être ni trop simple, ni trop dangereux. Ainsi, les quinze fileuses noires ne se lanceront pas toutes à l'attaque. Cinq partiront à toute vitesse vers le centre de Tokyo pour chercher des renforts. Les joueurs doivent les voir et les arrêter en priorité, car si une seule d'entre elles arrive à s'enfuir, un groupe de douze d'erdres fera son apparition dix tours plus tard. S'il y a affrontement, ne pas oublier les deux d'erdres cachées dans le village, qui prendront part à l'attaque elles aussi. Si les joueurs décident d'enflammer les toiles, elles prendront feu instantanément, mais les conséquences pour les personnes enlevées seront tragiques (s'ils n'y pensent pas, un PNJ pourra éventuellement les prévenir).

## II - L'ENTRÉE PRÈS DU TEMPLE

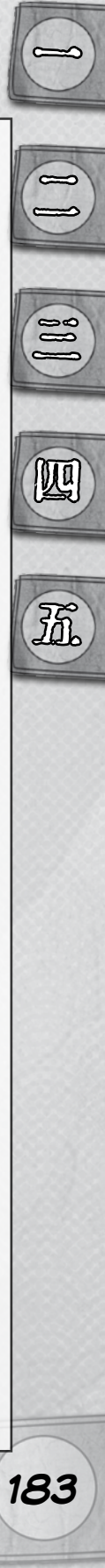
Suivre la piste en dehors des terres du rat ne sera pas plus compliqué, le réseau de fils noirs continuant en direction du repaire. La piste conduit au temple (si un joueur réussit un test de Mental il s'en rendra compte). Avant d'arriver à la place située devant le temple où se trouve l'entrée de l'ancre de Ténèbres, les joueurs portant la marque de l'araignée (désignant les futures d'erdres) sont rattrapés par le roi qui les poursuit pour les féconder. Au même moment, un groupe de soldats portant à la poitrine des écussons aux couleurs du drapeau américain (reconnaisable par les **Kakujin** provenant d'univers contemporains) les invective pour qu'ils s'arrêtent. Si des rois araignée attaquent en même temps, les militaires tireront dessus sans hésiter avant de s'adresser aux joueurs. Si les joueurs attaquent les douze militaires américains sans se poser de question, ils doivent affronter des hommes bien armés et entraînés au combat. À contrario, s'ils obéis-

sent, les militaires les gardent en ligne de mire pendant que le sergent chef leur pose des questions sur leur présence en ces lieux. Les militaires sont à la recherche des leurs, pris par un groupe d'araignées il y a peu lors d'une patrouille. Le sergent chef n'est pas du genre à abandonner ses hommes sur le terrain et il compte bien les retrouver. Il s'assure que les joueurs ne représentent pas une entrave à sa mission de sauvetage. S'ils le souhaitent, il accepte de faire route avec eux. Une fois la rencontre avec les militaires terminée, ils trouvent l'entrée de l'ancre de Ténèbres près du temple.

**Note au MJ :** Arrive pour les joueurs le moment de se débarrasser des rois qui les suivent, si tel est le cas. Ils peuvent aussi conclure une alliance avec un groupe de militaires en soutien dans leur progression. Le sergent chef n'est pas stupide et n'a pas du tout l'intention de se battre contre les joueurs, sauf si eux-mêmes entament les hostilités, car il sait qu'il subira moins de pertes s'il s'unit à eux. Si les joueurs acceptent l'aide des militaires, ces derniers leur fournissent à tous un bidon d'huile et leur expliquent qu'en s'enduisant avec ils ne colleront plus sur les toiles noires.

## III - DESCENTE EN ENFER

Si les joueurs ont pris le temps d'effectuer des recherches sur la composition du nid de Ténèbres, ils savent qu'il se compose d'un seul tunnel et de quatre chambres. La première est celle des fileuses noires, la seconde celle des rois, la troisième le garde-manger et enfin dans la dernière se trouve Ténèbres en personne. Si les joueurs ne sont pas enduits d'huile ou n'ont pas trouvé de moyen pour éviter de se retrouver collés aux toiles noires, ils se retrouvent dans l'incapacité d'entrer dans le tunnel rempli de toiles. Le tunnel, plongé tout comme les chambres dans l'obscurité totale, est tellement large que les personnages mesurant jusqu'à deux mètres dix







y tiennent debout, et peuvent avancer à trois de front sans inconvénient.

### LA CHAMBRE DES FILEUSES NOIRES

Après une descente de plus de cent vingt mètres, ils arrivent dans la première chambre. La salle correspond au nid des fileuses noires. Elles sont une bonne cinquantaine à l'intérieur et passent à l'attaque dès que les premières personnes franchissent le seuil. La salle fait une trentaine de mètres de large et de long. Le tunnel continue à l'autre extrémité de la chambre pour s'enfoncer plus profondément dans la terre.

**Note au MJ :** La première salle, très simple, ne contient pas de piège particulier. Seule la cinquantaine de fileuses noires risque de ralentir la progression des joueurs. S'ils sont accompagnés des militaires américains, ces derniers leur seront d'un grand soutien, représentant à la fois des cibles supplémentaires ainsi qu'une force de frappe non négligeable. Pour gagner en temps et en fluidité, il est possible de n'effectuer qu'un seul jet de dé pour tous les militaires (qui ont tous les mêmes caractéristiques).

### LA CHAMBRE DES ROIS

La seconde salle, celle des rois, a la forme d'une sphère de vingt mètres de diamètre, entièrement recouverte de toiles noires. Le tunnel d'où arrivent les joueurs débouche

sur le haut de la sphère, tandis que celui pour en sortir se trouve vingt mètres en contrebas. Dans le nid, les quinze rois n'attaqueront pas sur le champ. Ils se dissimulent dans des boules de toile noire un peu partout et n'apparaissent que lorsqu'une personne passe à proximité immédiate. La salle comporte cinquante boules de toile, les rois passant de l'une à l'autre par des conduits cachés dans la paroi, indétectables pour les joueurs. Si les rois n'ont plus de cache, ils passent à l'attaque. Les joueurs doivent trouver un moyen pour rejoindre le tunnel du bas sans chuter et en évitant autant que possible de se faire dévorer par les rois.

**Note au MJ :** Faites de cette chambre une pièce d'ambiance. Outre le souci de se rendre au tunnel du bas sans se tuer (corde ou pouvoir pourront être une solution), s'ajoute les rois camouflés qui attaqueront par surprise les joueurs passant à côté des boules de toile. Si les joueurs optent pour une glissade (ils devront alors être enduits d'huile), ils auront la plus grande difficulté pour freiner. Dans ce cas, et à moins qu'ils ne trouvent une idée pour s'agripper à quelque chose au passage, ils se retrouvent en moins de cinq tours directement dans la troisième salle. Une fois de plus, les militaires peuvent leur apporter de l'aide s'ils font route ensemble et s'il reste des survivants après la première salle.



## LE GARDE-MANGER

La troisième salle, la plus grande, a la forme d'une sphère de cent mètres de diamètre. Le tunnel débouche tout en bas de la pièce, tandis que l'ouverture de la chambre de Ténèbres se trouve au sommet. Partout dans la pièce, d'immenses filins très épais de toile noire relient un côté de la paroi à l'autre en tous sens. Sur de nombreux fils pendent des cocons de taille humaine. Au sol, une cinquantaine de cocons déchirés laissent apercevoir les restes desséchés d'humains. Si les joueurs essaient de compter les cocons encore accrochés, ils en dénombrent environ cent dix. Sur les parois, huit gros nids sont aussi accrochés, avec dans chacun une derdre. Passer à la salle suivante ne sera pas aisé puisqu'il faudra combattre les derdres tout en escaladant la paroi.

**Note au MJ :** La pièce, très difficile à passer, nécessite que les joueurs escaladent sur près de cent mètres avec le risque d'une chute presque à coup sûr fatale. Les derdres attaquent progressivement. Loin d'être stupides, si plus de la moitié d'entre elles ont été tuées, elles s'attaquent alors directement aux cocons afin de les faire tomber sur les joueurs en train d'escalader. Elles n'hésitent pas à se cacher derrière des cocons afin de limiter les dégâts des attaques des joueurs. S'ils décident de combattre les derdres au mépris des cocons et que des militaires survivent à l'aventure, ceux-ci feront savoir à tous que ces **kakujin**, véritables monstres, se montrent capables de sacrifier les faibles pour leur propre survie (ce qui leur vaudra l'ajout d'un point Yin en Notoriété).

## LA CHAMBRE DE TÉNÈBRES

Dans la dernière salle sphérique de vingt mètres de diamètre se trouve Ténèbres. Quand les joueurs arrivent, elle finit de pondre un groupe de dix œufs qui deviendront des rois au bout de dix tours. Les joueurs ont donc dix tours pour gérer Ténèbres seule, à moins qu'ils ne s'occupent

en même temps des œufs (chaque œuf possède 15 PV et 2 en Défense). Elle les attaque dès le premier tour, mais n'aura pas l'initiative puisqu'elle est en train de pondre le dernier œuf. Une fois vaincue, avant de pousser son dernier soupir, Ténèbres leur dira : « Vous êtes comme le vieux de l'autre fois, beaucoup trop forts pour moi. Il m'avait bien dit que vous viendriez pour le sauver, ce M. Zen. À se demander pourquoi, vu sa puissance. Il a ajouté que si nous voulions vraiment repartir dans nos mondes, il faudrait d'abord réussir à l'attraper ». Une fois Ténèbres morte, si les joueurs examinent un peu son antre, ils trouvent chacun un plop et un objet manga.

**Note au MJ :** Le combat contre Ténèbres représente le challenge final. Reste à espérer pour les joueurs que quelques soldats auront réussi à les accompagner. Ils vont devoir gérer Ténèbres et les œufs en même temps, à moins qu'ils ne fassent pas attention aux œufs. Dans ce cas, dix rois arriveront en renfort au bout de dix tours. Les plops seront à tirer au hasard à la fin de la partie. Quant aux objets manga, la liste du chapitre Objets manga permet d'en sélectionner autant qu'il y a de joueurs, ou même d'en inventer. Une fois Ténèbres vaincue, les joueurs reçoivent tous automatiquement le handicap « Pourchassé », car les enfants de l'araignée se mettront à leur recherche pour leur faire payer la mort de leur mère.

