



ginkgo

kawai stories #01



ginkgo

kawai stories #01

scénario

ginkgo

AVANT-PROPOS

Ginkgo est un scénario contemporain-fantastique one-shot (indépendant de tout jeu existant) dont l'histoire prend place à notre époque au Japon. Cette histoire est prévue pour être jouée avec des personnages pré-tirés, des rôles prédéfinis que devront endosser les joueurs pour une unique soirée. En l'occurrence, les joueurs vont incarner des lycéens confrontés à l'horreur dans une petite ville du Japon. Ce scénario est prévu pour 2 à 4 joueurs (MJ inclus).

Quelques noms de PNJs féminins

Naoki Hamatsu, Saotome Mizuki, Mitsuko Soma, Aruka Watanabe, Izumi Kitano, Megumi Tanisawa, Saki Ogawa, Noriko Minami, Fumiyo Takigushi, Kaori Fujiyoshi,

Quelques noms de PNJs masculins

Hiroyuki Osawa, Osamu Matsushita, Hideki Nishida, Yoshio Fukutomi, Takashi Hirashiro, Keita Kuramoto, Yuji Nagawa, Sho Sugimora, Hiroki Numai, Mitsuru Kuronaga, Kazayuki Sento.

Inspirations

L'ambiance de cette histoire est inspirée de Ring, Kairo, Charisma, du manga Spirale (Uzumaki) et du jeu vidéo Project Zero.

Fukamori, Japon

La ville où se déroule cette histoire est une petite ville du

nom de Fukamori ("forêt profonde"), située dans la péninsule d'Izu à une centaine de kilomètres de Tokyo ; une région de collines boisées avec de nombreuses baies et sources d'eaux chaudes.

Les personnages

Les PJs ont tous 16 ans et peuvent être des garçons comme des filles. Un groupe mixte serait un plus. Ils viennent de quitter le collège et font, cette année, leur entrée au lycée. Tous sont habillés en uniforme (le "seifuku"), les garçons en veste à col montant et pantalon noir et les filles en pull à col marin et en jupe. Les personnes pré-tirés non utilisés par les Pjs peuvent servir bien sûr servir en tant que PNJs.

PROLOGUE

Cauchemar pré-rentree

Il fait totalement noir quand une flamme bleue illumine une rue de Fukamori. Un peu partout des Hitodama* s'allument dans une ville vide de tous ses habitants, des ombres diffuses arpentent les rues et cherchent les personnages.

Dans une salle immaculée blanche, un homme, un samourai, agenouillé coupe** les cheveux d'une femme aux longs cheveux noirs dont le visage est caché par un masque de démon cornu. Les mains de la femme dévoilent une particularité physique : l'auriculaire de la jeune femme est manquant (4 doigts à une main donc 9 doigts en tout***)).

Dans un sanctuaire shinto sur les hauteurs de la ville émerge du sol grondant, une pousse se transformant en

plante à la tige torsadée. La plante croit à une vitesse folle et des bourgeon se forment, remplacés rapidement par des fleurs rouges qui se mettent à goutter du sang pendant que raisonnent sur les murs du temple les pleurs ricanant d'un bébé.

Un bruyant réveil tirent du sommeil les PJs : il est temps d'aller au lycée !

** Un Hitodama est une flamme bleue semblable à un feu follet sensée représenter l'âme d'un mort et annonciateur d'un mauvais présage.*

*** Couper les cheveux de quelqu'un signifie que la personne est décédée.*

**** Le chiffre "4" se prononce "shi" de la même manière que "la mort". De même, le chiffre "9" se prononce "ku" comme le mot "souffrance".*

Lundi 1 avril

Aujourd'hui, c'est la rentrée des classes et comme à chaque rentrée, les nouveaux élèves et ceux qui le souhaitent peuvent obtenir un casier pour laisser la plupart de leurs affaires de cours au lycée (il suffit de réserver et d'amener son cadenas pour y avoir accès).

L'un des personnages va d'ailleurs découvrir dans son nouveau casier, une feuille de papier pliée et chiffonnée, coincée dans la commissure du volet métallique de son casier. Sur cette feuille de papier est écrit une simple phrase : "Je t'attendrais sous le ginkgo. R.". Ce mot date vraisemblablement de la fin de l'année dernière (c'est à dire il y a 15 jours).

Scolarité japonaise

L'année scolaire commence début avril pour se terminer, l'année suivante, à la fin mars. L'année est divisée en trimestres par des vacances (1 mois et demi à la mi-juillet, 15 jours à la fin décembre et 15 jours à la fin mars).

De 16 à 18 ans au Kôtôgakkô (le lycée) et à partir de 19 ans au Daigaku (l'université). La journée scolaire débute vers 8h30 et se finit vers 15h30 suivie d'une ou deux heures d'activités extra-scolaires. La journée du samedi se termine vers midi.

1. ENQUETE

1.1 Enquête au lycée

Intendance

En se renseignant à l'intendance, là où l'on réserve les casiers, il est possible d'apprendre que le casier du PJ était celui d'une jeune fille, Ayumi Asakawa. Elle est, cette année encore, inscrite au lycée mais elle n'est pas là pour la rentrée,

ses parents ont appelé pour expliquer qu'elle était malade.

Les copines d'Ayumi

Toujours en se renseignant à l'intendance, il est possible de connaître la classe qu'elle aurait du intégrer. Cette classe de 35 élèves abrite de nombreuses amies d'Ayumi. Si les PJs se font diplomates, elles pourront leur dévoiler qu'Ayumi avait un petit ami du nom de Ryuji Yoshinori qui a disparu le soir de la fin des cours. Il n'a pas été retrouvé pour l'instant. Personne n'a vu Ayumi depuis la fin de l'année dernière. Elle est restée enfermée chez elle.

1.2 Chez Ayumi Asakawa

L'adresse d'Ayumi est facilement trouvable (ses copines ont pu la donner aux PJs mais un annuaire fait aussi bien l'affaire). La jeune fille habite au nord de la ville. Du lycée jusqu'à chez elle, il y en a pour une vingtaine de minutes. C'est elle qui ouvrira la porte de sa maison aux personnages. Elle a les yeux cernés et semble fatiguée. Elle reste sur le pas de la porte.

Elle n'a aucune idée de ce qui est arrivé à Ryuji. Pour elle, il est impensable qu'il ait fugué, ils étaient heureux ensemble. Si les PJs lui parlent du mot trouvé dans le casier ou s'ils lui demandent s'ils se retrouvaient parfois dans un lieu "à eux", elle parlera avec gêne du Ginkgo et racontera qu'il s'agit d'un arbre de la forêt, une forêt que les parents disent hantée à leurs enfants pour ne pas qu'ils aillent s'y perdre. On dit que beaucoup de gens y ont disparu. Le lieu est parfait pour être tranquille, entre amoureux... Elle l'a dit à l'inspecteur de police chargé de l'affaire, Yabuike, qui a alors organisé une battue en vain.

Si la conversation s'est déroulée sans accroc, elle remerciera les personnages et affirmera revenir le jour suivant en cours.

