

La clé du passé

Ce scénario a été joué lors de la CJDRA 7 le 15 avril 2007

Le scénario est prévu pour un groupe de 3 à 5 joueurs. Il se déroule au Japon de nos jours, au mois de mai, dans la ville de Gifu, près de Nagoya (Mais cela peut se dérouler n'importe où au Japon). Les personnages sont toutes membres de l'équipe de natation du lycée et, si possible, fans de jeux vidéos. Le scénario débute un jeudi matin et se poursuit jusqu'au dimanche. Les personnages devront passer une épreuve de sélection le vendredi après-midi pour pouvoir participer au tournoi sportif inter-lycée qui aura lieu le dimanche dans leur lycée. Entre temps, une de leur amie, Kanna Munaki, va revenir au lycée alors qu'elles n'avaient plus eu de ses nouvelles durant plusieurs mois à la suite d'un terrible accident. Son retour, aussi soudain qu'inattendu va s'accompagner de phénomènes étranges et d'incident suspects qui ne sont pas tous l'œuvre de leur ennemie jurée : Furiko qui a le don pour chiper tous leurs petits amis.



Emplois du temps prévu pour le scénario:

Jeudi matin : cours de Chimie : 8h00-9h50
puis cours de mathématiques : 10h00-12h00
Repas Bento sur place.

Jeudi après-midi : 14h00-16h00 :
entraînement à la piscine en compagnie des
élèves formant l'équipe de natation.

Jeudi soir : cours du soir 17h00-18h00.

Vendredi matin : cours allégé pour les
élèves de l'équipe : 2 heures de math.

Vendredi après-midi : compétition entre les
élèves de l'équipe : les 6 meilleures
participeront au tournoi de dimanche (elles
sont 16 en tout dont les PJ. Faire en sorte
qu'au moins deux personnages soient
sélectionnés).

Vendredi soir : 18h00-22h30 : pèlerinage
de tous les élèves de l'école au temple
d'Amaterasu sur la colline boisée dominant
la ville.

Samedi entraînement à la piscine en vue de
la compétition du lendemain pour les élèves
qui ont été sélectionnées la veille. 9h00-
15h00.

Dimanche matin : libre

Dimanche après-midi : compétitions sportives au lycée : l'établissement reçoit les membres des équipes de tous les lycées de la ville. En ce qui concerne la natation, il y a les équipes de trois autres lycées qui vont affronter l'équipe du lycée des persos.

Introduction : un appel inattendu

La veille, chacun des personnage a reçu l'appel d'une de leur meilleure amie : Kanna Murakami dont ils étaient sans nouvelles depuis le terrible accident de voiture dont elle avait

été victime durant les vacances dans le nord du pays et dans lequel ses parents avaient perdu la vie. Recueillie par sa tante, elle avait vécu sa convalescence auprès d'elle, mais n'avait curieusement jamais donné de nouvelles. Elle s'excuse de ne pas avoir pu leur donner de nouvelles avant, mais elle a dû faire deux mois d'hôpital suivi de plusieurs mois de rééducation, sans compter tous les problèmes que cela lui a occasionné.

Les personnages sont ravies de la voir revenir d'autant qu'elle était l'une des meilleures de l'équipe de natation. L'appel est bref mais Kanna a le temps de demander à chaque personnage si il sait si son petit copain Takashi est encore au lycée car elle n'a pas eu de nouvelles de lui. Or, les persos savent que Takashi est maintenant le petit ami de Furiko, l'ennemie jurée des PJ.

Demander à chaque joueur si son perso a osé dire la vérité au téléphone ou si il préfère se taire pour ne pas lui faire de peine...

Début du scénario : jeudi matin 7h50 devant les grilles du lycée :

Les personnages arrivent les unes après les autres devant les grilles. Il y a déjà un attroupement autour de Furiko. Elle est accompagnée de sa petite « cour » : ses deux amies qui ne la quittent jamais : Kahori et Tamoko, elles-mêmes accompagnées de deux garçons : Kenta et Daiki qui sont tous les deux des ex-petits amis des personnages. Takashi est aussi présent, juste à côté de Furiko.

Furiko, dont le père n'est autre que le PDG de l'entreprise qui produit les fameuses consoles de jeu révolutionnaires « Play Cube 4 », est en train d'annoncer à grand cris que le jour même, à 18h30, aura lieu une séance de démonstration et de dédicace au magasin Toruyama avec la venue exceptionnelle du plus célèbre boys band du moment : les Mavericks Boys ». Elle a apporté des affichettes expliquant le déroulement de l'évènement qu'elle distribue à tout le monde.

Note : Ce groupe, formé de 4 garçons, déclenche en général l'hystérie des jeunes filles et il est probable que les PJ soient elles aussi plus ou moins intéressées.

Furiko explique qu'ils seront là pour la sortie du nouveau jeu vidéo « Fatal fantasy XIX » sur la console révolutionnaire « Play Cube 4 » (les Mavericks Boys ont composé la musique du jeu). Durant cette soirée exceptionnelle, il sera possible d'acheter des consoles, le jeu, le CD du groupe et de repartir avec des dédicaces.

Notes concernant la console de jeu « Play Cube 4 » et le jeu « Fatal Fantasy XIX » :

les personnages ont déjà entendu parler de la console « Play Cube 4 » car elle vient de sortir et est totalement révolutionnaire dans le sens où elle ne se branche pas sur un écran de télévision. Elle est munie de projecteurs holographiques extrêmement sophistiqués qui projettent des images en 3 dimensions d'un réalisme saisissant.

