

# BUNKASAI !

Scénario Lycéenne joué à la CJDRA le 15 mai 2004

*Le scénario se passe au Japon, de nos jours, dans la ville de Gifu, qui est près de Nagoya. Les personnages vont au lycée Uguy Sudani : la vallée du rossignol et sont toutes membres de l'équipe de volley du lycée. C'est une ancienne école privée rachetée par l'état il y a 6 ans. Comme c'était une école uniquement pour filles auparavant, il y a encore peu de garçons malgré le fait qu'elle soit devenue mixte (les habitudes ont du mal à s'effacer). L'ancienne école a dû fermer à la suite d'un énorme scandale : l'argent de l'établissement avait été détourné au profit des membres de la direction, mettant l'établissement en faillite.*



## **Quelques remarques sur le lycée japonais avant de commencer le scénario :**

Les élèves sont tous en uniformes. Ils doivent se rendre au lycée par leur propre moyens (à pied, en car ou à vélo), il est interdit d'être amené par ses parents, chacun devant apprendre à se débrouiller seul.

Dans ce lycée, il y a 3 niveaux de classe et 10 classes par niveau. 20 élèves par classe, soit 600 élèves pour tout l'établissement (dont seulement 150 garçons environs). Les élèves restent dans leur classe, ce sont les professeurs qui se déplacent. Ils mangent dans la classe : chaque élève apporte son bento, petite boîte dans laquelle il y a le repas. Dans le bento, on trouve en général du riz dans un compartiment, un assortiment de viande (tranches de porc, mini-saucisses, etc...) de l'omelette roulée et des légumes (asperges, épinards au sésame, tomates-cerises) dans un autre compartiment. Les sandwiches sont plus rares.

Les classes sont nettoyées par les élèves tous les soirs, 4 par 4, à tour de rôle. C'est le même groupe pendant une semaine.

Les classes d'un même niveau sont couplées. Pour les activités sportives, les élèves se changent dans les classes (garçons dans l'une et filles dans l'autre).

Lorsque les élèves entrent dans les bâtiments, ils doivent se déchausser et laisser leurs chaussures dans une salle faite exprès. Ils mettent des sandales pour se déplacer à l'intérieur des bâtiments.

Chaque élève a aussi un casier personnel situé devant la classe. Ceux du scénario ne ferment pas à clefs et ne portent pas de noms : chacun connaît l'emplacement du sien.

Le soir, les élèves doivent se rendre au Juku, le cours du soir entre 18h00 et 20h00 (voir emplois du temps).

### **Introduction :**

Le scénario débute une semaine avant la fin de l'année scolaire. C'est le mois d'avril, les cerisiers sont en fleur, et les élèves doivent préparer leurs examens de fin d'année ainsi que le « Bunkasaï », la fête de fin d'année. Les PJ font toutes parties de l'équipe de volley de l'école. Un match est d'ailleurs prévu lors du Bunkasaï contre leurs adversaires de toujours : l'équipe de volley du Lycée Hubaru.

Malheureusement, leur meilleur élément : Naomako a eu un accident la semaine précédente : elle a été renversée par un autobus alors qu'elle rentrait chez elle à vélo. Elle est à l'hôpital et doit déclarer forfait pour le match prévu le vendredi suivant.

**Note :** les PJ/PNJ et l'emploi du temps sont situés en fin de scénario.

### **Lundi :**

Le scénario débute le lundi matin. Les PJ se retrouvent devant le lycée (arrivées : à pieds, en car ou à vélo au choix des PJ). Elles ont appris l'accident de leur amie durant le week-end et doivent de ce fait trouver une bonne joueuse d'ici jeudi sinon, la direction leur imposera n'importe quelle fille pour jouer le match.

Autour d'elles, les autres élèves parlent principalement des examens qui débutent le lendemain et du festival de fin d'année, ainsi que de l'accident de leur amie. Certaines peuvent venir leur demander des nouvelles de Naomako ou les encourager pour le match à venir.