Les ginkgos ("abricots d'argents")

Les ginkgos sont des arbres sexués, mâles ou femelles. Ils sont très résistants aux attaques extérieures : maladies, parasites, champignons, insectes, pollutions, intempéries.

Ce sont des arbres à l'extraordinaire longévité, pouvant vivre plusieurs milliers d'années. Le ginkgo est un arbre ramifié, à tronc étroit, atteignant jusqu'à 30 m de haut pour un diamètre de 1,5 à 2 mètres. Le branchage est constitué de rameaux longs portant des rameaux courts, eux-mêmes porteurs de bouquets de feuilles. Avec l'âge, l'écorce devient grisâtre, épaisse et rugueuse. Les très vieux ginkgos peuvent porter des sortes de rameaux cylindriques, issus des grosses branches, appelés "chichi". Ces curieuses excroissances pendent comme des stalactites sont associées à des mamelles, d'où le nom, parfois utilisé pour désigner l'arbre, de "chichi-no-ki" (l'arbre aux mamelles).

1.3 Chez Ryuji Yoshinori

À moins que les PJs expliquent aux parents de Ryuji qu'ils ont découvert un mot de son fils, ils n'accepteront pas de parler de lui aux personnages. Ils sont sous le choc et ne savent pas s'ils le reverront un jour ou l'autre vivant.

Ils n'ont, de toute façon, rien à apprendre aux personnages (si ce n'est le nom de l'inspecteur menant l'enquête si les PJs ne l'ont pas déjà appris) : Yabuike.

1.4 La forêt hantée

Un lieu hanté est un aimant à PJs. La forêt soi-disant hantée ne devrait donc pas tarder à accueillir les PJs en vadrouille à la recherche du Ginkgo d'Ayumi et Ryuji.

C'est une forêt sombre formée par de hauts pins. Le quartier de lune actuel donne une surprenante couleur phosphorescente aux arbres, un vert intense et lumineux. Le sol terreux, sec et dur, n'est pas couvert d'herbes ni de branchages. Curieusement, il n'y a pas non plus de "chichi" par terre. Une petite demi-heure suffit à trouver le Ginkgo. Une fois découvert, une étrange sensation s'empare des personnages, un sentiment d'attraction mêlée à une répulsion et à un dégoût certain de l'arbre.

Un petit parapluie* est gravé sur l'écorce de l'arbre avec le nom d'Ayumi et de Ryuji. Il a été gravé récemment : les entailles sont propres et nettes et la chair de l'arbre est claire et vive.

**Au Japon, ce parapluie est l'équivalent du cœur percé de la flèche de Cupidon.*

Description de la vision

La nuit. La forêt. Au loin des cris déchirent les ténèbres. De la lumière. Des torches approchent d'un ginkgo MAIS ce n'est pas celui auprès duquel se trouvent les personnages. Ils peuvent voir la scène mais ils n'en font pas partie. Une femme en kimono rouge, une geisha, est emmenée de force par trois samouraïs auprès de l'arbre. Elle crie. Elle pleure. Solidement attachée au tronc, elle est rouée de coup et laissée pour morte.

La nuit. La forêt. La femme est découverte en catatonie, morte, nue. Sa posture est étrange, ses bras tordus, ses os cassés, sa tête déformée. Son corps comporte de nombreuses plaies, de profondes griffures qui semblent dessiner des lettres mais la vision ne permet pas de lire le mot écrit.

La nuit. La forêt. Un manoir à l'architecture typiquement japonaise. L'intérieur est parfaitement éclairé. Au loin, en fond, résonnent les pleurs d'un bébé. Malgré la lumière, la maison semble vide. Sur le perron de l'habitation se trouve un masque horrible.

La vision

Si l'un des PJs pose la main sur l'arbre, il est victime d'une vision. Ceux qui ne touchent pas l'arbre mais qui assistent à la scène verront l'écorce de l'arbre se mettre à bouger. Les nœuds se déforment et se mettent à palpiter comme si l'arbre était vivant. Durant le temps de la vision, puis plus encore après, tous vont sentir que quelque chose se trouve dans ce bois, quelque chose qui regarde les personnages sans provenir de nulle part précisément.

Il faut les contraindre à s'enfuir, à prendre leurs jambes à leurs coups, à les terrifier, quitte à amplifier la désagréable sensation (branches d'arbres menaçantes qui bougent bizarrement, lumière qui s'assombrit anormalement et ombres inhumaines dissimulées derrière les arbres, dont une porte un masque de démon).

2. TASUKETE !*

** Au secours ! [Tass-kété]*

2.1 Ayumi

Contrairement à ce qu'elle avait annoncé aux PJs le jour suivant, Ayumi n'est pas de retour en cours. "Elle est encore malade" dira-t-on à l'intendance.

Si les personnages décident de faire, de nouveau, un saut chez elle, ces parents parleront aux PJs. Ils leur expliqueront qu'elle est très malade. Elle a beaucoup de fièvre depuis ce matin et elle dort depuis. Ils ne pourront pas la voir.

Note sur Ayumi

Ayumi s'est rendue la nuit dernière au Ginkgo... Si les personnages n'ont pas parlé du message de Ryuji, Ayumi les aura suivis ou aura eue l'idée, toute seule, de s'y rendre (après tout, elle ne s'y est jamais rendue depuis et les PJs lui ont donnés envie d'y aller).

2.2 Recherches

Après avoir eu la vision, les PJs chercheront sûrement à en savoir plus. La bibliothèque du lycée est suffisamment fournie pour les éclairer. De nombreux livres traitent des mythologies asiatiques et un livre particulier parle, dans un court paragraphe, de la ville et des légendes qui y sont rattachées. La préface du livre indique que l'auteur de ce livre, une historienne du nom d'Ichiko Yamamura, habite Fukamori...

La forêt

Les habitants racontent qu'elle est hantée depuis plusieurs siècles et que des gens y disparaissent à jamais. Toutefois ces affirmations semblent plus être des fantasmes que des événements s'étant véritablement déroulés.

Le manoir

Il appartenait à une riche famille de la région, les Matsumoto. En 1657, une malédiction a décimé toute la famille après que le fils aîné ait été affreusement tué. Il n'y a pas d'explication concernant cette mort, ni la malédiction. Les légendes prétendent qu'il est dorénavant impossible de retrouver la demeure : elle est perdue dans la forêt, à jamais.

Le ginkgo

Il n'y a pas qu'un seul ginkgo dans la forêt mais les autres spécimens se trouvent regroupés au plus profond de la forêt. Celui qu'ont vu les personnages est le plus proche de la ville, de la civilisation, des humains.

Le masque "Hannya Hiramitsu"

Le masque est un masque de nô*, vraisemblablement en bois laqué. Il représente le visage d'un Oni, un démon cornu ricanant. C'est un masque relativement commun servant parfois lors de cérémonies shinto. Il s'agit du masque que portait la geisha.

**Le nô est un art théâtral.*

Note sur la vision

Si, pour une raison ou pour une autre, les PJs n'ont pas touché l'arbre et qu'ils n'ont donc pas eu la vision transmise par le Ginkgo. Faites la survenir au cours de leurs rêves durant la nuit...