## IV - DÉNOUEMENT

Une fois Ténèbres tuée, les joueurs auront plus de temps pour essayer de dégager les personnes prises au piège dans les cocons de la troisième salle. Dans chacun, se trouve un humain ou un **kakujin** endormi. Ils retrouvent le **Daimyo** du clan du rat ainsi que cinquante personnes de son village. Ils arrivent aussi à sauver dix employés de la Dong Corp. Ne leur reste plus qu'à repartir à Nanao pour





essayer d'en apprendre plus sur M. Zen et tous les mystères qui l'entourent.

**Note au MJ :** Les joueurs vont sauver beaucoup de personnes et celles-ci vont en parler autour d'elles. Tous les joueurs gagnent un point Yang en Notoriété. Avec les informations fournies par Ténèbres avant de mourir, ils auront une piste supplémentaire à ajouter aux révélations de l'Oracle. Il ne leur restera plus qu'à trouver M. Zen, le mieux pour commencer étant la Dong Corp.

## CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

### MILITAIRES AMERICAINS

#### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 0

#### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Commandement.

#### Équipement :

Tenue de militaire américain, Fusil d'assaut, 5 grenades défensives, Couteau. Cinq d'entre eux possèdent un fusil à micro-ondes (Dégâts + 6, Portée 150 m, CDT 1, ignore la Défense).

### FILEUSES NOIRES

Caractéristiques disponibles dans le premier scénario p. 144.

### ROIS

Caractéristiques disponibles dans le premier scénario p. 144.

### DERDRES

Caractéristiques disponibles dans le premier scénario p. 143.

### TENEBRES

Caractéristiques disponibles dans le premier scénario p. 143.

## SCÉNARIO 8 AUX ORIGINES

**Synopsis :** Les joueurs savent maintenant que M. Zen est responsable de l'Éveil. Ils partent à sa recherche afin d'en savoir plus sur le pourquoi et surtout sur le comment inverser le phénomène. Pour cela, ils parcourent le Japon, font un tour à Hongkong, avant de revenir à leur point de départ et à la maison finale de M. Zen. Les nombreuses révélations apportent certaines réponses, mais soulèvent aussi de nouvelles questions.

## INTRODUCTION

Les joueurs sont de nouveau à Nanao. Les otakus et les autres PNJ se tiennent à leur disposition pour les aider dans leurs recherches. Le plus simple est de commencer par la Dong Corp. Arrivés sur place, le bureau de M. Zen est vide. S'ils posent des questions, on leur apprend que M. Zen est parti la veille en retraite anticipée, affecté par les derniers événements et ne se sentant plus à la hauteur de sa tâche. S'ils souhaitent obtenir des informations supplémentaires, ils doivent s'entretenir avec M. Dong, les données personnelles de M. Zen étant confidentielles. Ils peuvent prendre un rendez-vous dans l'après-midi. M. Dong leur communique les seuls renseignements à sa disposition, à savoir son adresse à Nanao, mais demande pourquoi, M. Zen ayant toujours été l'un de ses meilleurs employés et refusant de divulguer des renseignements susceptibles de lui causer du tort.

L'adresse obtenue les conduit à un endroit qu'ils connaissent déjà : la maison de la vieille femme à qui ils devaient remettre la fausse lettre lors du test de M. Zen quelques mois plus tôt. La maison abandonnée ne comporte qu'un salon neuf, une cuisine semblant n'avoir jamais avoir été utilisée et trois autres pièces vides. En fouillant dans



l'une d'elles, ils trouvent un coffre-fort ouvert et vide. Par contre, les traces laissées par la poussière laissent deviner que des documents y étaient entreposés, ainsi qu'une liasse de billets (repérable par un test d'Enquête réussi sur la forme de la trace dans la poussière). Après l'examen de la maison, au moment où les joueurs envisagent de repartir, la porte s'ouvre et la vieille femme fait son apparition. Si les joueurs l'interrogent, elle répond qu'elle est employée par la Dong Corp. et fait le ménage pour M. Zen dans cette maison, mais qu'elle ne le voit que rarement. Il lui demande simplement de réceptionner parfois des colis pour lui à cette adresse. Même s'ils insistent davantage, ils n'en tireront rien de plus, si ce n'est un renseignement qu'elle leur donne, considérant que cela n'a guère d'importance, à savoir qu'une fois, l'un des paquets pour M. Zen était arrivé bien qu'adressé à une autre personne, un certain M. Niwa.

**Note au MJ :** Les pistes pour trouver M. Zen sont peu nombreuses et seul un passage à la Dong Corp. peut leur fournir un point de départ à cette course-poursuite. Ils ne peuvent obtenir qu'une seule adresse, soit par M. Dong lui-même s'ils savent se montrer persuasifs sans être agressifs à l'encontre de M. Zen, soit par un piratage informatique. L'examen de la maison ne prouve qu'une

chose, à savoir qu'elle n'est pas vraiment celle de M. Zen, mais une fausse adresse très bien dissimulée. La vieille femme engagée pour M. Zen leur révèle un détail d'importance : le nom d'une autre personne, M. Niwa, qui aurait reçu un paquet à l'adresse de M. Zen. Vous pouvez faire en sorte que la vieille femme ait du mal à se souvenir du nom.

## I - M. NIWA

Une recherche sur le nom de M. Niwa est facile, mais ce nom est très répandu rien que sur l'île principale du Japon. Pour en savoir plus, il leur faut un indice supplémentaire. En faisant un croisement entre le nom et les photos trouvées sur Internet ou par d'autres moyens, il ne leur reste plus que vingt candidats possibles. Les vingt possibilités ne possèdent pas de données sur le net ou ailleurs indiquant qu'elles ne concernent pas M. Zen. Faire de telles recherches prend du temps, surtout qu'il faut vérifier les renseignements obtenus via le net. Comptez un bon mois pour éliminer les personnes ne correspondant pas.

Il faut ensuite vérifier les vingt restants un à un, ce qui nécessite encore du temps, chacun se trouvant dans des endroits différents du Japon. Leur persévérance finit par payer. Arrivés au dix-septième, les joueurs tombent sur une petite maison de pêcheur





tout au sud de l'île. La maison est presque vide. Ne s'y trouvent qu'un lit, un réchaud et une petite table. Des traces encore visibles dans la poussière indiquent que la cabane a sans doute été visitée il y a peu. Des choses ont été décrochées des murs et des meubles semblent manquer. À l'extérieur un tas de cendres, jonché de quelques morceaux de meubles et des bouts de métal fondus apparents, indique que le mobilier a été brûlé sur place. Si les joueurs interrogent les voisins, ils apprennent que le vieux monsieur qui habite ici ne vient qu'une fois par an pour quelques jours de vacances, qu'il prend son bateau de pêche et part sur une autre maison qu'il a à Hokkaido, près de Hakodate.

La traversée aisée peut s'effectuer grâce aux ferrys faisant la navette régulièrement. Une fois sur place, une petite recherche le conduit sans trop de difficultés à une maison en bord de mer. Beaucoup mieux meublée que les autres, elle semble à l'abandon depuis un moment au vu de la poussière et des toiles d'araignée. Un coffre au mur est là aussi ouvert et vide. Les traces laissées sur le fond montrent qu'un passeport a été entreposé là un long moment et qu'il avait commencé à coller à la paroi (une réussite à un test d'Enquête est nécessaire pour le découvrir). Les joueurs n'obtiennent pas plus d'information sur place. Une longue et fastidieuse recherche Internet leur permet de découvrir qu'un M. Niwa a pris un vol depuis l'aéroport de Kobe pour Hongkong. Une recherche supplémentaire permet d'apprendre que M. Niwa y a loué une chambre dans un hôtel en banlieue.

**Note au MJ :** Pour compenser l'ampleur des recherches sur M. Niwa, n'hésitez pas à insérer une petite intrigue, ou une mission annexe si vous le souhaitez. N'oubliez pas que tous les PNJ sont prêts à les aider, mais que les pouvoirs d'Akane ne fonctionnent pas sur M. Zen car il n'est pas un kakujin.

## II - PASSEPORT

Voyager jusqu'à Hongkong n'est pas si simple. Tout d'abord, il faut avoir un passeport et pour le moment, aucun **Kakujin** ne peut en obtenir de façon légale, ce qui évite au gouvernement d'avoir à gérer davantage de **Kakujin** que ceux déjà présents sur leur territoire. Si les joueurs cherchent à obtenir un faux passeport, on leur communique une adresse (après la réussite d'un test d'Enquête), ainsi qu'un nom : Alexis Lecointe. Il se trouve dans un bar appelé « Avenir », près de Fukuoka. Une fois sur place, un groupe de trois **Kakujin** à l'apparence étrange (une femme chat, un homme chameau et un vampire) monte la garde et leur demande leurs cartes de membre pour pouvoir entrer. Il n'y a que deux façons de régler le problème, soit leur taper dessus jusqu'à ce qu'ils acceptent de les laisser passer (ce qui leur arrive souvent), soit les convaincre d'une manière ou d'une autre (un bon role play et quelques pouvoirs appropriés pourront y remédier).

À l'intérieur, ils découvrent trois groupes de personnes et un jeune homme seul en train d'écrire sur un carnet de voyage. Le premier groupe est constitué de cinq personnes vêtues de tenues médiévales (un œil attentif remarque un guerrier nain, un mage humain, un prêtre humain, une archère elfe et une voleuse elfe à la peau rouge vif). Le second ressemble plus à un regroupement de jeunes geeks, tous les quatre branchés en réseau sur leurs ordinateurs portables décorés de l'autocollant « Confrérie de la lumière ». Le troisième groupe, un duo, dissimule son identité avec des capuches de longs manteaux. Le barman, derrière le comptoir, leur demande à leur arrivée en quoi il peut leur être utile. Si les joueurs répondent être à la recherche d'Alexis Lecointe, le barman leur demande pourquoi. S'ils expliquent avoir besoin de papiers, il leur indique l'homme seul attablé. Lorsqu'ils avancent vers lui, tous les groupes sont aux aguets, prêts à leur sauter dessus s'ils font un geste de travers.





Après négociation, Alexis accepte de leur fournir de faux passeports sous cinq jours. En échange, ils devront effectuer une mission pour lui : voler dans un laboratoire une petite puce électronique dernière génération. Le laboratoire très bien surveillé, il ne veut pas que ses amis courent de risques inutiles, et préfère envoyer des personnes qu'il ne connaît pas. En échange de la puce et en revenant cinq jours plus tard, ils auront tous leurs passeports.