Lors de l'ouverture des grilles, les PJ voient arriver leur ennemie jurée : Furiko avec 3 de ses copines en compagnie de l'ancien petit copain d'une des perso (tests de sensibilité). Ils rient tout en lisant un magazine pour ado (teen seed). Le groupe se fait réprimander pour leur tenue à l'entrée du lycée et perdent du temps.

En entrant dans le hall du bâtiment, les PJ remarquent un attroupement : On distribue les catalogues du festival : il n'y en a jamais assez et il vaut mieux être vite informés pour s'inscrire dans les différentes activités : les premiers inscrits sont les premiers servis (début des inscriptions à 12h30, durant la pose déjeuner). Faire jouer des coudes pour obtenir un catalogue (jets de PHY et DEX).

Pour ceux qui n'ont pas le catalogue, il faut se contenter des affichages qui sont souvent très succins.

Si les PJ ont réussi à se procurer un catalogue, Furiko essaiera de le leur faucher avant la fin de la matinée en profitant d'un moment d'inattention des persos.

Furiko tentera aussi de voler le journal intime d'une des PJ ou de mettre du sucre ou du sel dans le bento (boîte qui contient le déjeuner) des PJ. Si Elle n'y arrive pas ce jour-là, elle essaiera de nouveau tous les jours de la semaine. Si elle réussit à voler le journal intime elle en affichera les extraits les plus croustillants sur les murs de l'école. Elle cache aussi dans son casier personnel une boîte d'escargots qu'elle a l'intention de déverser dans les casiers des PJ afin d'engluer leurs affaires de sport. Libre à vous d'inventer d'autres coups tordus entre elle et les PJ.

### **Arrivée de la nouvelle :**

Alors que les cours ont débuté depuis un moment, la porte s'ouvre et une nouvelle élève, accompagnée du directeur, entre dans la classe. Son frère se tient dans le couloir. C'est aussi un nouvel élève mais il est dans une autre classe. Il est grand et beau et certaines élèves (dont les PJ) risquent d'en tomber amoureuse immédiatement (tests de sensibilité).

Ils ont déjà l'uniforme de l'école, ce qui peut surprendre, car les nouveaux gardent toujours l'uniforme de leur ancien établissement durant quelques jours avant de porter celui de leur nouveau lycée. Leurs uniformes sont un peu trop grand pour eux.

Ce qui peut aussi être surprenant c'est qu'on les ai transféré à une semaines de la fin des cours.

La capitaine de l'équipe doit faire un test de perception et d'intelligence très difficile pour se rendre compte qu'elle a déjà vu son visage quelque part.

Au repas, les PJ remarquent qu'elle mange seule. Ils peuvent « s'incruster », soit parce que la garçon les intéressent, soit parce qu'ils ont envie de connaître un peu mieux la nouvelle. La fille se présente comme étant Yoriko Tanaka, et son frère, Shun Tanaka.

**Note confidentielle pour le MJ :** *en réalité, cette fille s'appelle Kanna Murakami. C'est une championne junior de volley d'un grand lycée de Tokyo. Elle a un jour était témoin d'un meurtre fomenté par des Yakuzas. A la suite de cela, elle a été victime de plusieurs tentatives d'enlèvement et on a dû la changer précipitamment d'école et de ville afin que les yakuzas perdent sa trace. Elle a changé de nom et est accompagnée d'un garde du corps à l'aspect juvénile qu'elle fait passer pour son frère. Ses parents sont à l'étranger pour le moment. Mais ils lui ont donné un pistolet Walter P99 qui se trouve dans une petite mallette noire, dans son cartable. Elle sait tout juste s'en servir.*

*Yoriko est diabétique. De ce fait, elle emporte toujours dans son cartable de l'insuline. Faire en sorte que les PJ soient mis au courant (par exemple, si on lui propose de manger quelques chose de sucré, elle refusera et expliquera pourquoi). Au cours de la semaine, elle aura un malaise. S'arranger pour qu'un des personnage ouvre son cartable pour trouver l'insuline et tombe sur l'arme.*

*Elle est terrorisée à l'idée que l'on découvre sa véritable identité et se tiendra sur la défensive au début, à moins que les PJ la mettent en confiance dès le début.*

*Shun, son garde du corps va finir par la trahir et la livrer aux Yakuzas contre de l'argent. Aux PJ d'agir pour la sauver et éviter à cette adorable jeune fille très sensible un fin absolument horrible...*

**Lundi après-midi**, après les inscriptions aux activités pour le Bunkasai (voir activités des clubs plus loin), les élèves sont en révision jusqu'à 15h00. C'est le moment de réussir quelques tests dans quelques matières afin de pouvoir bénéficier de bonus aux examens du lendemain.