2.3 Ichiko Yamamura

Ichiko Yamamura vit seule dans une petite maison. Elle est grande, blême et arbore de longs cheveux noirs qui lui cachent les yeux. Il est impossible de déterminer son âge. Elle est renfermée, ne parle pas beaucoup et sort peu.

Elle sera très étonnée de la visite de lycéens, la surprise sera telle qu'elle n'osera pas refuser de leur parler. Elle les fera même entrer chez elle. Elle est très cultivée et sait beaucoup de choses sur les légendes de la ville et du Japon. C'est une experte dans son domaine.

Sur l'un des murs de sa salle d'étude se trouvent de nombreux articles de presse. Tous racontent la disparition de personnes dans la forêt. Le dernier article en date parle de Ryuji Yoshinori et de sa disparition.

Ce qu'elle sait

Elle en sait beaucoup plus sur la légende de la ville que son livre ne le laisse supposer. Elle sait qu'un homme, Kotaro, l'aîné de la famille Matsumoto a entretenu un amour avec une femme "de rang inférieur" et qu'elle attendait un enfant de lui. La famille l'apprit et décida de tuer la geisha pour ne pas être déshonorée. En pleine nuit, les trois frères de Kotaro attachèrent la femme enceinte à un arbre au plus profond de la forêt et la laissèrent mourir de faim. Au petit

matin, Kotaro était découvert dans son futon, mort, le visage arraché. Près de l'arbre se trouvait la dépouille de la jeune femme, étrangement mutilée. Un des fils Matsumoto raconta que la dépouille de l'homme semblait avoir été griffée à mort par des branches d'arbres. Le corps de la femme portait la trace d'un mot que les Matsumoto ont étrangement préféré passer sous silence. Aujourd'hui encore, la nature de cette inscription est inconnue.

Les nuits suivantes, les pleurs d'un bébé se firent entendre partout dans la forêt. Quelques nuits après cet événement, toute la famille Matsumoto disparu sans laisser de traces. Mais le pire était à venir. Peu de temps après, en une seule et unique nuit, tous les habitants du village bordant la forêt de Fukamori, disparurent eux aussi. Jamais on ne retrouva leurs corps.

Si les PJs lui demandent de venir avec eux dans la forêt, elle n'acceptera pas. Elle a trop peur des événements futurs et prépare même ses cartons pour déménager le plus tôt possible. "Ce n'est pas fini. Ça recommence."



3. RETOUR EN FORET

La clé du mystère se trouve indéniablement dans la forêt et est liée au Ginkgo.

3.1 Le ginkgo

Retrouver le ginkgo est étrangement difficile. Tous les arbres se ressemblent et il ne faut que peu de temps, pour que les PJs s'aperçoivent qu'ils sont perdus dans la forêt. La nuit tombe rapidement et ce n'est qu'au bout de 3 heures, qu'ils parviennent jusqu'à l'étrange arbre. La pleine lune les nargue.

Les rainures de son écorce se mettent rapidement à se mouvoir, à se tordre dans tous les sens, formant des spirales. Un nœud grossit dangereusement et une main tordue en ressort, puis dégueule le reste d'un corps, celui d'un jeune homme. Les os sont réduits en miettes et son corps est meurtri par les griffures de branchages. Il n'a plus que la peau sur les os, son cadavre est asséché et ridé. Ce garçon n'est autre que Ryuji mais les PJs ne pourront le savoir que si Ayumi leur a montré une photo le représentant.

Des pleurs de nourrisson se font entendre sans qu'il soit possible de déterminer l'endroit d'où provient le son. Ces bruits ne semblent pas venir d'un lieu en particulier mais de partout autour des PJs.

A priori l'arbre est trop massif pour être facilement coupé, incendié ou détruit. Si vos joueurs y tiennent vraiment, et que vous l'acceptez, il peut tout de même être détruit mais cela ne changera rien aux événements à venir...

3.2 Le manoir Matsumoto

Si les personnages cherchent le manoir Matsumoto (ou, au contraire, s'ils cherchent à fuir !), ils devront s'enfoncer encore plus profondément dans la forêt. Toutefois la demeure n'est qu'à une dizaine de minutes du ginkgo.

De l'extérieur

La maison est telle que les personnages l'ont vue dans leur vision, elle a un peu vieillie mais elle n'est pas en ruine. Pas de bruit. Pas de lumière. Elle semble abandonnée. C'est un lieu vaste avec de nombreuses pièces et de nombreuses parois coulissantes (des "shojis"). Une étrange odeur de fleurs imprègne les lieux.

Les fondations

Ce genre d'habitat possède un sol surélevé d'une cinquantaine de centimètre. On peut accéder au sous-bassement par l'arrière du manoir. Il faut bien sûr ramper pour circuler dessous mais il est théoriquement possible d'atteindre n'importe quelle pièce de cette manière. Le manoir est entièrement vide, poussiéreux, quelques objets d'antan traînent ici ou là.

Le grimoire Kinoshita

Écrit par un certain Kinoshita (ce qui signifie "sous l'arbre"), le grimoire raconte en substance ce qu'a dit Ichiko. Il s'agit de la transcription d'une enquête menée en 1657 par le narrateur à l'étrange patronyme et contenant une description d'une dangereuse cérémonie Shinto servant à purifier les démons...

La geisha est ici appelée Shiku (soit "4+9") et est décrite comme une femme dont la vie fut étroitement liée à la séduction, à la comédie et à la sorcellerie.

Le livre indique la place que doit prendre chacun des participants, la suite de 3 frappes lentes dans les mains pour débiter la cérémonie et attirer l'attention des Ki-no-o-baké, la litanie à psalmodier continuellement et la manière de jeter des azukis sur l'arbre pour l'exorciser sont aussi décrits.

La cérémonie doit avoir lieu durant le moment où la geisha a perdue la vie (soit en pleine nuit, entre 1h et 3 heures du matin) à l'endroit où elle est morte. C'est une cérémonie épuisante où l'incantation ne doit jamais être rompue. De plus, il faut désigner un maître de cérémonie qui sera chargé tout au long du rituel d'agiter un Haraigushi (un bâton duquel pend du papier blanc torsadé plié en zigzag) autour de l'arbre mais aussi un maximum de suppléants pour renforcer la force du cercle. Pour que le bon déroulement de la cérémonie, qu'importe le nombre de participants : il faut au minimum un maître de cérémonie.

Il faudra près de 5 heures pour en faire la lecture complète du grimoire.

La salle principale

Cette salle semble habitée (du moins en comparaison des autres pièces du manoir) : des traces de pas boueux, terreux ainsi que des brindilles d'herbes et d'arbres se trouvent un peu partout au sol bien qu'essentiellement situé au centre. Une dalle peut d'ailleurs être déplacée ici pour dévoiler un coffret. L'objet contient le grimoire Kinoshita et quelques pois rouges (des azukis). Un peu de terre et quelques graines tapissent le fond de la boîte.

Le Ki-no-o-baké

Alors qu'ils inspectent les lieux, les lycéens vont entendre quelque chose. Des bruits de pas dans le manoir. Un homme au visage dissimulé par le masque qu'ils ont vus dans leur vision, à la démarche cassée, à la peau pale et plissée, s'assoit dans une pièce et allume un lampion. Le peu de lumière ne permet toutefois pas d'y voir correctement. S'ils n'ont pas récupéré le cadavre de Ryuji, l'homme ramène avec lui le corps du jeune homme.