**Note au MJ :** Ce passage et le suivant peuvent être éludés si les joueurs ont un moyen de se rendre à Hongkong. La Dong Corp. ne leur est d'aucune aide, M. Dong, parti en déplacement à l'étranger, ne pouvant pas donner l'ordre de leur fournir un avion ou un hélicoptère. De même pour M. Otoshi, injoignable pour un petit moment, car parti chercher du matériel dans Tokyo. Le groupe de geeks et le médiéval ne sont là que pour le décor (leurs caractéristiques ne sont donc pas indiquées). Alexis n'est pas un humain, c'est un **kakujin** à la volonté de fer. Essayer de le faire plier par des pouvoirs mentaux ou sociaux n'est qu'une perte de temps. Il ne demande rien d'autre que la puce en échange des passeports et refuse de révéler pourquoi il la veut si les joueurs s'en inquiètent.

### III - VOL AU LABORATOIRE

Le laboratoire, petit immeuble de deux étages, se trouve en pleine ville. La porte est verrouillée par un système à code et des caméras de sécurité sont placées à l'entrée et dans les couloirs. Des alarmes ornent toutes les fenêtres. Cependant, la puce se trouve facilement, puisque placée dans un immense coffre-fort (la porte du coffre possède 100 PV et 10 de Défense). Trois agents de sécurité effectuent des rondes régulières dans le bâtiment, équipés de talkies-walkies reliés à un central capable d'avertir la police. Si tel est le cas, elle intervient dix tours après l'alerte, y compris si l'alarme de l'une des fenêtres est déclenchée.

Une fois le vol commis, les joueurs doivent attendre quatre jours que le bar ouvre. En effet, tant que les passeports ne sont pas prêts, il reste fermé et en forcer l'entrée ne servira à rien de plus qu'à casser la porte. Ils doivent trouver un endroit où passer le temps. Après leur installation quelque part, et une nuit après le cambriolage, le duo d'hommes encapuchonnés les attaque pour leur voler la puce. Les deux hommes se révèlent des robots avides de nouvelles technologies restés près d'Alexis pour pouvoir attaquer les groupes qu'il envoie en mission sur ce genre d'articles. Le cinquième jour, le bar ouvre à 20 heures et cette fois, les videurs les laissent





entrer sans souci. Alexis leur demande si tout s'est bien passé. Si l'un des joueurs évoque les deux hommes encapuchonnés, Alexis leur avoue qu'il se doutait de leurs mauvais comportements depuis un moment, mais qu'il n'en avait encore jamais eu la preuve. Il les remercie de l'avoir débarrassé de ces gêneurs en leur remettant les faux passeports, une carte de membre du bar « Avenir », ainsi que des dispositifs de changement d'apparence pour les *Kakujin* non humanoïdes ou dont les handicaps seraient trop visibles. Bien évidemment, il demande la puce en paiement.

**Note au MJ :** Ce passage a surtout pour but de mettre un peu d'action dans cette longue enquête et de faire connaissance avec de potentiels futurs contacts ou alliés. Le bar peut vous servir pour d'autres scénarii ultérieurs si vous le souhaitez.

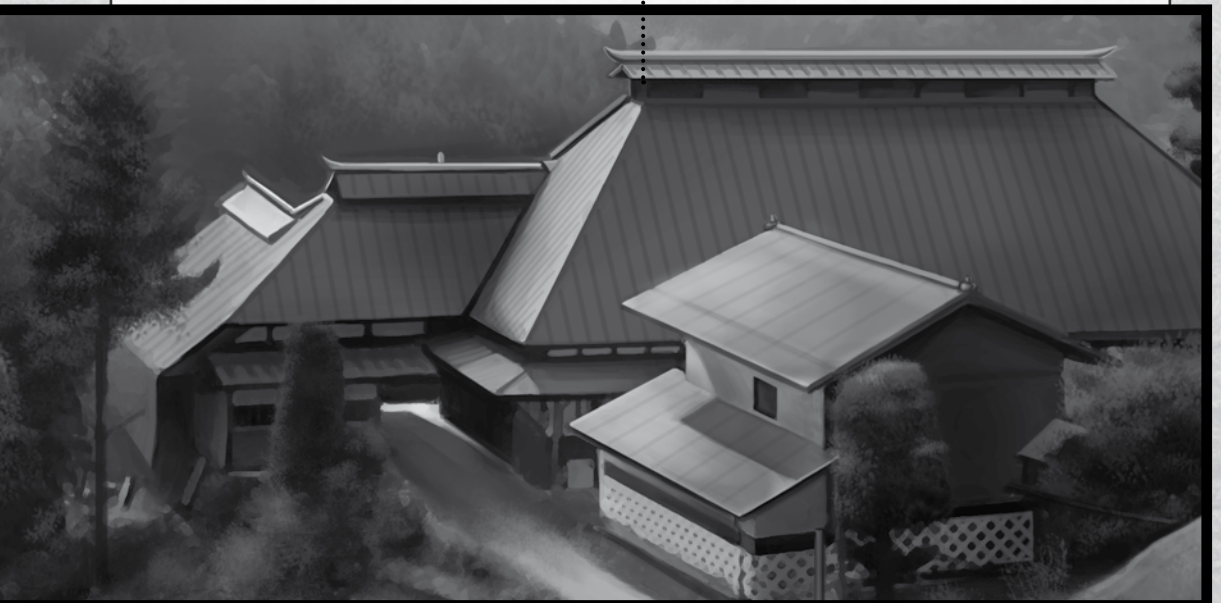
#### IV - HONGKONG

Quelle que soit la façon dont les joueurs rejoignent l'île de Hongkong, ils n'ont aucun mal à trouver l'hôtel où M. Niwa loue une chambre. Arrivés sur place, la porte est forcée et l'appartement sans dessus-dessous. Tous les objets de valeur ont disparu et ceux qui n'en avaient pas ont été brisés. Un examen minutieux leur indique que l'attaque

est assez récente et qu'il n'y a pas de trace de sang. Ils vont aussi trouver des traces de toiles d'araignée noires.

Peu après leur arrivée, une derdre apparaît, accompagnée d'un roi et de cinq filles noires. Si les joueurs évitent de tuer la derdre, elle promet de leur révéler ce qu'il s'est passé en échange de sa vie. S'ils acceptent, elle leur dit qu'elle a suivi M. Zen jusque-là, non sans mal, et qu'il y a deux jours elle lui est tombé dessus. Il a tué tous ses enfants, mais lui a laissé la vie sauve. En échange, elle doit garder cette chambre et ne parler qu'à ceux assez forts pour la battre. Il a laissé un message pour ceux-là, une adresse, celle d'une petite maison au milieu de la campagne non loin du Mont Sekidou. Libre aux joueurs de tuer ou non la derdre. Il ne leur reste plus qu'à retourner au Japon à cette nouvelle adresse.

**Note au MJ :** Si vous souhaitez ajouter un passage particulier à Hongkong qui a aussi été touchée par l'Éveil, certes à une plus faible échelle que Tokyo, faites-le. La derdre propose de livrer ces informations si la situation se dégrade trop vite, mais si les joueurs la tuent avant qu'elle n'ait eu le temps de parler, vous pourrez leur fournir l'adresse, notée sur un papier glissé dans l'une des poches de la derdre par exemple.





## V - DÉNOUEMENT

Les joueurs arrivent à la véritable demeure de M. Zen, assez grande et composée d'une dizaine de pièces. La porte est fermée à clé (les joueurs doivent donc utiliser leur talent de Crochetage ou bien forcer la porte, qui possède 3 PV et 1 de Défense). Une fois à l'intérieur, la plupart des pièces ont été vidées de leur contenu. Quatre pièces pourtant ont de l'intérêt, véritables bibliothèques, l'une remplie de mangas, une autre de *ka-mishibai*, et la troisième d'*Emaki*, avec dans chacune d'elle de nombreux ouvrages de référence datant d'époques variées portant sur ces différents supports graphiques (un test d'Histoire ou de Mental permet de dater l'un des plus anciens à plusieurs siècles, d'une valeur inestimable pour des collectionneurs). Dans la dernière pièce, semblant faire office de bureau, les étagères regorgent d'un nombre incalculable de livres de toutes époques sur différentes pratiques magiques et mystiques. Parmi les ouvrages, trois sont placés dans des vitrines individuelles : *Rituels shintoïstes* et *Kotodama*, ouvrage très ancien semble-t-il signé Hitashi Matsumi, *Dimensions et univers parallèles* en édition reliée cuir du célèbre physicien Mark Thomson, et pour finir *Les mystères du Moyen-âge*, obscur manuscrit daté de 1765 traitant d'événements surnaturels.

Sur le bureau deux lettres (voir p. 58) sont posées, attendant celui qui les trouverait.

Au moment où les joueurs finissent de lire les lettres, une jeune fille apparaît derrière eux. Elle leur demande de bien vouloir les laisser la lettre à leur place pour que tous les autres, ceux qui recherchent eux aussi la raison de leur présence dans ce monde, puissent les trouver à leur tour. Elle se présente en tant que *Kakujiin*. Elle avoue aux personnages les suivre depuis leur départ de Nanao, bien décidée à trouver un moyen de rentrer chez elle. Elle propose aux joueurs de l'accompagner, non pas pour trouver M. Zen car il doit

désormais être trop bien caché pour pouvoir être débusqué, mais pour trouver le moyen d'inverser le processus. Une fois la solution pour le retour entre leurs mains, ils pourront s'en servir pour appâter M. Zen et lui faire payer l'horreur subie par tout le monde. Elle téléporte tous ceux qui acceptent vers un nouveau bâtiment qui va devenir leur nouvelle demeure. Ceux qui refusent sont libres de partir, à condition de laisser les lettres à leur place. S'ils refusent, elle les oblige par la force après avoir téléporté ceux qui acceptent de la suivre. Sa logique est simple : plus il y aura de monde pour lire ces lettres, plus ils seront nombreux à vouloir détruire M. Zen.

**Note au MJ :** Les joueurs sont parvenus au bout de la campagne. Ils trouvent la réponse relative à leurs questions sur les origines de l'Éveil et de la Dispersion, mais ne savent pas encore comment rentrer chez eux. Leur reste un dernier choix à faire : rejoindre la jeune fille contre M. Zen, ou poursuivre leurs vies et leurs recherches de leur côté.

## CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

### FEMME CHAT

#### Fiche signalétique :

Nom : Félinia / Manga d'origine : *Félinia sort les griffes* / Classes : Athlète et Transformable

Âge : 24 ans / Taille : 1,92 m / Poids : 85 Kg

**Caractéristiques :** Force : 4 / Mental : 2 / Agilité : 4 (12) / Perception : 2 / Précision : 2 / Social : 4 / PV : 10 / PM : 8 / Notoriété : Yin 0, Yang 2 / Défense : 0

#### Pouvoirs :

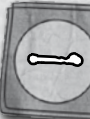
Agilité X 3 (Athlètes), Attaques multiples Niv. 0 (Athlètes), Griffes rétractiles Niv. 0 (Transformables).