15h15 :

Entraînement pour le match au gymnase.

Alors qu'elles arrivent dans le gymnase désert pour leur entraînement, les PJ surprennent Yoriko en train de faire des engagements smashés parfaits. Elle n'est pas en tenue de sport mais en uniforme. Elle se croyait seule et essaye de partir le plus vite possible. Elle refuse de rester ou de participer dans un premier temps, elle semble effrayée. A ce moment là, le frère arrive et l'emmène. Il la gronde mais les PJ n'entendent pas ce qu'il lui dit.

Dans un premier temps, elle ne veut pas participer au tournoi (pour des raisons de sécurité).

18h00 : cours du soir en ville : en s'y rendant ou en sortant, les PJ voient Shun en compagnie d'une femme dans un des cafés situé sur leur chemin. En réalité, elle est en train de lui proposer de l'argent pour trahir celle qu'il est sensé protéger. Si les PJ l'abordent, il ressentira de la gêne et la jeune femme s'en ira tout de suite. Il la présentera comme une vague connaissance sans entrer dans les détails.

## **Le soir**

Si les PJ ont l'idée de faire des recherches sur Yoriko Tanaka, que ce soit sur internet ou bien si elles ont l'idée de feuilleter des magazines sur le volley dont elles font la collection, elles pourront reconnaître la jeune fille et trouver sa véritable identité. En effet, elle a pris le nom d'une de ses ancienne coéquipière. Elle apparaît avec elle sur certaines photos prises lors de

championnats. Elle fait partie de la meilleure équipe scolaire de volley de Tokyo et a remporté beaucoup de tournois avec ses camarades. Son véritable nom est : Kanna Murakami.

Si, par la suite, les PJ lui demandent directement quel est son vrai nom, ou si elles le prononcent devant elle ou bien si elles l'appellent ainsi, son trouble sera visible. Si son « frère » est présent, il interviendra rapidement pour l'emmener. Il dira qu'il y a erreur sur la personne. Si il n'est pas là, elle craquera d'autant plus facilement que les PJ ont été sympas avec elle. Laisser les PJ agir subtilement afin qu'elle se confie à eux. Si c'est le cas, elle leur demandera surtout de ne rien dire à personne.

### **Mardi matin :**

Début des examens de fin d'année. La nouvelle y participe mais elle n'est pas très concentrée. Faire jeter un dé pour connaître la note obtenue pour chaque matière passée. Le moral montera ou descendra en fonction des réussites ou des échecs.

Beaucoup de filles ont craqué depuis la veille pour Shun et essayent d'approcher la « sœur » pour obtenir un rendez-vous (Les placards personnels sont pleins de lettres : certains garçons se trompent et mettent des lettres pour la nouvelle dans le casier des PJ). Les PJ peuvent aussi obtenir des rendez-vous avec Shun si elles ont sont tombées amoureuses.

Si l'une d'elles se trouve suffisamment proche, elle pourra alors remarquer que Shun porte une arme et une plaque d'une société de garde du corps (Daymo Incorporated Body guard compagny).

Remarque : Si PJ suivent la fille ou le garçon pour savoir où ils habitent, elles se rendront compte qu'ils vivent dans un immeuble avec deux appartements communicants. Elles verront aussi la Police venir faire un tour (vérification que tout va bien : ils viennent tous les jours vérifier que la journée s'est bien passée).

### **Mardi après-midi :**

Examens en début d'après-midi. Puis entraînement.

Au gymnase, les PJ surprennent encore Yoriko en train de s'entraîner. Elle assiste à l'entraînement. Son frère observe de loin.