Il prépare la dépouille en lui versant des graines de ginkgo dans la bouche et va enterrer la victime dans les bois



(sans aucun ustensile, en utilisant simplement ses griffes) ce qu'ils ne pourront apprendre qu'en le suivant discrètement dans les bois...

Une odeur différente...

À un moment ou à un autre, l'homme masqué va sentir que l'atmosphère, l'odeur ambiante, est différente (ou l'un des PJs va faire du bruit) et qu'il est épié. La créature se met alors à la poursuite des lycéens. Elle possède de longs doigts noueux aux griffes acérées et n'hésitera pas à s'en servir contre les personnages.

Si lors de la confrontation il en vient à perdre son masque, son visage se révélera être arraché, les muscles du visage flétris mais à l'air libre. Muet aux yeux totalement blancs. C'est une force de la nature et le gardien des arbres. Situé à l'avant-poste de la forêt, il est chargé de les protéger des attaques de la civilisation.

Qu'il soit tué ou non, il disparaîtra.

Note sur la découverte de la maison

Si les PJs ont cherché la maison (s'ils avaient une raison de le faire) la première fois où ils se sont rendus dans la forêt, ils n'ont pas pu la trouver : il est impossible de ratisser la

Comment tuer un PNJ sans points de vie ?

Lourde tâche que celle du meneur de scénario one-shot quand les données techniques sont minimalistes. C'est ici que doit entrer en jeu votre bon sens naturel (si si) et votre feeling "dramatique" : suivant les actions des PJs, leurs convictions, leurs jets de dés et l'effet dramatique recherché, à vous de jauger de la durée de vie de votre PNJ. Plus fort ? Plus faible ? Ajustez sa mort (ou non) selon l'ambiance souhaitée.

forêt en une heure (il faut au moins deux jours complets) et le surnaturel étant ce qu'il est, il n'y aurait pas eu de trace de la maison.

4. LE JOUR SUIVANT

4.1 Inspecteur Yabuïke

Yabuïke est un homme d'une quarantaine d'années, aux cheveux ébouriffés, toujours habillé d'un long pardessus mal repassé. Dépassé par les événements, il ne comprend pas ce qui est en train de se dérouler même s'il sent que quelque chose n'est pas "normal". Il peut intervenir quand vous le souhaitez pour gêner ou aider les PJs dans leurs actions (et cela en fonction de leurs agissements donc).

La police

Bien sûr, les personnages peuvent avertir la police de leurs craintes à tout moment du scénario. Mais il faudra plus que de simples hypothèses pour que les policiers se mettent à croire aux dires des PJs. S'ils parlent du manoir, de son dangereux occupant et qu'ils le présentent comme un tueur en série, l'inspecteur Yabuïke et ses suivants seront à leurs écoutes et lanceront des fouilles dans la forêt à la recherche de la bâtisse.

4.2 Le rêve des habitants

Les PJs peuvent croire en avoir fini avec la créature du manoir et le scénario mais le jour suivant leur rencontre avec le Ki-no-o-baké, ils apprennent que tous les habitants ont vécu durant la nuit le rêve du prologue ! Ils peuvent l'apprendre de bien des façons, vraisemblablement en entendant une conversation voisine à la leur.

La plupart des gens n'en parlent étrangement pas, semblant fuir la réalité mais quelques petits groupes effrayés se mettent à paniquer. Certains d'entre eux se mettent à chuchoter à propos de la légende des habitants disparus de la ville... Est-ce que c'est ce qui les attend ?

Parallèlement et de la même manière, les personnages peuvent apprendre que les parents de Ryuji Yoshinori sont introuvables depuis la nuit suivante.

4.3 Ingrédients nécessaires à la cérémonie

Si les PJs n'ont pas découvert le grimoire et que vous êtes de bonne humeur, vous pouvez faire intervenir l'ouvrage par le biais d'Ichiko Yamamura. Elle cherchera à contacter les personnages au petit matin après avoir subit le même cauchemar que tous les habitants de la ville. Elle sait que le destin de tous est scellé, si elle ne fait rien. Elle se prépare au pire et est partagée entre son envie de fuir au plus vite tant qu'il en est encore temps et sa profonde envie de connaître le fin mot de l'histoire. Elle a donc préparé ses affaires pour partir mais retarde finalement sans cesse son départ. Les personnages devraient être surpris de la revoir pensant qu'elle était partie depuis leur dernière rencontre.

Pour accomplir la cérémonie, il fait donc un Haraigushi, des azukis et le livre où est inscrit le texte à prononcer. Ichiko possède tous ces objets.

Shinto, vous avez dit Shinto ?

La religion shinto voit en toute chose un Kami. Ce terme désigne tout être, toute entité supérieure à l'homme par sa nature, et plus généralement toute chose mystérieuse ou inquiétante. Kami désigne aussi bien des forces de la nature personnifiée, des animaux, des végétaux et même des objets. Ni bons ni mauvais, ils possèdent un caractère ambigu à la manière de la nature.

4.4 Kodama

Ayumi restera un temps cloîtrée chez elle mais elle acceptera de voir les personnages. Assise dans son lit, elle expliquera, en pleurs, être allée, suite à la venue des PJs, sous le ginkgo.

Elle soulèvera un peu son t-shirt et montrera les marques et les griffures provenant de l'arbre sur son corps. Sur son ventre rond est écrit quelque chose, un mot : Kodama ("l'esprit de l'arbre"). Son ventre grossit d'heures en heures et il reste visiblement peu de temps avant qu'elle n'accouche.

À partir du moment où elle comprend qu'elle va accoucher sous peu, elle cherchera à s'enfuir de chez elle, affolée par les événements et horrifiée par la souillure qu'elle porte involontairement : elle se rend dans un temple shinto sur les hauteurs de la ville où elle espère se purifier et trouver un moyen de s'en sortir.

Le sanctuaire shinto

Plusieurs torii rouges et noirs (des portiques en bois indiquant l'entrée dans un lieu sacré) se succèdent indiquant le chemin vers le sanctuaire. Celui-ci est d'ailleurs visible sur les hauteurs de la ville. Une quinzaine de minutes est nécessaire à la montée des nombreux escaliers y menant.

Le temple est grand mais vide. Ayumi souffre le martyr dans un recoin sombre du bâtiment.

L'accouchement

Faites intervenir l'accouchement au moment importun durant la nuit pour créer un effet dramatique, peut-être parallèlement à la cérémonie (au cas où le groupe de personnes se serait séparé en deux). Ayumi accouchera d'un petit garçon possédant une petite malformation : un auriculaire manque à l'une de ses mains. S'il n'est pas mort, le Ki-no-o-baké au visage arraché se mettra d'ailleurs à la recherche de la jeune femme et de son enfant. Il veut ramener le Kodama avec lui dans la forêt et il est prêt à kidnapper Ayumi pour se faire (si elle n'a pas encore accouchée).