#### Talents :

Arts martiaux, Sport, Mêlée, Discrétion, Esquive.

#### Atouts & Handicaps :

Apparence inhumaine, Rapide, Sportif ac-





compli, Code moral (ne pas attaquer dans le dos).

**Équipement :** Tenue sexy.

## HOMME CHAMEAU

### Fiche signalétique :

Nom, Prénom : Takahaki Sikono / Manga d'origine : *Les fabuleuses aventures de Siko-no* / Classe : Classique / Âge : 98 ans / Taille : 1,69 m / Poids : 82 Kg

### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 3 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 3 / Social : 3 / PV : 9 PM : 9 (18) / Notoriété : Yin 1, Yang 2 / Défense : 0

### Pouvoirs :

Contrôle de densité Niv. 0, Aura élémentaire Niv. 0, Dessèchement Niv. 0, Vol de pouvoir Niv. 0, Points de *Maho* X 2.

### Talents :

Baratin, Armes à feu, Esquive, Bagarre, Séduction.

### Atouts & Handicaps :

Vieux sénile grabataire, Audition déficiente, Pouvoir incontrôlé (Aura élémentaire), Apparence inhumaine, Sauvetage ultime.

### Équipement :

Vieux costume mité, Canne, Revolver lourd.

## VAMPIRE

### Fiche signalétique :

Nom, Prénom : Lord Karamar / Manga d'origine : *Karamar, Lord vampire* / Classes : Lover et Transformable / Âge : 22 ans / Taille : 1,78 m / Poids : 68 Kg

### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 4 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 1 / Social : 5 / PV : 6 (11) PM : 12 (22) / Notoriété : Yin 1, Yang 1 / Défense : 0 (1)

### Pouvoirs :

Forme gazeuse Niv. 0 (Transformables), Forme de combat Niv. 0 (Transformables), Absorption du plaisir Niv. 0 (Lovers), Baiser guérisseur Niv. 0 (Lovers).

### Talents :

Séduction, Discrétion, Esquive, Bagarre, Armes à feu.

### Atouts & Handicaps :

Addiction (sang humain), Allergie (ail), Lieu maudit (églises), Énergie vitale accrue, Réserve mentale, Défense naturelle.

### Équipement :

Costume gothique avec cape, Pistolet léger.

## ALEXIS LECOINTE

### Fiche signalétique :

Nom, Prénom : Lecointe Alexis / Manga d'origine : *Alexis, globe-trotter* / Classe : Transformables / Âge : 27 ans / Taille : 1,80 m / Poids : 72 Kg

### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 4 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 4 / PV : 7 PM : 11 / Notoriété : Yin 0, Yang 1 / Défense : 0

### Pouvoirs :

Corps adhésif Niv. 0, Polymorphie végétale Niv. 0, Polymorphie mécanique Niv. 0, Changement de corps Niv. 0, Modelage des métaux Niv. 0.

### Talents :

Corruption, Éloquence, Baratin, Esquive, Enquête.

### Atouts & Handicaps :

Bonne étoile, Code moral (ne jamais blesser un être vivant), Contacts humains (à 4 points), Mauvaise récupération de PM, Trouve-tout, Manga inconnu.

### Équipement :

Ordinateur portable, Tenue décontractée, Carnet de voyage.

## AGENTS DE SECURITÉ

### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 0

### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Conduite.



**Équipement :** Pistolet léger, Talkie-walkie.

## POLICIERS

### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 0

### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Enquête.

### Équipement :

Uniforme de policier, Pistolet léger, Matraque.

## CYBORG 1 (ENCAPUCHONNÉ)

### Fiche signalétique :

Nom : AT- 2260 / Manga d'origine : *Galaxy Conquest* / Classe : Robot / Âge : 27 ans / Taille : 1,92 m / Poids : 1 tonne

### Caractéristiques :

Force : 5 (7) / Mental : 2 / Agilité : 2 (1) / Perception : 4 / Précision : 4 / Social : 1 / PV : 12 (17) / PM : 7 / Notoriété : Yin 1, Yang 0 / Défense : 0 (5) (10)

### Pouvoirs :

Autoréparation Niv. 0, Lance-flammes Niv. 0, Bouclier Niv. 0, Poing tronçonneuse Niv. 0, Champ de force Niv. 0.

### Talents :

Bagarre, Parade, Armes à feu.

### Atouts & Handicaps :

Personnage robot, Addiction (nouvelles technologies), Bon à rien, Lent, Énergie vitale accrue.

### Équipement :

Manteau long à capuche, Bouclier.

## CYBORG 2 (ENCAPUCHONNÉ)

### Fiche signalétique :

Nom : AT- 2261 / Manga d'origine : *Galaxy Conquest* / Classe : Robot / Âge : 27 ans / Taille : 1,92 m / Poids : 1 tonne

### Caractéristiques :

Force : 5 (7) (14) / Mental : 2 / Agilité : 2 (1) (2) / Perception : 4 / Précision : 4 (8) / Social : 1 / PV : 12 (17) / PM : 7 / Notoriété : Yin 1, Yang 0 / Défense : 0 (5)

### Pouvoirs :

Vérins hydrauliques Niv. 0, Puce de réflexe Niv. 0, Visée laser Niv. 0, Micro-ondes Niv. 0, Transformation en véhicule Niv. 0.

### Talents :

Bagarre, Parade, Armes à feu.

### Atouts & Handicaps :

Personnage robot, Addiction (nouvelles technologies), Bon à rien, Lent, Énergie vitale accrue.

**Équipement :** Manteau long à capuche.

## DERDRES

Caractéristiques disponibles dans le premier scénario p. 143.

## ROIS

Caractéristiques disponibles dans le premier scénario p. 144.

## FILEUSES NOIRES

Caractéristiques disponibles dans le premier scénario p. 144.

## JEUNE FILLE CHEZ M. ZEN

### Fiche signalétique :

Nom, Prénom : Sitawara Masako / Manga d'origine : *Face à la magie noire* / Classe : Mage / Âge : 19 ans / Taille : 1,62 m / Poids : 50 Kg

### Caractéristiques :

Force : 1 / Mental : 5 / Agilité : 2 / Perception : 4 / Précision : 2 / Social : 4 / PV : 5 / PM : 13 (23) (92) / Notoriété : Yin 1, Yang 2 / Défense : 0

### Pouvoirs :

Téléportation Niv. 2, Enchantement d'objet Niv. 1, Intangibilité Niv. 1, Nuit magique Niv. 0, Points de *Maho* X 4.

### Talents :

Bagarre, Esquive, Armes à feu, Enquête, Discrétion.

### Atouts & Handicaps :

Réserve mentale, Vie de cauchemar, Rapide, Stoïque, Annulation de pouvoir (si elle ne voit rien).

### Équipement :

Pistolet léger, Kimono noir et rouge.





# SCÉNARIO BONUS

## BI-TABLE DESTIN

**Synopsis :** Contactés par un groupe d'otakus pour arrêter Destin, un **Kakujin** devenu fou, les joueurs devront en déjouer les plans. Destin a en effet enrôlé douze **Kakujin**, qu'il associe aux signes du zodiaque chinois, afin de modifier la destinée de ce monde. Il prévoit de le détruire, persuadé d'être dans une illusion tendue par son pire ennemi, et qu'en détruisant cet univers, il supprimera du même coup l'illusion. À cette fin, il envoie les douze signes détruire des installations civiles nucléaires et prendre le contrôle de certaines armes militaires. Les joueurs seront-ils à la hauteur de la menace ?

### INTRODUCTION

Deux groupes d'otakus différents prennent contact avec deux groupes de **Kakujin** dont ils sont fans. Chaque groupe d'**otaku** a reçu une carte postale indiquant : « Destin chamboulé. Guerre en vue. Les douze se réunissent. Destruction du monde.  $\pi$  ».

Pratiquement aucun **otaku** n'a compris le message, sauf un membre de chaque groupe, qui se rappelle connaître un personnage nommé Destin, dont le manga porte le titre éponyme. Destin est capable de modifier les probabilités mais, selon leurs souvenirs, il est bienfaisant dans son manga d'origine.

La première mission confiée par les otakus va être de dénicher Destin et de vérifier qu'il ne soit pas sous l'influence de forces malveillantes. De leur côté, les otakus vont tenter d'en savoir plus sur une future guerre, et sur douze quelque chose en train de se réunir. Aucun des deux groupes n'a conscience de l'existence de l'autre, ni que leur mission risque de converger à un moment donné.

### I - TROUVER DESTIN

**Note aux MJ :** Destin ne se cache pas spécialement. Il a pris le contrôle d'une grande villa en bord de mer à une centaine de kilomètres au nord-est de Tokyo à l'embouchure de Nakka River. Il se trouve actuellement à l'intérieur du cordon de sécurité de Tokyo et effectue des allers-retours entre son repaire et la capitale dévastée. Il est en train de recruter les douze signes chinois à travers des **kakujin** aux profils adéquats. Il utilise son pouvoir sur les probabilités pour faciliter ses recherches, augmentant ses chances de déboucher les bonnes personnes. À ce moment du scénario, il en a d'ores et déjà trouvé huit (Coq, Rat, Serpent, Cheval, Singe, Buffle, Chèvre et Lièvre). Les joueurs, quant à eux, commencent en dehors du périmètre de sécurité.

**Pour les joueurs :** De nombreuses idées devraient fuser pour trouver Destin même sans indice. S'ils font des recherches avec son signalement auprès de l'armée ou de la cellule de crise, ils apprendront qu'il a déjà été vu dans l'enceinte de la quarantaine de Tokyo, plutôt vers le nord-est, qu'il a eu des altercations avec des commandos d'exploration et qu'il est considéré comme très dangereux, à l'origine de la mort de six militaires.

En cherchant son manga d'origine (par exemple dans les **Mangakissa** des restes du quartier d'Akihabara), ils auront une idée de son apparence et de ses endroits de prédilection : les bords de mer. Ils pourront aussi voir qu'il ne fait pas de mal aux humains, mais qu'il se montre sans pitié envers les Kluoirs, gros monstres affreux et sanguinaires polymorphes, envoyés par l'infâme Etalok. Ce maître des illusions démoniaque a juré de détruire la vie et les rêves de Destin, avant d'asservir l'humanité.