Elle vient les regarder à l'entraînement dès qu'elle le peut et semble aimer cela. Elle ne peut pas s'empêcher de donner des conseils. Si les personnages lui propose de jouer dans l'équipe il y a alors de grandes chance pour qu'elle finisse par accepter.

En allant aux cours du soir, PJ revoient Shun en compagnie d'une femme dans un café de la ville. La discussion semble discrète. Elle lui donne une sacoche (remplie d'argent pour trahir celle qu'il doit protéger). Si il les voit, il semblera à nouveau très gêné.

### **Mercredi matin**

Examens toute la matinée et encore des lettres d'amour dans les boîtes.

Les PJ peuvent finir par convaincre Yoriko de jouer avec elles. Si elles ne le font pas, c'est elle qui viendra le leur demander (ça lui manque trop). Cela lui fera énormément plaisir.

Si Furiko apprend la véritable identité de Yoriko (elle a les oreilles qui traînent un peu partout), elle pourrait très bien s'en servir à leur dépend (au PJ d'imaginer).

### **Mercredi après-midi :**

Début de la préparation pour le bunkasai : montage des stands, préparation des stands, etc...

Puis entraînement au volley. Si PJ n'ont pas demandé à Yoriko de jouer avec elles, elle se proposera. Son malaise dû au diabète peut très bien intervenir à ce moment là (voir plus haut, le paragraphe « confidentiel MJ »).

18h00 : rassemblement devant la maison des clubs après l'entraînement pour aller à la maison Yamano-Yé qui se situe en haut d'une petite montagne boisée qui domine la ville. Il s'agit d'une succursale de l'école où les élèves vont passer la nuit. Les classes y vont les unes après les autres. Pour renforcer les liens. On prépare le repas, on prend son bain (avec vue sur la ville de nuit), on fait une petite fête et on dort. Le lendemain, on revient à l'école. Durant la nuit, les PJ surprennent Yoriko en discussion avec son « frère ». Il lui reproche son comportement peu discret, le fait de vouloir jouer le match et surtout le fait de posséder une arme dans son cartable. Il insiste surtout sur ce dernier point : il souhaiterait qu'elle s'en débarrasse puisqu'elle ne sait pas vraiment s'en servir et que c'est son rôle de la protéger. Yoriko répond que ce sont ses parents qui le lui ont donné et qu'elle le gardera.

#### **Jeudi matin:**

Dernière matinée de cours.

#### **Jeudi après-midi :**

Préparation du festival, entraînement au volley. Petite fête dans la classe pour célébrer la fin des cours ? Les PJ sont libres d'agir comme bon leur semble, de jouer des mauvais tours à Furiko ou d'en subir de sa part... Le vol du journal intime, si il a eu lieu risque de faire des vagues... Ne pas oublier de rendre au moins une petite visite dans la semaine à Naomako sur son lit d'hôpital : elle en a bien besoin pour son moral chancelant.

#### **Le vendredi :**

##### **Début du Bunkasai**

Le festival doit durer deux jours. Cela débute à 9h30 par un discours du directeur de l'école : les élèves sont en rang dans le gymnase, chaque classe est sur une colonne. Il souhaite aussi bonne chance aux joueuses qui vont devoir défendre les couleurs du lycée (c'est la troisième année consécutive que les équipes de l'établissement sont battues par celles du lycée Hubaru et il espère que cette année, la tendance sera inversée).

Pour le festival, on a sorti la cloche Jomon pour l'exposer à côté des stands . Elle est appelée ainsi parce qu'elle date de l'époque Jomon . C'est une pièce d'antiquité qui a été trouvée lors de la construction du lycée. Elle a été conservée dans l'établissement depuis. Elle est devenue le symbole de l'école. Il s'agit d'une petite cloche en bois et en métal.

A 10h00, les portes sont ouvertes et la foule commence à se presser dans les allées.

Les stands qui ont été montés durant les jours précédents représentent les clubs de l'école: Tir à l'arc (Kuydo), dessin manga, Go, Sado (cérémonie du thé), Ikebana (art du bouquet japonais), Karaoké, etc...

Il y a aussi une estrade où se produit le groupe de rock du lycée (le lendemain, il est prévu un DJ).