Vous pouvez ainsi facilement vous aménager deux finals



parallèles avec Ayumi prête à mettre au monde une étrange créature dans le temple, les Pjs autour en train de l'exorciser (de la même manière que pour le rituel final) et l'apparition du Ki-no-o-baké pour tuer les personnages et de l'inspecteur Yabuike pour les aider...

5. LA DERNIERE NUIT

5.1 Les Ki-no-o-baké

Ce sont des spectres habitant les ginkgos. Ils sortent par leurs troncs lorsqu'ils doivent défendre les leurs et plus généralement l'esprit de la forêt. La plupart sont d'anciens habitants ayant disparu de la ville en 1657. Ils ont l'apparence d'êtres humains aux yeux blancs vides, aux cernes appuyées, à la peau asséchée et ridée et aux os cassés leur donnant une démarche lente, particulièrement tordue et effrayante.

Dès la nuit tombée, ils sortent des arbres et investissent la ville, cherchant à faire disparaître tous les habitants de la ville. Pour cela, ils s'y prennent d'une manière très particu-

lière, paralysant par la peur leurs victimes. Techniquement, un jet raté de sang-froid empêche le personnage de bouger durant quelques secondes (qui sent un crépitement enflammé dans sa gorge, des petites flammes bleues apparaissant...). Ils approchent ensuite leurs visages fanés contre celui de leurs proies et aspirent leurs souffles, leur Hitodama, provoquant alors une crise cardiaque.

Ils peuvent être blessés mais pas totalement détruits (ils se relèvent après quelques temps) à moins que vous le souhaitiez.

Embûches diverses et variées

Pour se repérer dans la forêt, les personnages devront obligatoirement se munir de lampes torches.

Les branches des arbres sont très agitées comme s'il y avait énormément de vent, ce qui n'est pas le cas. Elles semblent chercher à bloquer la progression des PJs.

A l'apparition des Ki-no-o-baké dans la ville, c'est le chaos, les gens fuient, se cachent ou restent pétrifiés. Bien sûr, les PJs les croiseront nécessairement qu'ils se rendent dans la forêt ou qu'ils se trouvent dans la ville.



5.2 La cérémonie shinto

Au plus profond de la forêt, dans une sombre clairière, sont regroupées plusieurs dizaines de ginkgos au centre desquels se trouve un arbre un peu plus important. Le tronc de celui-ci est entouré par une Shimenawa (une corde blanche sacrée duquel pend du papier torsadé indiquant que l'arbre abrite un Kami). Un Hokora, un petit temple de bois haut d'une cinquantaine de centimètres, est lui aussi dédié au vieil arbre.

Le spectre de Shiku

Peu après le début de la cérémonie, le beau visage de la geisha va apparaître et dépasser du tronc de l'arbre pour finalement sortir totalement une demi-heure plus tard. C'est une belle jeune femme aux cheveux noirs de jais, habillée d'un kimono blanc (couleur de la mort/du deuil au Japon), aux dents longues et acérées. L'un de ses petits doigts de main a été tranché visiblement (sa main ressemble donc au petit Kodama).

Malgré son impressionnante et effroyable beauté, elle ne peut faire du mal qu'à ceux qui la regarde droit dans leurs yeux. Elle n'est plus qu'un spectre immatériel. Son objectif est ici de provoquer une crise cardiaque au maître de cérémonie pour saborder le rituel.

Les azukis agissent sur elle comme des balles d'arme à feu, la transperçant et la faisant saigner à mort.

Le cercle des Ki-no-o-baké

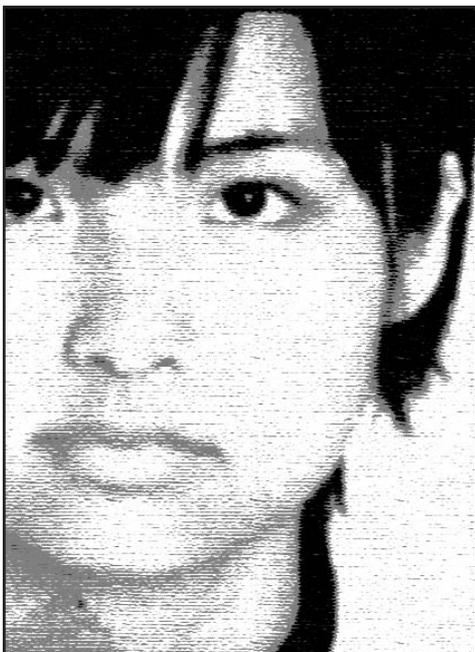
Quelques minutes avant la fin de la cérémonie, les Ki-no-o-baké se regroupent dans la clairière où se trouvent les personnages, à la lisière des arbres, attendant telles des statues l'issue de la cérémonie, quelle qu'elle soit.

Les ginkgos

Si le rituel est correctement achevé, tous les ginkgos vont s'assécher, se tordre, se faner et se figer comme s'ils étaient faits de pierre.

5.3 En ville

En ville règne un parfum d'apocalypse, les survivants de la nuit sont sortis dans la rue, hébétés cherchant une réponse dans les yeux de leurs voisins. Quelques corps à terre ici ou là, inertes, figés dans une posture d'effroi témoignent de la réalité des événements : quelque chose d'horrible a eue lieu à Fukamori.



Katsumi Shimazaki

16 ans - 1,73 m - 52 kg - Groupe sanguin : 0

Katsumi est une grande sportive et la course à pied n'a plus de secret pour elle : en endurance comme en vitesse, elle est l'une des meilleures mais elle assume mal sa grande taille. Souriante, timide parfois froide, elle est amoureuse d'une de ses amies : Saya Kusaka et est incapable de le lui avouer (elle a peur de la perdre en lui avouant ce qu'elle ressent). Elle collectionne les figurines représentant les chats.

Caractéristiques

Force 2	Charisme 3
Constitution 3	Esprit 3
Agilité 5	Perception 4

Particularité

Court vite et longtemps +3

Informations supplémentaires

Vie : 15
Sang-froid : 10
Adrénaline : 4

Possession

Un porte-clef porte-bonheur "Hello Kitty".



ginkgo



Hikaru Hanada

16 ans - 1,53 m - 40 kg - Groupe sanguin : A

La grande passion d'Hikaru, c'est le cinéma. Elle a d'ailleurs fait parti de la troupe de théâtre de l'école. Elle collectionne tous sur ses acteurs préférés et s'informe énormément en lisant la presse à scandales. Pour améliorer son jeu, elle prend des cours d'art dramatique en dehors de l'école qu'elle finance en travaillant pour une boîte de téléphone rose. Elle ne se gêne pas pour en faire profiter son entourage de son mauvais caractère. Actuellement elle sort avec Shinji.

Caractéristiques

Force 2	Charisme 5
Constitution 2	Esprit 4
Agilité 3	Perception 4

Particularité

Sait jouer la comédie +3

Informations supplémentaires

Vie : 12
Sang-froid : 12
Adrénaline : 5

Possession

Un téléphone portable pouvant prendre des photos autocollantes.



ginkgo



Saya Kusaka

16 ans - 1,54 m - 45 kg - Groupe sanguin : 0

Saya est une jeune fille introvertie et solitaire. Hideo, son ami d'enfance, lui a fait connaître ceux qui sont aujourd'hui ses amis : Hikaru, Kitaro, Katsumi et Koji. Calme, sarcastique et cynique, la photographie est sa passion et elle ne manque jamais une occasion de faire quelques clichés. Saya vit avec ses grands parents depuis que ces parents sont décédés il y a presque 10 ans jour pour jour dans un accident de voiture.