Les joueurs pourront s'aider de leurs contacts ou de tout autre support pour trouver Destin. Forts de ces renseignements, deux options vont s'offrir à eux : soit retourner voir les otakus, soit aller voir de leurs propres yeux. S'ils optent pour un face-à-face, ils devront compter sur la



présence de huit des douze signes, ainsi que sur l'intrusion possible de l'autre groupe.

**Note aux MJ :** Si les deux groupes partent chercher Destin pour un face-à-face, faites en sorte qu'ils se voient, mais essayez d'éviter qu'ils ne se rencontrent, soit par une intervention musclée (armée, monstres, *kakujin*, etc.), soit par d'autres procédés plus subtils, le but étant qu'ils connaissent leur existence réciproque, sans savoir qui ils sont et ce qu'ils cherchent exactement.

**Pour les joueurs :** S'ils s'infiltrent suffisamment discrètement, ils pourront mettre la main sur une copie des cibles potentielles de Destin. Bien évidemment, ce n'est pas écrit tel quel, mais il existe une liste des différents endroits : porte-avions nucléaire, sous-marin tactique, base lance-missiles, base militaire en Corée du Nord, centrale nucléaire civile, laboratoire iranien, station spatiale internationale, base militaire américaine, base militaire chinoise. Une fois en possession du document, une large intervention militaire va forcer tout le monde à un repli immédiat (ne lésinez pas sur les effets spéciaux, et ne tuez que les personnages suffisamment stupides pour foncer dans le tas).

## II - RETOUR CHEZ LES OTAKUS

Les joueurs ont désormais réuni plusieurs éléments :

- 1) La carte signée du symbole  $\pi$
- 2) Destin a réuni huit *kakujin* à ses côtés
- 3) Un autre groupe semble s'intéresser à Destin
- 4) Une liste d'endroits

**Note aux MJ :** Destin a fini de réunir les douze signes (Chien, Tigre, Cochon et Dragon ont été recrutés), et se trouve une nouvelle planque tout au nord du Japon, dans un petit port de pêche proche d'Abashiri, dans lequel il décime l'ensemble de la population avec l'aide des douze *kakujin*. Malgré l'état

des systèmes de communication à ce moment-là, l'incident parvient à être signalé sur Internet. Destin monte son nouveau repaire, et commence à dispatcher leurs missions aux six *kakujin* qui vont partir deux jours plus tard. Les joueurs peuvent aussi apprendre grâce à Internet le vol d'un vaisseau spatial biplace dans une base militaire proche de Tokyo.

**Pour les joueurs :** Laissez-les faire les recherches qu'ils souhaitent : sur l'autre groupe, sur les huit *kakujin* accompagnant Destin, sur l'endroit où il se trouve désormais (facile s'ils surveillent Internet, et au pire, leurs otakus peuvent les mettre sur la voie), ou sur les différents sites de la liste. Les sites cités ci-après sont classés par ordre de proximité de la nouvelle base de Destin :

- 1) Porte-avions nucléaire
- 2) Sous-marin tactique
- 3) Base lance-missiles
- 4) Centrale nucléaire
- 5) Base militaire américaine secrète (située sur une île en bordure du Japon)
- 6) Base militaire de Corée du Nord
- 7) Base militaire chinoise
- 8) Laboratoire iranien
- 9) Base spatiale internationale

Si les joueurs effectuent des recherches, ils pourront apprendre que le porte-avions n'est pas opérationnel, il a été attaqué par un monstre marin géant ; que le sous-marin est en passe de partir deux jours plus tard en





mission ; que la base lance-missiles contient des silos à missiles ; que la base américaine est sous extrême surveillance, et qu'il n'y a presque aucun moyen de s'y rendre ; de même pour la base chinoise. Un vol pour la Corée du Sud est prévu deux jours plus tard, et un certain M. Innen (« destin » en japonais) est inscrit parmi les passagers. Le laboratoire iranien n'a jamais existé, il s'agit de photos truquées par l'armée américaine. La centrale, pour finir, est sous surveillance assez restreinte.

**Note aux MJ :** *Destin n'a pas prévu d'attaquer l'ensemble des sites, mais n'a retenu que les plus judicieux et accessibles. Il envoie Coq sur la base lance-missiles, afin qu'il en prenne le contrôle et lance une attaque sur la Corée et la Chine. Il envoie Rat, qui doit prendre l'avion le soir du second jour vers 19H pour la Corée du Sud et atteindre ensuite la Corée du Nord, pour s'emparer de la base militaire afin d'envoyer les missiles nucléaires sur les États-Unis. Il envoie Serpent à la centrale nucléaire civile pour la faire exploser. Il envoie Cheval dans le sous-marin pour tirer sur la France et sur Israël. Enfin, il envoie Singe et Buffle avec la navette volée sur la station spatiale, afin de la faire chuter sur la Russie. Il garde auprès de lui par précaution les six derniers **kakujin** en renfort.*

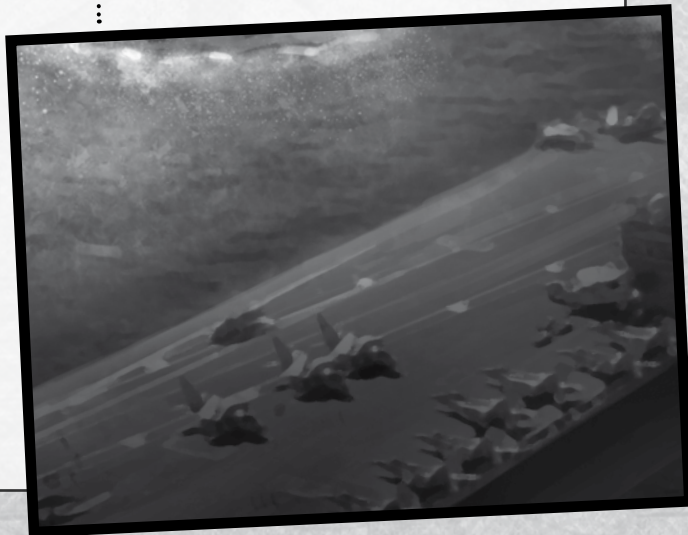
**Pour les joueurs :** Via les otakus, ils pourront entrer en contact avec l'autre groupe durant les deux jours, afin de mettre leurs informations en commun et décider qui intercepte qui, ou qui surveille quoi. Les deux groupes effectuant les mêmes recherches, il est certain qu'ils finissent par se rencontrer.

### III - ACTION & INTERCEPTION

Six des douze **kakujin** aux ordres de Destin sont en route ou sont déjà infiltrés lorsque les joueurs passent à l'action. Voici la description succincte des sites (cinq sélectionnés au final), que vous êtes libres de modifier ou de compléter :

**1) Le porte-avions.** Il est gardé par des militaires, mais aucun **kakujin** ne le convoite. Le surveiller revient à perdre du temps.

**2) Le sous-marin.** Il appareille le soir du second jour dans le port d'Abashiri très bien gardé par des militaires. Y pénétrer ne sera pas chose facile, et utiliser la force peut s'avérer très risqué, les militaires étant extrêmement à cran. Cheval est déjà dedans, rentré grâce à sa polymorphie mécanique, et attend, caché, d'être en eaux profondes pour en prendre le contrôle. Le repérer avant sera impossible, et une fois trouvé il n'hésitera pas à faire le nécessaire pour tirer les missiles malgré tout, même si ce n'est pas sur les cibles prévues. Les joueurs pourront obtenir le soutien de l'équipage s'ils savent se montrer convaincants, ou grâce à la notoriété Yang importante de l'un des **kakujin**. S'ils stoppent Cheval, le reste de l'équipage les déposera où ils le souhaitent en remerciement.





**3) La base lance-missiles.** Extrêmement surveillée, elle est placée en état d'alerte, au cas où il faudrait tirer sur Tokyo ou d'affreux monstres géants. Elle possède seize silos à missiles longue-portée, compte une garnison de mille cinq cents hommes et une cinquantaine de baraquements. Coq s'est déjà infiltré dedans, et se cache parmi les soldats. Il essaie de charmer et de prendre le contrôle d'un maximum d'entre eux. Il compte faire diversion afin de pouvoir approcher les responsables des phases de tir. Le trouver ne sera pas trop compliqué, il suffira de repérer les soldats aux comportements étranges ou dans la lune, et de les suivre. Par contre, l'arrêter sera plus difficile, car il aura le soutien de nombreux soldats déjà sous son emprise.

**4) La centrale nucléaire.** Cette centrale dernière génération équipée de huit générateurs se compose d'un bâtiment immense, très bien gardé, mais uniquement par des sociétés de sécurité privées (bien armées malgré tout). Serpent a réussi à entrer en utilisant ses dons de discrétion et ses illusions. Il se cache, attendant le meilleur moment pour agir, c'est-à-dire l'instant où les huit réacteurs seront actifs simultanément. Entrer dans la centrale ne devrait pas être trop difficile, ni même trouver Serpent. Mais l'arrêter avant qu'il ne fasse tout sauter sera plus délicat.

**5) La base militaire américaine.** Située sur une île proche du Japon, elle n'est accessible que par les voies des eaux ou des airs. S'y rendre ne serait que perte de temps, car aucun des douze signes ne l'a pour cible.

**6) La base militaire de Corée du Nord.** Rat doit prendre l'avion pour se rendre en Corée du Sud, puis remonter vers le Nord, afin de s'emparer d'une base militaire possédant des missiles nucléaires. Arrivé en Corée, il sera impossible à retrouver. Il faut donc l'intercepter soit à l'aéroport, soit dans l'avion (des places sont encore disponibles s'ils veulent y monter). S'ils ont sa description, le trouver sera plus simple. Rat n'aura aucun remords à faire exploser l'avion, puisqu'avec sa poly-

morphie, il pourra en sauter sans encombre. De même, s'il se sent suivi, il changera d'apparence souvent pour brouiller les pistes.

**7) La base militaire chinoise.** Comme pour la base américaine, s'y rendre ne serait que perte de temps.

**8) Le laboratoire iranien.** S'ils s'y rendent sans faire de recherches, ils ne trouveront rien, puisqu'il s'agit de fausses informations de l'armée américaine.