Les PJ peuvent remarquer la présence de la femme rencontrée par Shun dans un café. Elle est accompagnée par un homme. Il s'agit en fait du groupe qui va tenter d'enlever Yoriko. Shun ne fait pas mine de les connaître.

#### **Le match :**

A 15h00 ont lieu simultanément les matchs de basket et de volley. Celui de basket en plein air et celui de Volley au gymnase. Le match de volley a lieu en 3 sets de 15 points sans remplaçants. Si vous ne voulez pas faire jouer chaque point, ce qui serait fastidieux, vous pouvez procéder de la manière suivante : chaque joueur d'une même équipe teste sa compétence en volley. On additionne les marges de réussite et on soustrait les marges

d'échec. On fait pareil pour l'équipe adverse. Le plus haut score emporte le set. On procède ainsi jusqu'à ce qu'une des deux équipes obtienne 2 sets.

Ensuite a lieu la cérémonie de remise des coupes avec un discours de félicitation du directeur pour l'équipe gagnante.

#### **La tentative d'enlèvement :**

La tentative d'enlèvement va débiter par une diversion de la part de Shun juste après la remise des prix. Il va voler la cloche Jomon afin de focaliser l'attention des personnes présentes sur le lieu du délit. Il commet son vol pendant que la plupart des gens sont en train de regarder la cérémonie de remise des prix. Au moment où la nouvelle du vol se répand, peu après, il téléphone à Yoriko sur son portable pour lui demander de le retrouver au gymnase qui est maintenant vide. Quoi qu'il en soit, c'est le moment que choisiront les deux sbires pour agir et s'emparer de Yoriko. Ils l'enlèvent. Si les PJ sont à proximité ils pourront l'aider. Ils trouveront le cartable de Yoriko par terre (avec l'arme dedans).

L'homme est armé d'un pistolet (1D20 de dégât) et la femme d'un poignard (1D20/2). Une voiture les attend dans la rue. Shun, quant à lui, essaye de s'enfuir de son côté avec une mallette contenant de l'argent qu'on vient de lui remettre pour compléter le prix de sa trahison.

Aux PJ d'agir pour que la journée ne se finisse pas de manière dramatique.

#### **Fin du scénario**

**Annexes : voir pages suivantes**





## Emplois du temps de la dernière semaine de l'année scolaire

### Matin : cours de 8h30 à 12h00

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
Japonais (1h30) Anglais (1h) Mathématiques (1h)	<b>Examens</b> Math (1h30) Anglais (1h) Histoire (1h)	<b>Examens</b> Japonais (1h30) Physique (1h) Géographie (1h)	Histoire (1h) Cuisine (1h30) Calligraphie (1h) <b>FIN DES COURS !!!</b>	<b>Proclamation de résultats des examens</b> Bunkasaï Festival de fin d'année 10h00-17h00	Bunkasaï Festival de fin d'année 10h00-17h00

### Après-midi : à partir de 13h00

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
<b>Révisions jusqu'à 15h00</b>	<b>Examens</b> Cuisine (1h) Calligraphie (1/2h)	Préparation du festival, des stands, animations, etc.. jusqu'à 15h00	Préparation du festival, des stands, animations, etc.. jusqu'à 15h00	Bunkasaï Festival de fin d'année 10h00-17h00	Bunkasaï Festival de fin d'année 10h00-17h00
15h15-16h30 : entraînement au Volley au gymnase.	15h15-16h30 : entraînement au Volley au gymnase.	15h15-16h30 : entraînement au Volley au gymnase.	15h15-16h30 : entraînement au Volley au gymnase.	<b>(Match de volley à 15h00)</b>	
18h00-20h00 : cours du soir en ville (Juku).	18h00-20h00 : cours du soir en ville (Juku).	18h00 : Excursion des deux classes couplées à « la maison sur la montagne » : « Yamano-yé » de 18h00 jusqu'au lendemain 7h30	18h00-20h00 : cours du soir en ville (Juku).		

### PJ joués lors de la convention :

Sunako Nakamura : capitaine de l'équipe de volley: Loyale, Philanthrope, alignement juste-bon, **Méticuleuse et collectionneuse**(magazine sur volley), persévérante.