Caractéristiques

Force 2	Charisme 3
Constitution 2	Esprit 5
Agilité 4	Perception 5

Particularité

Excellente photographe +3

Informations supplémentaires

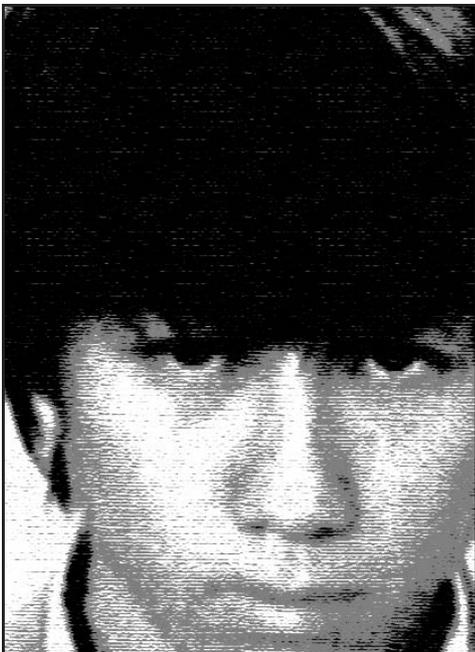
Vie : 12
Sang-froid : 15
Adrénaline : 3

Possession

Un appareil photo.



ginkgo



Hideo Sakaki

16 ans - 1,64 m - 55 kg - Groupe sanguin : 0

Hideo est un fan de mangas et d'animés. Il souhaiterait devenir mangaka (dessinateur de manga) et il s'entraîne donc à faire lui-même des bds. C'est un ami d'enfance de Saya dont il est amoureux depuis des années. Bon élève, posé et attentif, il peut se montrer très violent lorsque l'on se moque de son père (Ryuhei), un yakuza depuis plusieurs années en prison. Il vit seul avec sa mère.

Caractéristiques

Force 2	Charisme 3
Constitution 3	Esprit 4
Agilité 5	Perception 4

Particularité

Sait bien dessiner +3

Informations supplémentaires

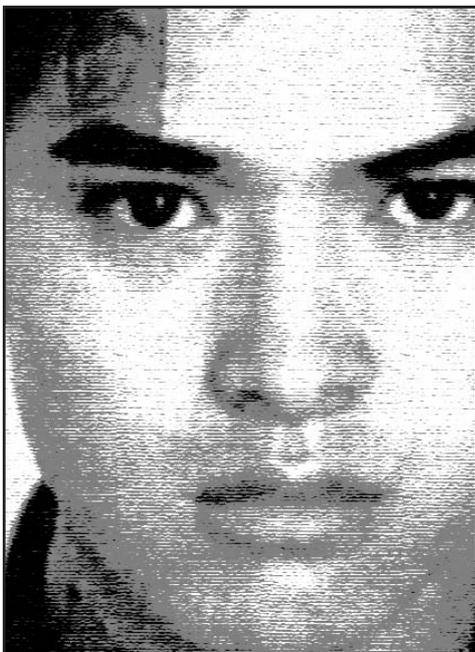
Vie : 15
Sang-froid : 12
Adrénaline : 3

Possession

Un revolver laissé par son père.



ginkgo



Shinji Sorimashi

16 ans - 1,80 m - 71 kg - Groupe sanguin : A

Shinji est le beau gosse et le boute-en-train de la bande, celui qui ne loupe jamais une occasion de se moquer de ses camarades (ce qui le rend parfois agaçant). Son extravagance et son optimisme affiché cache un manque de confiance : son père est un homme sévère qui a toujours régit la vie de Shinji. Il souhaite que son fils devienne médecin, il l'a d'ailleurs inscrit à des cours de secourisme, et Shinji est incapable de lui faire face. Il sort avec Hikaru.

Caractéristiques

Force 4	Charisme 5
Constitution 4	Esprit 3
Agilité 2	Perception 3

Particularité

Connait les premiers soins +3

Informations supplémentaires

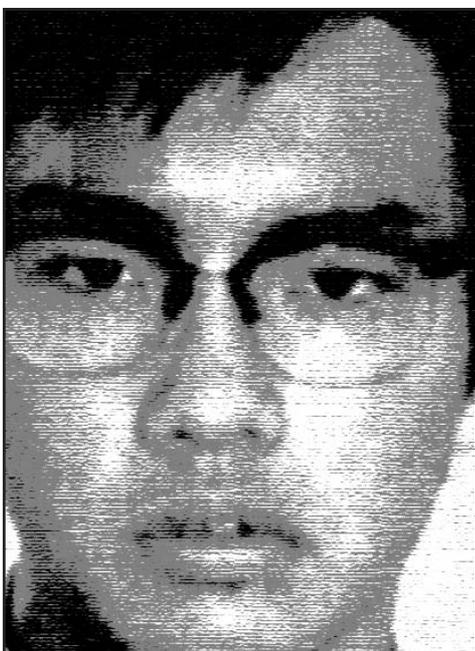
Vie : 20
Sang-froid : 10
Adrénaline : 2

Possession

Un portefeuille rempli de billets.



ginkgo



Koji Shimizu

16 ans - 1,65 m - 55 kg - Groupe sanguin : B

Koji est un expert en informatique, il passe son temps à programmer des logiciels, à bidouiller son ordinateur, ce qui se ressent sur son travail scolaire : il est le cancre de service. Il s'énervé régulièrement pour un rien et n'hésite pas à vanter ses compétences. C'est un grand connaisseur de jeux vidéos. Depuis quelques temps, il s'intéresse de plus en plus à Katsumi (depuis que "ses seins ont poussés" dit-il).

Caractéristiques

Force 3	Charisme 2
Constitution 3	Esprit 5
Agilité 4	Perception 4

Particularité

Excellent en informatique +3

Informations supplémentaires

Vie : 17
Sang-froid : 15
Adrénaline : 1

Possession

Un ordinateur portable.



ginkgo

règles

ginkgo

Caractéristiques

Les caractéristiques, au nombre de 6, sont séparées en 2 groupes distincts : les caractéristiques physiques et les caractéristiques mentales. Chacune d'entre elles possède un niveau variant entre 1 et 6, la moyenne étant située entre 3 et 4. Ces niveaux permettent d'évaluer le personnage.

Les 3 caractéristiques physiques sont les suivantes :

La force (abréviation : FOR)

Cette caractéristique représente la puissance brute mais aussi la capacité à tirer partie de sa musculature. Elle sert lors d'efforts physiques violents.

La constitution (abréviation : CON)

La constitution représente l'endurance, la condition physique, la résistance aux blessures, à la faim et aux maladies. Une forte constitution peut signifier que le personnage est grand ou obèse.