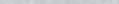
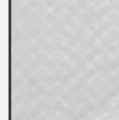
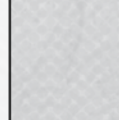
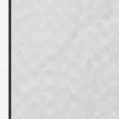
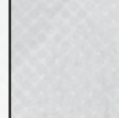
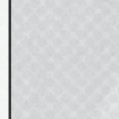
**9) La station spatiale.** Singe et Buffle y parviendront avant les joueurs, puisqu'ils ont déjà un vaisseau en leur possession, mais faites en sorte que les joueurs arrivent assez vite après eux. La station est composée de plusieurs parties, qui peuvent être éjectées au fur et à mesure. Un combat dans l'espace risque d'être assez intéressant, sauf s'ils décident simplement de la faire sauter sans état d'âme. Dans ce dernier cas, elle finira sa chute sur Terre à votre bon vouloir. Pour la station spatiale, une union des deux groupes est souhaitable compte tenu de la difficulté, tout en favorisant leur cohésion avant le combat final.

Une fois tout ou partie des missions réussies, il ne restera plus qu'à arrêter Destin lui-même.

## IV - ARRÊTER DESTIN

Les deux groupes seront certainement d'accord pour œuvrer en commun pour arrêter Destin. À cette fin, ils devront affronter les six derniers *Kakujin* zodiacques. Mais attention, une fois l'offensive lancée, ils n'auront que dix tours pour mettre hors d'état de nuire Destin, sans quoi son pouvoir aura fonctionné, augmentant les probabilités d'un holocauste nucléaire de façon effroyable. Il aura alors enfin fini son rituel, lui permettant de multiplier son pouvoir par mille.

Les gardes feront tout pour les éliminer, et n'hésiteront pas à se sacrifier pour Destin, puisqu'ils sont, selon eux, prisonniers d'une illusion, et que Destin est le seul à pouvoir





sauver le monde de cette illusion démoniaque d'Étalok comme ils le croient à tort.

## CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

### MILITAIRES

#### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 8 / PM : 7 / Défense : 1

#### Talents :

Esquive, Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Conduite.

#### Équipement :

Fusil d'assaut, Pistolet léger, Gilet pare-balles (Défense + 1), Couteau.

### CHEVAL

#### Fiche signalétique :

Nom : Lee (homme) / Manga d'origine : *Mechanics* / Classe : Transformable / Âge : 31 ans / Taille : 1,74 m / Poids : 72 Kg

#### Caractéristiques :

Force : 4 / Mental : 5 / Agilité : 3 / Perception : 1 (2) / Précision : 2 / Social : 3 / PV : 9 / PM : 10 (20) / Notoriété : Yin 1, Yang 1 / Défense : 0

#### Pouvoirs :

Transfert d'image Niv. 3, Polymorphie mécanique Niv. 3, Animation d'objets Niv. 2, Forme gazeuse Niv. 2, Fusion dans la terre Niv. 1.

#### Talents :

Bagarre, Mêlée, Enquête, Esquive, Armes à feu.

#### Atouts & Handicaps :

Réserve mentale, Augmentation de caractéristique (Perception), Régénération gastronomique, Faiblesse avec un règne (végétal), Faiblesse élémentaire (terre), Addiction (chatter sur le net).

#### Équipement :

Trousse de bricolage, Nombreux magazines et albums photo, Revolver léger.

### COQ

#### Fiche signalétique :

Nom : Yue (femme) / Manga d'origine : *À l'ombre des cerisiers* / Classe : Lover / Âge : 21 ans / Taille : 1,60 m / Poids : 49 Kg

#### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 3 / Agilité : 4 / Perception : 2 / Précision : 2 / Social : 5 / PV : 8 / PM : 10 (20) / Notoriété : Yin 1, Yang 2 / Défense : 0

**Pouvoirs** : Baiser guérisseur Niv. 1, Contrôle des foules Niv. 0, Traduction de langue Niv. 3, Annulation de pouvoir Niv. 0, Charme Niv. 2.

#### Talents :

Armes à feu, Séduction, Baratin, Conduite, Discrétion, Esquive.

#### Atouts & Handicaps :

Réserve mentale, Talentueux, Trouve-tout, Annulation de pouvoir (en présence d'oiseaux à moins de dix mètres), Douillet, Phobie des oiseaux.

**Équipement** : Moto, Pistolet léger.

### SERPENT

#### Fiche signalétique :

Nom : Saïko (femme) / Manga d'origine : *Sang froid* / Classe : Maître des familiers / Âge : 27 ans / Taille : 1,50 m / Poids : 50 Kg.

#### Caractéristiques :

Force : 5 / Mental : 3 / Agilité : 5 / Perception : 3 / Précision : 1 / Social : 1 / PV : 11 / PM : 7 (14) / Notoriété : Yin 1, Yang 1 / Défense : 0

**Pouvoirs** : Poison Niv. 3, Augmentation des PM Niv. 0, Jet d'électricité Niv. 2, Griffes Niv. 1, Illusion Niv. 0.

#### Talents :

Bagarre, Mêlée, Esquive, Discrétion, Intimidation.

#### Atouts & Handicaps :

Personnage familier, Rapide, Esquiveur né, Apparence inhumaine (femme lézard), Besoin corporel spécifique (cœur humain), Irascible.

**Équipement** : Cimeterre.



## RAT

### Fiche signalétique :

Nom : Mushi (homme) / Manga d'origine : *Divine Fight* / Classe : Divin / Âge : 120 ans / Taille : 1,73 m / Poids : 78 Kg

### Caractéristiques :

Force : 4 / Mental : 4 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 9 (14) / PM : 9 (19) / Notoriété : Yin 2, Yang 0 / Défense : 0

### Pouvoirs :

Sacrifice Niv. 3, Changement d'apparence Niv. 2, Malédiction Niv. 0, Aura de peur Niv. 0, Invocation d'une créature surnaturelle Niv. 1.

### Talents :

Bagarre, Baratin, Corruption, Esquive, Armes à feu.

### Atouts & Handicaps :

Réserve mentale, énergie vitale accrue, Admiration (voir souffrir une personne), Apparence inhumaine, Aura (niveau 3, noire).

**Équipement :** Pistolet lourd.

## SINGE

### Fiche signalétique :

Nom : Tao (homme) / Manga d'origine : *Eternité* / Classe : Classique / Âge : 763 ans / Taille : 1,78 m / Poids : 78 Kg

### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 3 / Agilité : 5 (10) / Perception : 3 / Précision : 2 (4) / Social : 2 (4) / PV : 10 (15) / PM : 8 (5) / Notoriété : Yin 2, Yang 1 / Défense : 6

### Pouvoirs :

Précision X 2, Agilité X 2, Social X 2, Absence de nécessité corporelle Niv. 3, Invocation d'une arme de mêlée Niv. 1.

### Talents :

Arts martiaux, Mêlée, Esquive, Parade, Armes à distance.

### Atouts & Handicaps :

Empathie avec un pouvoir (Invocation d'une arme de mêlée), Énergie vitale accrue, Objet manga (armure samouraï, Défense + 6), Phobie (obscurité), Vie de cauchemar, Ré-

serve de PM faible.

**Équipement :** Armure samouraï, Arc, Flèches.

## BUFFLE

### Fiche signalétique :

Nom : Myaki (homme) / Manga d'origine : *Talismans* / Classe : Collectionneur / Âge : 14 ans / Taille : 1,40 m / Poids : 40 Kg

### Caractéristiques :

Force : 5 / Mental : 3 / Agilité : 5 / Perception : 2 / Précision : 2 / Social : 1 / PV : 12 / PM : 6 (16) / Notoriété : Yin 1, Yang 2 / Défense : 0

**Pouvoirs :** Armes de mêlée Niv. 2, Armure Niv. 0, Justice Niv. 2, Mort Niv. 2, Vitesse Niv. 1.

### Talents :

Bagarre, Mêlée, Esquive, Parade, Sport.

### Atouts & Handicaps :

Réserve mentale, Stoïque, Faiblesse avec un règne (animal).

**Équipement :**

5 talismans de pouvoir, Batte de baseball.

## CHÈVRE

### Fiche signalétique :

Nom : Ksi (femme) / Manga d'origine : *Destin* / Classe : Extraterrestre / Âge : 469 ans / Taille : 1,75 m / Poids : 65 Kg

### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 4 / Agilité : 3 / Perception : 4 / Précision : 2 / Social : 3 / PV : 7 / PM : 11 (21) / Notoriété : Yin 0, Yang 2 / Défense : 0

### Pouvoirs :

Dissolution des attaques physiques Niv. 2, Irradiation nucléaire Niv. 1, Augmentation de caractéristique Niv. 3, Décharge d'adrénaline sur autrui Niv. 0, Vol d'énergie Niv. 3.

### Talents :

Théologie, Astronomie, Bricolage, Esquive, Armes à feu.

### Atouts & Handicaps :

Tireur d'élite, Empathie avec un pouvoir (Irradiation nucléaire), Réserve mentale, Al-





lergie (sang), Faiblesse élémentaire (glace),  
Meilleur ami du héros (Destin).

**Équipement :** 2 pistolets légers.

## CHIEN

### Fiche signalétique :

Nom : Shani (femme) / Manga d'origine : *No future* / Classe : Robot / Âge : 16 ans / Taille : 1,80 m / Poids : 1 tonne

### Caractéristiques :

Force : 5 (7) (8) / Mental : 2 (4) / Agilité : 3 (2) / Perception : 3 / Précision : 3 / Social : 1 / PV : 13 / PM : 6 (16) / Notoriété : Yin 1, Yang 2 / Défense : 0 (5)

### Pouvoirs :

Missiles multiples Niv. 2, Arme monofilament Niv. 3, Intelligence artificielle Niv. 0, Drone de combat rapproché Niv. 0, Drone de combat à distance Niv. 2.

### Talents :

Bagarre, Mêlée, Armes à feu, Esquive, Parade.

### Atouts & Handicaps :

Réserve mentale, Personnage robot, Augmentation de caractéristique (Force), Lieu maudit (arène de combat), Mauvaise récupération de PM, Allergie (eau).

**Équipement :** Hache monofilament.

## COCHON

### Fiche signalétique :

Nom : Ksiu-Long (homme) / Manga d'origine : *Pouvoir* / Classe : Guerrier du Chi / Âge : 38 ans / Taille : 1,56 m / Poids : 58 Kg

### Caractéristiques :

Force : 3 / Mental : 5 (20) / Agilité : 5 / Perception : 2 (3) / Précision : 1 / Social : 2 / PV : 9 / PM : 10 (20) / Notoriété : Yin 1, Yang 1 / Défense : 0

### Pouvoirs :

Récupération de Chi Niv. 2, Téléportation Niv. 2, Vol de Chi Niv. 0, Créature de Chi Niv. 3, Mental X 4.