Phy: 7   Int: 8   Cha: 8   Per: 7   Dex: 8   Sen: 6   PS: 21

8 Talents : volley, arts martiaux, acrobaties, photographie, savoir vivre, chant/karaoké, Nage, Conversation, collectionneuse de magazines sur le volley.

Clubs : photo, arts martiaux, chant

Mana Aoki : aimable, sensibilité accrue, bonne éducation, alignement juste-bon, **élégance**, **éloquence**

Phy: 6 Int: 8 Cha: 9 Per: 7 Dex: 7 Sen: 7 PS: 18

8 talents: Volley, discrétion, dessin, chant/karaoké, savoir vivre, Danse, Conversation, mode.

Mana tient un journal . Clubs : danse, chant, dessin (elle a illustré une partie du catalogue du festival).

Ran Fujiwara : aimable, bonne éducation, **rancunière**, alignement juste-neutre, **élégance**, **paranoïaque**

Phy: 7 Int: 7 Cha: 8 Per: 7 Dex: 8 Sen: 7 PS: 21

7 talents: Volley, chant/karaoké, Mode, Conversation, Tir à l'arc (kyudo), séduction, maquillage. Clubs : tir à l'arc, chant, dessin.

Emi Saitô : sensibilité accrue, coeur d'or, loyale, alignement juste-bon, **naïve**, **pensive**, **nunuche**

Phy: 5 Int: 6 Cha: 7 Per: 8 Dex: 7 Sen: 9 PS: 15

6 talents: volley, chant/karaoké, conversation, Faire la fête, Jouer la comédie, danse.

Clubs : chant, danse, théâtre.

Nanako Fukuda : Bonne éducation, Philantrope, loyale, alignement juste-bon, **phobie : les araignées**, **distraite**.

Phy: 6 Int: 7 Cha: 7 Per: 7 Dex: 7 Sen: 8 PS: 18

7 talents: volley, chant/karaoké, peinture, Arts martiaux, Savoir vivre, conversation.

Clubs : dessin, chant, arts martiaux

**PNJ :**

**Yoriko Tanaka (Kanna Murakami)**PNJ fille: *sensibilité accrue, bonne éducation.*  
*alignement juste-neutre, **élégance**, **paranoïaque***

Phy: 6 Int: 7 Cha: 8 Per: 8 Dex: Sen: 8 PS: 18



7 talents: Volley, jouer la comédie, musique (violon), savoir vivre, séduction, discrétion, Mode. Clubs : elle s'inscrit à : chant, dessin.

**Shun PNJ « frère », garde du corps :** fort charisme, appât du gain, avare. Alignement impartial-neutre

Phy: 9 Int: 9 Cha: 9 Per: 7 Dex: 7 Sen: 2 PS: 27

**9 talents:** arme à feu (DEX+PER)-7(pistolet : 1D20), discrétion, jouer la comédie, déguisement, conversation, véhicule à moteur, arts martiaux, photographie, musique (guitare)

Clubs : arts martiaux, photo, dessin, chant

**Furiko Nakajima PNJ ennemie :** Fort charisme, éloquence, querelleuse, médisance, jalousie extrême, rancunière, mythomane. Alignement Impartial-mauvais

Phy: 7 Int: 8 Cha: 9 Per: 7 Dex: 7 Sen: 4 PS: 21

8 talents: engueulade, Tir à l'arc, Volley, acrobatie, faire la fête, falsification, discrétion, mode. Clubs : tir à l'arc, arts martiaux, dessin,

**Ses amies :** Yune Taônashi et Tomoko Kimura (mêmes clubs qu'elle).

**Garçons de la classe :** Kenta , Daiki, Tadaki, Baiko, Masuhiro.

**Filles de la classe :** Fukiko, Akemi, Ayuki, Kanna, Sakura, Yuna, Nakami, Natsuko, Usami, Yorimi,

**Professeurs :**

Japonais : Kasugo Nunatka 47 ans	Histoire : Otsune omura 41 ans
Math : Sakue Inagaki 36 ans	Physique : Yodaro Niwa 36 ans
Anglais : Hisae Ukita 30 ans	Cuisine : Hiromi Oseko 48 ans
Calligraphie : Oki Date 44 ans	Biologie : Akuro Suwa 33 ans
Sport : Shoken Satame 31 ans	<b>Directeur:</b> Akira Akanabe 52 ans
Géographie : Mayu Minamoto 39 ans	