L'agilité (abréviation : AGL)

L'agilité reflète le contrôle du personnage sur son corps. Elle représente les réflexes, la coordination des membres et la souplesse. L'agilité permet, par exemple, d'esquiver un coup de poing ou de nouer une corde solidement.

Les 3 caractéristiques mentales sont les suivantes :

Le charisme (abréviation : CHA)

Le charisme représente la personnalité, le charme, la capacité

à séduire par les mots, l'aura émanant du personnage.

L'esprit (abréviation : ESP)

L'esprit mesure la capacité de réflexion de l'individu, son raisonnement, sa culture générale, sa vivacité, sa lucidité et sa capacité de mémorisation.

La perception (abréviation : PER)

La perception représente la faculté d'observation et le degré d'attention du personnage. Elle permet de remarquer les détails, même insignifiants.

Particularité

Chaque personnage possède une particularité à +3. Elle indique le point fort de chacun et est présentée sous la forme d'une phrase décrivant de façon concise sa spécificité.

Résolution d'actions

Nous voici arrivés au point de règle le plus important du jeu : la résolution de l'action d'un personnage par un jet de dés. Techniquement, comment cela se déroule-t-il ?

Le joueur explique au meneur ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse. Le meneur détermine alors les deux caractéristiques en rapport avec l'action tentée. Le joueur lance alors 2D6 (deux dés à six faces). Pour réussir son action, le résultat du jet doit être égal ou inférieur au score des deux caractéristiques additionnées. Si le résultat est supérieur, c'est un échec.

Exemple : Julien souhaite que son personnage, Kazuo, escalade un

mur de pierres. Le meneur lui demande alors d'effectuer un jet de FOR+AGL. Le personnage de Julien a 4 en Force et 4 en Agilité. Il doit donc avec ses deux dés faire un score égal ou inférieur à 8. Il lance les dés et obtient 5 et 4, ce qui fait 9. Il rate donc son jet : il ne parvient pas à grimper le mur en question. Si les dés avaient affiché 5 et 3, il aurait réussi son action de justesse.

Quand le résultat d'un jet d'action est un double 6, le jet est obligatoirement raté (et cela même si le personnage possède les deux caractéristiques requises à 6). Inversement quand le résultat des deux dés est un double 1, l'action est obligatoirement réussie.

Si aucun duo de caractéristiques n'est en rapport avec l'action que souhaite effectuer le joueur, le meneur peut décider de n'utiliser qu'une seule caractéristique qui sera multipliée par deux.

Exemple : Le meneur souhaite savoir si Kazuo remarque que quelqu'un l'observe lorsqu'il tente d'escalader le mur de pierres. Il demande donc à Julien de faire un jet de PER x 2. Son personnage possède 3 en Perception, ce qui lui fait 6. Il lance les dés et obtient 2 et 3 : le jet est réussi. Le personnage de Julien s'aperçoit que quelqu'un est en train de l'épier...

Exemples de duos de caractéristiques

- * Agir en premier (prendre l'initiative) = AGL + PER
- * Chercher des informations = ESP + PER
- * Commander un groupe = ESP + CHA
- * Courir = FOR + CON
- * Crocheter une serrure = AGL + PER

- * Culture générale, connaissances = ESP x 2
- * Ecouter, sentir, goûter, toucher, voir = PER x 2
- * Escalader un mur = FOR + AGL
- * Esquiver un coup = AGL + PER
- * Exécuter un tour de passe-passe = AGL + PER

- * Garder son sang-froid = ESP x 2
- * Faire un garrot (premiers soins) = AGL + ESP
- * Grimper à une corde = FOR x 2
- * Jouer la comédie = ESP + CHA
- * Lancer un objet avec précision = AGL + PER

- * Lancer un objet loin = FOR + AGL
- * Persuader un tiers = ESP x 2
- * Remarquer un détail, déceler un objet = PER x 2
- * Réparer de la mécanique = AGL + ESP
- * Se battre = FOR + AGL

- * Se cacher, dissimuler un objet = AGL x 2
- * Séduire = CHA x 2
- * Survivre sans nourriture = CON x 2
- * Utiliser un couteau = FOR + AGL
- * Utiliser un pistolet = AGL + PER

Particularité

Si la particularité d'un personnage est en rapport avec l'action qu'il tente, le bonus (+3) doit être pris en compte lors du résultat (le minimum d'un duo de caractéristiques étant de 2 et le maximum de 12, quels que soient les modificateurs).

Exemple : Kazuo possède la particularité "je suis un sportif accompli (+3)". Lorsque le meneur lui demande d'effectuer un jet de FOR+AGL, il doit rajouter son bonus. Il a 4 en Force, 4 en Agilité et un bonus de +3. Il doit donc, avec ses deux dés, faire un score égal ou moindre à 11. Il obtient 5 et 3, ce qui donne 8. Il réussit donc son jet et son action. Il escalade sans problème le mur.

Bonus et malus

Dans certaines circonstances, les actions d'un personnage peuvent être plus difficiles (ou plus faciles) à réaliser qu'habituellement. Il est plus difficile de conduire quand il pleut, de lancer un caillou sur une cible en mouvement qu'à l'arrêt; il est plus facile de grimper à un mur quand il existe des appuis, etc.

Une échelle de modification permet donc au meneur de simuler ces différentes difficultés ou facilités. Cette échelle est comprise en -4 et +4 et est à ajouter au résultat d'un jet de dés. Un malus de -4 signifie que l'action est très dure à réaliser tandis qu'un bonus de +4 indique que l'action est quasiment inratable (il ne devrait même pas y avoir de jet à faire, tellement elle paraît simple).

Le MJ est seul juge quant à l'estimation de la valeur de ces bonus et malus ainsi qu'aux situations qui requièrent leurs applications.

Marge

La marge est la différence entre le total du duo de caractéristiques et le résultat du jet de dés. Cette marge informe sur la qualité de l'action, qu'elle soit réussie ou ratée. On parle de marge de réussite (MR) quand le jet est réussi et de marge d'échec (ME) quand le jet est raté. Un jet réussi de justesse (avec une marge nulle) indique que le personnage a réussi son action de peu. Un jet avec une grande marge de réussite indique que le personnage a parfaitement réussi son action et, qu'en plus, il n'a pas éprouvé de difficulté particulière ; tandis qu'un jet avec une grande marge d'échec indique que le personnage a copieusement raté son action et qu'il lui arrive peut-être même quelques désagréments (à la discrétion du meneur)...

Le personnage de Julien est parvenu à grimper le mur mais sa MR est de 0. Le personnage a tout juste réussi son action. Il s'en est fallu de très peu...

Critiques

Quand le résultat d'un jet d'action est un double 6, c'est un échec critique (EC) : le jet est obligatoirement raté (et

cela même si le personnage possède les deux caractéristiques requises à 6). Inversement quand le résultat des deux dés est un double 1, c'est une réussite critique (RC) : l'action est obligatoirement réussie.

Ces doubles sont toujours extrêmes, ils produisent souvent des effets spectaculaires. Un EC indiquera que le personnage a incroyablement raté son action : il tentait de grimper un mur de pierre ? Il rate son action, tombe et se blesse (il perd des points de vie). Une RC indiquera que le personnage a prodigieusement réussi son action : il voulait grimper ce haut mur ? Il le fait sans aucune difficulté et peut même aider un ami à monter (bonus au jet).