### Talents :

Arts martiaux, Esquive, Armes à feu, Conduite, Discrétion.

### Atouts & Handicaps :

Réserve mentale, Sportif accompli, Augmentation de caractéristique (Perception), Addiction (cigare), Allergie (animaux domestiques), Gesticulation.

**Équipement :** 4x4, Uzi.

## TIGRE

### Fiche signalétique :

Nom : Miu-Ling (femme) / Manga d'origine : *Au bout du rêve* / Classe : Athlète / Âge : 16 ans / Taille : 1,65 m / Poids : 62 Kg

### Caractéristiques :

Force : 5 (6) (24) / Mental : 2 / Agilité : 4 / Perception : 3 / Précision : 3 / Social : 1 / PV : 13 (39) / PM : 6 (16) / Notoriété : Yin 1, Yang 1 / Défense : 0

### Pouvoirs :

PV X 3, Esquive fabuleuse Niv. 3, Force X 4, Chance incroyable Niv. 2, Coup fantôme Niv. 1.

### Talents :

Bagarre, Mêlée, Parade, Esquive, Sport.

### Atouts & Handicaps :

Réserve mentale, Augmentation de caractéristique (Force), Addiction (alcool), Phobie (claustrophobie), Mauvaise récupération des PM.

**Équipement :** Hache à deux mains.

## DRAGON

### Fiche signalétique :

Nom : Tsin (femme) / Manga d'origine : *Le rituel interdit* / Classe : Mage / Âge : 63 ans / Taille : 1,57 m / Poids : 50 Kg

### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 5 / Agilité : 3 / Perception : 4 / Précision : 2 / Social : 2 / PV : 7 (12) / PM : 11 (21) (84) / Notoriété : Yin 1, Yang 1 / Défense : 0

### Pouvoirs :

Sommeil Niv. 2, Poison Niv. 3, Boules de feu Niv. 2, Points de *Maho* X 4, Intangibilité Niv. 0.

### Talents :

Esquive, Armes à feu, Discrétion, Baratin,



Conduite.

### Atouts & Handicaps :

Réserve mentale, Méditation, Énergie vitale accrue, Allergie (pollen), Annulation de pouvoir (sur les animaux), Aura (Niv. 3, blanche).

**Équipement :** Kimono traditionnel japonais, Chapeau chinois en paille, Fusil à pompe.

## LIÈVRE

### Fiche signalétique :

Nom : Shani (homme) / Manga d'origine : *Esprit nature* / Classes : Transformable et Maître des Familiers / Âge : 23 ans / Taille : 1,71 m Poids : 70 Kg

### Caractéristiques :

Force : 5 / Mental : 3 / Agilité : 4 / Perception : 4 / Précision : 1 / Social : 1 / PV : 10 PM : 8 (18) / Notoriété : Yin 0, Yang 3 / Défense : 0

**Pouvoirs :** Corps arme Niv. 2, Polymorphie végétale Niv. 1.

### Talents :

Bagarre, Mêlée, Esquive, Discrétion, Dressage.

### Atouts & Handicaps :

Réserve mentale, Familier, Empathie avec un pouvoir (Vampirisation), Faiblesse avec un règne (psychique), Faiblesse élémentaire (feu), Addiction (lumière du soleil).

### Équipement :

Sac à dos, Lunettes de soleil, Bermuda, Chaussures de randonnée, Bâton de marche.

### Familier 1 : Félin végétal

#### Caractéristiques :

Force : 6 / Mental : 2 / Agilité : 4 / Perception : 4 / Précision : 2 / Social : 1 / PV : 12 / PM : 7 / Notoriété : Yin 0, Yang 1 / Défense : 0

**Pouvoirs :** Régénération Niv. 1, Vampirisation Niv. 3.

**Talents :** Bagarre, Esquive, Parade.

### Familier 2 : Araignée géante (2 m)

#### Caractéristiques :

Force : 6 / Mental : 1 / Agilité : 6 / Percep-

tion : 4 / Précision : 3 / Social : 1 / PV : 15 / PM : 6 / Notoriété : Yin 0, Yang 1 / Défense : 0

**Pouvoirs :** Jet de toile Niv. 1.

**Talents :** Bagarre, Esquive, Discrétion.

## DESTIN

### Fiche signalétique :

Nom : Destin / Manga d'origine : *Destin* / Classes : Mage et Extraterrestre / Âge : 500 ans / Taille : 1,80 m / Poids : 80 Kg

### Caractéristiques :

Force : 2 / Mental : 5 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Précision : 2 / Social : 3 / PV : 7 PM : 11 (44) / Notoriété : Yin 2, Yang 2 / Défense : 0

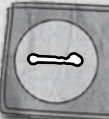
### Pouvoirs :

Points de *Maho* X 4 (Mages), Modifier les probabilités Niv. 3 (Extraterrestres)

**Talents :** Théologie, Astronomie, Baratin, Éloquence, Esquive, Connaissance de la magie.

**Atouts & Handicaps :** Aucun.

**Équipement :** Aucun.







# Dong Corp.

FRANCE



PRÉSIDENT  
Carine **BIGOT**



VICE PRÉSIDENT  
Jérôme **RUTILY**



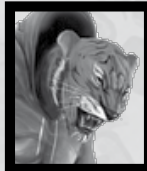
Thomas  
**BEHAEGEL**



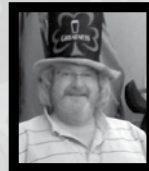
Sylvain  
**LAMARQUE**



Jean-Baptiste  
**QUERALT**



Pierre  
**GALLOIS**



Eric  
**ARMENTIA**



David  
**FLORANCE**



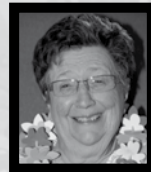
Usha  
**MARU**



David  
**CLOS-SASSEVILLE**



Florence  
**BROUSSE**



Jacqueline  
**CLOS**



Pierre  
**CLOS**



François  
'Sioc'  
**ENDERS**



Nicolas  
**CAYRE**



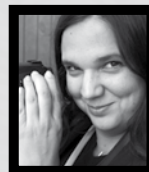
Jean-Charles  
**LANGLET**



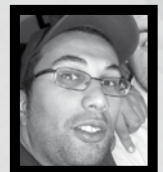
Julien  
**BRIDON**



Noé  
**DE PIERPONT**



Morgane  
**FEVRIER**



Fayçal  
**LALMI**



Vincent  
**PROU**



Stéphane  
**LARNAUDIE**



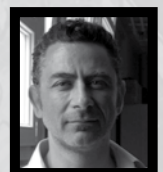
David  
**FLORANCE**



Kévin  
**MÈCHE**



Pablo  
**JABOUILLE**



Farid  
**BEN SALEM**





*François  
COLLIN*



*Arnaud  
SABATHIER*



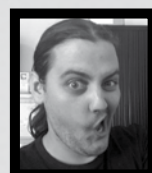
*Philippe  
LEGER*



*Christophe  
TRUMELET*



*Rémy  
LEIZOROVICZ*



*Julien  
ERB*



*Olivier  
DANCOT*



*Clément  
AUNIS*



*Frédéric  
CLOS*



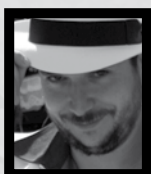
*Patrick  
TREMPOND*



*Yann  
BRUZZO*



*Elise  
LEMAI*



*Sebastien  
LECOINTE*



*Kevin  
BAUSSART*



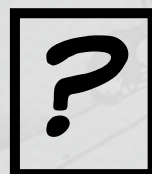
*Thomas  
HAYE*



*Cédric  
BRACQUEMOND*



*Thomas  
POUSSOU*



*Dewi  
ALZIEU*



*Seigneurie  
des Trois  
Rivières*



*Emmanuel  
BLAVIER*



*Julien  
PATRAT*



## LEXIQUE & ABRÉVIATIONS

**Akihabara** : Quartier de Tokyo longtemps dédié à la technologie électronique et l'informatique ayant vu croître les enseignes liées à l'univers manga : boutiques, librairies, **Mangakissa**, jeux vidéo, tout l'univers des geeks et des otakus.

**Anime** (prononcer [animé]) : Dessin animé ou film d'animation.

**Bento** : Repas à emporter préparé chez soi et transporté dans une boîte compartimentée (le *bentobako*). Ce terme se réfère aussi désormais dans le langage courant à la boîte elle-même.

**Bokken** : Sabre de combat traditionnel en bois utilisé dans plusieurs arts martiaux.

**Bosozoku** : Motards souvent regroupés en bandes, dans l'esprit des Hell's Angels aux États-Unis, pilotant d'impressionnants engins customisés le plus souvent illégalement.

**Bushido** : Code moral très strict des samourais japonais.

**CDT** : Cadence De Tir

**Comic** : Bande dessinée américaine, terme souvent employé au pluriel en France sous le générique comics, principalement de super-héros, mais non exclusivement.

**Comiket** : Contraction de Comic Market, le Comiket se tient deux fois par an au Tokyo Big Sight, au large de la capitale, et réunit quelques centaines de milliers de visiteurs autour de l'univers du manga, du jeu et de l'anime.

**Daimyo** : Titre honorifique des grands seigneurs japonais.

**Dajinshi** : Recueil amateur de travaux non publiés réalisés par un **Mangaka** débutant ou même professionnel, parodiant souvent des mangas connus.

**Emaki** : Des **Karjis** « e » (絵) dessin, et « maki » (巻) rouleau. Rouleau illustré né au Xe siècle aux textes portant sur différents types de récits, se déroulant d'une main et s'enroulant de l'autre au fil de l'histoire afin de faire défiler les scènes successives.

**Gakuran** : Uniforme sombre (noir ou bleu marine) des collégiens et lycéens japonais, composé d'une veste à col droit, d'un pantalon droit uni assorti et parfois de boutons à l'emblème de l'école.

**Geta** : Chaussures japonaises traditionnelles, souvent en bois brut, composées d'un support (le dai) sur lequel le pied est maintenu par une lanière et sous lequel se trouvent deux lames verticales (les ha).

**Hybride BD** : Mélange entre la BD franco-belge et le manga.

**Irezumi** : Tatouage traditionnel japonais recouvrant de larges parties, voire la totalité, du corps, pratique longue et douloureuse actuellement pratiquée par les yakuzas avec les méthodes d'antan.