*Au cas où vous auriez besoin de prénoms ou de noms Japonais supplémentaires, en voici quelques-uns :*

**Prénoms féminins japonais :** Ai, Aiko, Akane, Akemi, Aki, Akiko Akuro, Ami, Arisa, Asako, Asami, Atsuko Aya, Ayako, Ayame, Ayano, Chiaki, Chie Chieko, Chika, Chikako, Chikuma, Chinatsu, Chisato Chitose, Chiyeko, Chiyo, Echiko, Eiko, Ema Emi, Emiko, Eri, Eriko, Etsuko, Euiko Fujiko, Fumi, Fumie, Fumiki, Fumiko, Fumiyo Fusae, Fuyuko, Gemmei, Ginko, Hama, Hana Hanae, Hanako, Haniko, Harukichi, Haruko, Harumi Hatsue, Hatsuyo, Hideko, Hikaru, Hiroe, Hiroko Hiromi, Hiroshi, Hisa, Hisae, Hisako, Hitomi Hitomo, Hitoshi,

*Honami, Hoshi, Hoshie, Hoshiko Hoshiyo, Ichi, Iku, Ikue, Ikuko, Ikuyo Inoue, Isako, Ise, Itsuko, Izumi, Joruri Jun, Junko, Juri, Kadiri, Kaede, Kahori Kameko, Kaneko, Kaori, Kaoru, Kasuga, Katsue Katsuko, Katsumi, Kayoko, Kazue, Kazuko, Kazumi Keiko, Kichi, Kiko, Kimie, Kimiko, Kin Kinuko, Kinuye, Kinuyo, Kioko, Kishi, Kit Kita, Kiyo, Kiyoko, Kiyomi, Kochiyo, Koi Koiso, Koken, Komachi, Kumi, Kumiko, Kunie Kuniko, Kyoko, Machi, Machiko, Madoka, Mae Maeko, Maemi, Mai, Maiko, Maki, Makiko Mako, Mami, Mamiko, Man, Mana, Manami Mari, Mariko, Maru, Masae, Masako, Masami Masumi, Matsu, Maya, Mayako, Mayo, Mayoko Mayu, Mayuko, Mayumi, Megu, Megumi, Michi Michiko, Midori, Mieko, Miho, Mihoko, Miiko Miki, Miliko, Mina, Minako, Mineko, Mino Mio, Misa, Misako, Misato, Mitsu, Mitsuko Mitsuyo, Miwako, Miya, Miyako, Miyo, Miyoko Miyoshi, Mizuki, Momoko, Mutsuko, Mutsumi, Naho Nahoko, Nami, Namie, Namika, Namiko, Namiyo Nana, Nanako, Nanami, Nao, Naoko, Naomi Naora, Nari, Nariko, Narumi, Natsuko, Natsumi Nayoko, Nene, Nomi, Nori, Norie, Noriko Nozomi, Nyoko, Ochiyo, Oharu, Oki, Okichi Okiku, Omitsu, Otsu, Otsune, Raicho, Raku Rei, Reiko, Remi, Rie, Rieko, Rika Rikako, Riku, Rina, Rinako, Risa, Risako Ritsuko, Romi, Rui, Rumiko, Ruri, Ruriko Ryo, Ryoko, Sachi, Sachiko, Sadako, Sae Saeko, Saito, Sakamae, Saki, Sakiko, Sakue Sakuko, Sakura, Sakurako, Sakuro, Sama, Sanako Saori, Sata, Satoko, Satomi, Sawako, Saya Sayo, Sayoko, Sayuri, Sei, Seiko, Seka Seki, Sen, Setsuko, Shige, Shinobu, Shioko Shiori, Shizu, Shizue, Shizuka, Shoken, Shoko Sué, Sui, Suko, Sumi, Sumie, Sumiko Suzue, Suzuko, Tadako, Tae, Tai, Takako Tama, Tamafuné, Tamaki, Tamami, Tamiko, Tamiyo Taniko, Tansho, Tara, Teruyo, Tokie, Tokiko Tokiyo, Toku, Tomi, Tomiko, Tomoe, Tomoko Tomomi, Toshie, Toshiko, Toyoko, Tsuki, Tsukiyama Tsuya, Ume, Umeka, Umeko, Urako, Utako Wazuka, Yae, Yaeko, Yasu, Yasuko, Yayoi Yodo, Yoko, Yori, Yoriko, Yoshi, Yoshike Yoshiko, Yu, Yui, Yuka, Yukako, Yukari Yuki, Yukiko, Yukiyo, Yuko, Yuma, Yumako Yumi, Yumiko, Yuri, Yuriko, Yusuke, Yutsuko Yu*