Points de vie

Chaque personnage possède un certain nombre de points de vie. Ces points de vie diminuent à chaque fois que le personnage est blessé, malade ou très fatigué. Quand ils arrivent à 0, le personnage meurt.

Récupération

Un personnage qui n'est pas mort finira forcément par guérir. Il suffit d'avoir un peu de temps pour se remettre de ses blessures. Avec un minimum de repos le personnage regagne 4 points de vie par semaine. La guérison se terminant quand le personnage a retrouvé la totalité de ses points de vie.

Un personnage secouriste, médecin ou qui connaît les premiers soins, peut s'il réussit son jet de secourisme permettre au personnage blessé de regagner 2 points de vie. À l'inverse, s'il rate son jet, le personnage en perd 2 de plus.

Confrontation

Parmi toutes les actions que peut accomplir un personnage, les affrontements physiques ont une place à part. La manière de les mettre en scène est plus complexe et plus détaillée car elle détermine souvent la mort ou la survie des personnages.

Tour

Un tour est une période de temps très courte d'environ 3 secondes durant laquelle un personnage peut accomplir une action. Les tours ne sont utilisés que lors de confrontations et ils se succèdent les uns après les autres tant que la confrontation n'est pas terminée.

Initiative

Lors d'un affrontement, il est important de savoir qui agit le plus rapidement entre un personnage et son adversaire. Cela dépend de l'agilité et de la perception des protagonistes. En termes de jeu, lors d'une confrontation chaque protagoniste effectue un jet d'AGL+PER. La marge de réussite la plus élevée indique le personnage qui agit en premier. Si deux personnages obtiennent une marge identique, ils agissent en même temps. Si un personnage obtient une Réussite

Critique, il agit directement en premier quelle que soit sa Marge de Réussite. Inversement, si l'un des personnages obtient un Echec Critique, il n'agit pas et est privé d'action durant ce tour.

Une fois déterminé celui qui agit en premier parmi les PJ, les autres initiatives n'ont plus d'importance. Le PJ ayant l'initiative explique ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse. Puis les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, chaque PJ peut tenter une action. Lorsque autour de la table vient le tour du MJ, celui-ci fait agir chacun des PNJ qu'il incarne.

L'initiative se relance au début de chaque tour.

Dommages physiques

Lors d'une confrontation physique si le personnage est touché, il perd des points de vie. Cette perte se calcule en fonction de la Marge de Réussite du jet. Les dégâts de l'arme devant être multipliés par cette marge pour déterminer les points perdus :

Si la MR est de 0, les dégâts sont multipliés par 1
 Si la MR est de 1, les dégâts sont multipliés par 1
 Si la MR est de 2, les dégâts sont multipliés par 2
 Si la MR est de 3, les dégâts sont multipliés par 3
 Si la MR est de 4, les dégâts sont multipliés par 4
 Si la MR est de 5, les dégâts sont multipliés par 5
 Ainsi de suite...

Exemple : Kazuo n'a pas réussi à éviter un coup de poing. Le meneur effectue un jet comme s'il jouait l'adversaire du PJ, un jeune homme du nom de Yamagata. Il sait que Yamagata n'est pas un professionnel. Il estime que sa FOR+AGL est de 5. Il lance les dés et obtient 4. La MR est de 1. En conséquence les dégâts d'un coup de poing (1 point) doivent être multipliés par la MR (1 point) ce qui donne 1. Kazuo perd donc 1 point de vie.

Nom de l'arme	Dommages
Coup de poing, de pied	1 point
Coup de tête	2 points
Batte de base-ball, barreau de chaise	3 points
Poignard, dague, hachette	4 points
Epée, katana, hache	5 points

Arme à feu	Dommages	Munitions
Revolver	4 points	6 balles
Pistolet semi-auto	4 points	15 balles
Fusil à canon scié	5 points	2 balles
Fusil de chasse	5 points	5 balles

Points de sang-froid

De la même manière que les points de vie, chaque personnage possède un certain nombre de points de sang-froid. Ils diminuent à chaque fois que le personnage est choqué, surpris ou effrayé. Quand ils arrivent à 0, le personnage devient irrémédiablement fou.

Perte de sang-froid

À chaque fois que le meneur juge qu'un événement ou une créature sont suffisamment choquants pour ébranler la raison d'un ou de plusieurs personnages, il demande aux joueurs d'effectuer un jet de sang-froid (ESP x 2). Le résultat doit bien sur être inférieur ou égal à leur ESP x 2.

Si le joueur réussit son jet, le personnage reste stoïque et arrive à se raisonner face aux événements (il ne perd pas de points de sang-froid).

Si le joueur rate son jet, le personnage perd des points (et le personnage fuit, cri ou se met à paniquer, à trembler). Cette perte se calcule en fonction de la marge d'échec. Cette marge étant la différence entre le résultat du jet de dés et l'ESP x 2 :

La Marge d'Echec est de 1 = 1 point de perte
 La Marge d'Echec est de 2 = 2 points de perte
 La Marge d'Echec est de 3 = 3 points de perte
 La Marge d'Echec est de 4 = 4 points de perte
 Ainsi de suite...

Kanashibari !

Si le personnage fait un RC lors de son jet de sang-froid, en plus de rester impassible face à l'horreur, il regagne des points de santé mentale précédemment perdus. Le nombre de points ainsi regagnés est égal à l'ESP du personnage.

Par contre, si le personnage fait un EC lors de son jet de sang-froid, il est purement et simplement victime d'une crise cardiaque ! Le personnage meurt de peur sur le champ...

Récupération

Avec un minimum de repos, le personnage regagne 4 points de sang-froid par mois. La guérison se terminant quand le personnage a retrouvé la totalité de ses points.

Un psychiatre ou psychologue peut aider un personnage perturbé à récupérer ses esprits (1 fois par mois). S'il réussit son jet de psy (ESP+PER) il permet de regagner 2 points de sang-froid. À l'inverse, s'il rate son jet, le personnage en perd 2 de plus.

Adrénaline

Quand un personnage est en situation de stress, il peut faire appelle à ses points d'adrénaline et se dépasser. Chaque personnage en possède un certain nombre. 1 point d'adrénaline permet de relancer 1 dé.

Récupération

Les points d'adrénaline se regagnent dans leur totalité après une nuit entière de sommeil.

Avertissement

Je ne suis qu'un amateur du Japon et de son folklore et je ne prétends donc pas être un expert dans ce domaine. Si quelque chose vous semble faux ou erroné n'hésitez pas à me le faire savoir.

Création, design et réalisation

Yno [yno2012@hotmail.com]

Remerciements

Mugen, Brand

Sources

Internet, Le Japon dictionnaire et civilisation chez Robert Laffont, Hiking in Japan. Le Petit Futé. Images tirées d'internet et de Battle Royale.

Disponible sur Xperiments

www.xperiments.com

Forum dédié

www.forums-xys.fr.st

Ginkgo, Kowai Stories © xperiments.
 Tous droits réservés. Novembre 2003