**Kabukicho** : Cf. Shinjuku.

**Kakujin** (prononcer [cacoudjine]) : Néologisme créé à partir des **Karjis** « kaku » (画) signifiant « trait (de pinceau, de crayon) », et « jin » (人) signifiant « homme, personne » afin de désigner dans MnD les « hommes dessinés », personnages issus des mangas et de les distinguer ainsi des êtres humains réels.

**Kamishibai** : Des **Karjis** « kami » (紙) papier, et « shibai » (芝居) théâtre. Conte traditionnel japonais ayant connu son apogée dans la



première moitié du XXe siècle, présenté sous forme d'un *butai*, proscenium pliable en bois en triptyque, dont le conteur ouvre les deux volets sur les côtés et où il fait défiler, dans la fenêtre centrale, des illustrations imageant son récit écrit au dos des dessins face à lui.

**Karji** : Caractère de l'écriture japonaise, d'origine chinoise, possédant une ou plusieurs significations et prononciations.

**Kawaii (ou Kawai)** : Désigne ce qui est mignon, et peut être utilisé en tant qu'adjectif, nom ou genre.

**Kotodama** : Pratique shintoïste proche des mantras bouddhistes, qui associe cinquante sons à autant de *kami*, dieux japonais, ces paroles sacrées possédant un pouvoir spirituel.

**Maho** : Magie.

**Makijin (prononcer [maquidjine])** : Néologisme créé à partir des *Karjis* « maki » (巻) signifiant « rouleau », et « jin » (人) signifiant « homme, personne » afin de désigner dans MnD les « hommes des rouleaux », personnages sortis des *Emaki*, et de les distinguer ainsi des êtres humains et des *kakujin*.

**Manfra** : Néologisme récent désignant les mangas réalisés par des auteurs français, adoptant les codes du genre.

**Mangakissa** : Littéralement salon de thé manga. Il s'agit d'un café, souvent ouvert 24H/24, 7 jours/7 mettant à la disposition de ses clients des boissons à volonté, un large choix de mangas et de magazines, le plus souvent une connexion Internet, mais aussi parfois des jeux vidéo, télévisions avec lecteurs DVD, voire même des futons et des douches.

**Mangaka** : Dessinateur de manga.

**Mangashi** : Magazine japonais de prépubli-

cation des mangas.

**Manhua** : Bande dessinée chinoise.

**Manhuajia** : Dessinateur de *Manhua*.

**Manhwa** : Bande dessinée coréenne.

**Manhwaga** : Dessinateur de *Manhwa*.

**Mecha (prononcer [méca])** : Diminutif de « mechanic », ce genre englobe tout ce qui est lié aux robots géants, humanoïdes et cyborgs, ainsi que la technologie et l'armurerie futuriste mécanique. Pris seul, le terme se réfère souvent à un robot.

**MJ** : Maître du Jeu

**Murasame** : Lame à deux mains plus longue qu'un katana traditionnel.

**Nishi-Shinjuku** : Cf. Shinjuku.

**Oni** : Démon japonais.

**Otaku** : Ce terme signifiant au départ « maison » s'applique aujourd'hui davantage aux passionnés de la culture manga (mais aussi jeux vidéo, informatique, etc.) au point d'en devenir sociaux et quasi obsessionnels, assez mal considérés au Japon où ce terme a une connotation péjorative, contrairement à la France où il définit surtout les fans de la culture manga et anime sans impliquer un





quelconque isolement social.

**PA** : Point d'Apprentissage

**Pex** : Point d'Expérience

**Pe/Pr** : Perception/Précision

**PJ** : Personnage Joueur

**PM** : Point de *Maho*

**PNJ** : Personnage Non Joueur (interprété par le MJ)

**PV** : Point de Vie

**RSD** : Résultat du Second Dé

**Saï** : Arme de poing traditionnelle japonaise en forme de petit trident.

**Sailor Fuku** : Uniforme marin des collégiennes et lycéennes japonaises composé d'une chemise blanche à col marin agrémentée d'un ruban, d'une jupe plissée et parfois de chaussettes.

**Seinen** : Type de manga destiné aux jeunes hommes (mais lus aussi par les jeunes femmes), traitant avec une approche plus réaliste que le *shojo* et le *shonen* des différentes problématiques du passage à l'âge adulte.

**Sensei** : Suffixe placé après le nom ou le prénom, désignant le titre destiné à une personne ayant de hautes connaissances dans certains domaines (maître, professeur, médecin, mais aussi homme politique, avocat, etc.).

**Seppuku** : Suicide rituel japonais.

**Shinjuku** : Arrondissement de Tokyo, réputé pour son quartier d'affaires, Nishi-Shinjuku,

comptant de nombreux gratte-ciel, ainsi que la mairie de la capitale. Cet arrondissement comprend aussi le quartier Kabukicho, rendu moins fréquentable et plus dangereux par la forte présence de ses yakuzas.

**Shojo** : Type de manga destiné aux filles, relatant des aventures romanesques et de grandes histoires d'amour et d'amitié.

**Shonen** : Type de manga destiné aux garçons, basé sur l'action, les aventures épiques et les combats.

**Shuriken** : Arme de jet japonaise tenant dans la main, pouvant avoir plusieurs formes : baguettes, cartes, ou encore étoiles.

**Tankobon** : Manga sous forme de recueil de chapitres souvent prépubliés en *Mangashi* et reliés ensemble en cas de succès. Il s'agit de l'édition de manga telle qu'elle est la plus répandue en France.

**Tanto** : Sabre japonais à lame légèrement courbe, plus court que le katana.

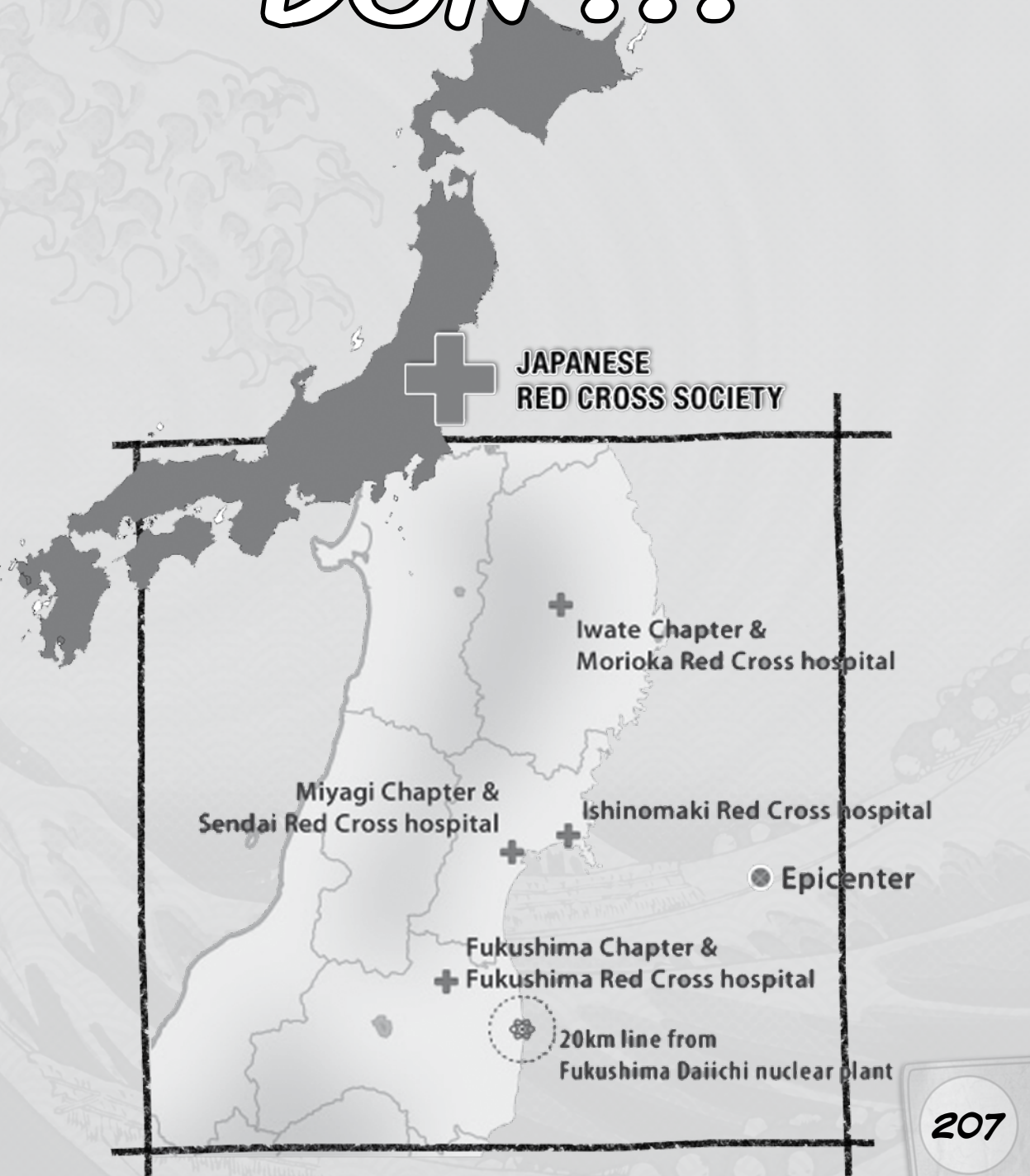
**Torii** : Portail traditionnel japonais, souvent en bois peint en rouge orangé et placé à l'entrée des temples. Il se compose de deux montants verticaux surmontés de deux linteaux horizontaux et représente la frontière symbolique entre le monde réel et le monde spirituel.

**Wakizashi** : Sabre japonais plus court que le katana à la lame courbée.

**Yakuza** : Simple malfrat, membre d'un clan mafieux ou d'un groupe du crime organisé, il est aisément identifiable à sa tenue (costume et lunettes de soleil) et à ses *irezumi*.



# FAITES UN DON !!!





**FORCE :**  
**AGILITÉ :**  
**PRÉCISION :**  
**MENTAL :**  
**PERCEPTION :**  
**SOCIAL :**



**NOTORIÉTÉ :**  
**PV :**  
**PM :**  
**DÉFENSE :**

**ATOUTS**

**HANDICAPS**

**ARMURERIE :**

**MANGA D'ORIGINE**

**POUVOIR PAGE N° NIV.**

**EFFET**

**PORTÉE DURÉE COÛT RÉUSSITE DÉFENSE**

**TALENT**

**CARACTÉRISTIQUE ASSOCIÉE**

**SPÉCIALISATION**

**EXPÉRIENCE**

**HISTORIQUE :**

**ÉQUIPEMENT :**

**NOTES :**

**SHUNGO  
DENSETSU**