**Noms japonais:** Abe, Adachi, Akamatsu, Akimoto, Akizuki, Akimoto, Akizuki, Aoki, Arima, Asano, Ashikaga, Ashina, Baba, Besshō, Chiba, Chikusa, Chosokabe, Daibutsu, Date, Egawa, Enomoto, Fujita, Fujiwara, Hurata, Gamo, Goto, Hanawa, Hara, Hasekura, Hashiba, Hatakeyama, Hatano, Hayashi, Hiraga, Hisamatsu, Hōjō, Honda, Hondō, Honjō, Hori, Hoshina, Hosokawa, Ichibashi, Iga, Ii, Iizasa, Ijichi, Ikeda, Imagawa, Imaï, Ina, Inaba, Inagaki, Inoue, Ishida, Ishikawa, Itagaki, Atami, Itō, Iwaki, Iwakura, Iwasa, Izumi, Kabayama, Kada, Kagawa, Kaieda, Kajitori, Kameï, Kamitsukenu, Kamiya, Kanamori, Katagiri, Katō, Katsura, Kawada, Kawaguchi, Kawasa, Kibe, Kido, Kimura, Kinoshita, Kira, Kitabatake, Kitagaki, Kiyowara, Kō, Kobori, Kojima, Kono, Koremune, Kosake, Kuchiki, Kudō, Kumagaya, Kuroda, Kurokawa, Kurushima, Kuwayama, Kuze, Maeda, Maki, Makimura, Makita, Manabe, Marubashi, Marumo, Matsudaira, Matsui, Matsukura, Matsunaga, Matsushita, Matsuura, Minamoto, Miura, Miyake, Miyoshi, Mizuno, Mizutani, Mogami, Mori, Morioka, Munataka, Murakami, Murasaki, Nabeshima, Nagai, Nagao, Nagasaki, Nagoshi, Naitō, Nakamura, Nakatomi, Nanbu, Naoe, Narita, Nasu, Nawa, Nigao, Nikki, Nishina, Nitta, Niwa, Oba, Oda, Ogasawara, Ogawa, Ohashi, Oishi, Okabe, Okamoto, Okuda, Omura, Onakatomi, Onō, Onoki, Oseki, Oseko, Ota, Otani, Otawara, Otomo, Oyama, Rokkaku, Rokugo, Ryūzōji, Sagara, Saigo, Sakai, Sakakibana, Sakano, Sanada, Sanō, Sasa, Sasaki, Satake, Satomi, Sengoku, Shiba, Shibata, Shimazu, Shinjō, Soejima, Suganuma, Suwa, Tachibana, Tada, Tagaya, Taïra, Takahashi, Takayama, Takeda, Takenaka, Takiwaki, Tanaka, Tanuma, Terazawa, Tōda, Tōgashi, Toki, Tokugawa, Tomita, Tōyama, Toyotomi, Tsugaru, Tsukushi, Uemura, Ueno, Uesugi, Ukita, Urakami, Usami, Utsunomiya, Wada, Wakebe, Wakiya, Wakizaki, Yamada, Yamaga, Yamagata, Yamaguchi, Yamana, Yoshida, Yoshii.