Le jeu « Fatal Fantasy XIX » vient de sortir et il était très attendu car il est l'un des premiers avoir été conçu pour cette console. On peut y jouer en mode « campagne » à plusieurs ou en mode « combat ». Le mode combat permet à deux joueurs de s'affronter. Il est possible de créer des personnages en modifiant les caractéristiques de personnages donnés par le système, mais il est aussi possible d'effectuer dans certains magasins des « scans » de son propre visage afin de le modéliser et de créer ainsi des personnages à son effigie.

Les caractéristiques des personnages sont rassemblées dans un objet composé d'un socle circulaire et d'un dôme semi-sphérique transparent à travers lequel est projeté une image holographique du personnage en question. Cet objet s'appelle une « clé ». Des boutons de réglages situés sur le socle permettent de changer certains paramètres du personnages comme la force, la dextérité, la vitesse, la rapidité, etc.. Cette clé se branche directement sur la console et le système prend alors en compte toutes les caractéristiques du personnages. Il est possible de brancher jusqu'à 8 clés sur la machine et faire combattre ainsi 8 joueurs en

même temps en mode « combat ». Lorsque la console est relié via internet, il est alors possible d'en affronter des centaines.

Furiko explique que les membres du groupe vont « scanner » en direct, non seulement leur visage, mais leur corps en entier afin de créer des personnages à leur effigie que l'on pourra ensuite acheter et qu'ils pourront même dédicacer. Elle-même a apporté une « clé » enfermant les caractéristiques de son personnage : l'image holographique représente une guerrière en armure étincelante dont le visage n'est autre que l'image de celui de Furiko. Les seules différences physiques étant le fait que son personnage semble posséder un peu plus de muscles et de poitrine que le modèle original.

Pendant que Furiko focalise toutes les attentions et fait admirer son personnage, l'amie des perso, Kanna, arrive discrètement : elle descend d'une voiture noire aux vitres teintées. Cela fait 7 longs mois que les personnages ne l'ont pas vues. Elle a changé : elle porte des lunettes noires et son corps porte les traces de son accident : quelques cicatrices, mais surtout, elle semble avoir perdu des forces et n'a plus l'entrain et le dynamisme qui la caractérisait. Elle semble pourtant très heureuse de revoir ses amies et les retrouvailles sont chaleureuses. Kanna porte une clef USB autour du cou en forme de bijou. On peut remarquer qu'elle n'arrête pas de la triturer nerveusement sans arrêt.

Les portes du lycées s'ouvrent et les élèves entrent.

Dès que Furiko aperçoit Kanna, elle ne peut s'empêcher de faire une remarque désagréable du genre : « regardez qui voilà, une revenante ! Elle n'a plus que la peau sur les os ! Avec tous les kilos qu'elle semble avoir perdus, elle nagera peut être plus vite... Tu pouvais rester où tu étais, tu sais, tu ne nous manquais pas beaucoup... »

Elle se met alors à sourire tout en serrant Takashi contre elle.

Aussitôt que Takashi la voit, il semble surpris et préfère regarder ailleurs, l'air plutôt gêné.

Quelles que soient les réponses éventuelles de Kanna ou de ses amies, Furiko et sa petite cour se dirigent vers l'entrée du lycée..

Mr Shoren Sotame, le prof de sport, intercepte toutes les élèves faisant partie de l'équipe de natation (dont Furiko et les PJ) afin de leur rappeler d'être présents pour l'entraînement l'après-midi même. Il salue le retour de Kanna et lui dit qu'il y a toujours une place dans l'équipe pour elle et qu'elle peut même tenter de participer à la compétition, ce que Kanna accepte en le remerciant. Visiblement, il était aussi au courant de son retour.

Les élèves changent de chaussures à l'entrée et les déposent dans leur casier personnel.

Avec un test réussi de perception, les persos pourront voir que Furiko est en train de placer des boîtes rectangulaires et cylindriques dans son casier. Elle y place aussi la « clé » de son personnage.

Note : la boîte rectangulaire contient des limaces que Furiko élève dans le but éventuel de les déverser dans le casier d'une de ses ennemie, et elle a décidé de « fêter » le retour de Kanna en déversant le contenu de la boîte dans son casier dès que l'occasion se présentera. C'est une de ses amies (Tamoko) qui le fera : elle prétextera un mal de ventre pour sortir quelques minutes d'un cours et commettre le forfait.

La boîte cylindrique contient du désherbant chlorate de soude. Il y a aussi deux tubes de cachets d'aspirine.

Dans leur casier, les élèves prennent leur blouse de labos : le premier cours de la journée est celui de chimie

Le professeur de chimie, Mr Yodara Nirowa est surnommé « Boum-Boum » par les élèves car il a déjà fait sauter deux fois son labo !

Le cours d'aujourd'hui porte sur l'hydrolyse de l'eau et il ne cache pas sa joie à l'idée que les expériences que vont devoir réaliser les élèves vont permettre de récupérer de l'oxygène et de l'hydrogène dans de petits ballons prévus à cet effet. Il est aussi prévu de mélanger les gaz obtenus et d'en approcher une flamme. Les élèves ont appris à se méfier de la bonne humeur de Mr Yodara, car elle cache souvent une expérience difficile ou dangereuse à réaliser.

Note : faites faire quelque tests de « chimie » et de dextérité pour voir si les PJ s'en sortent. Gare aux mauvais jets de dés ! Mettez un peu de pression pour que le stress des élèves augmente, faites les passer au tableau pour résoudre les équations chimiques, etc... Et tous aux abris en cas d'échecs critiques !

Le cours de math devrait normalement bien se passer (faire encore passer des PJ au tableau, surtout si ils arrivent en retard).

Tamoko ou Furiko peuvent agir à n'importe quel moment pour mettre des limaces dans le casiers de Kanna. Mais lorsque Kanna découvrira la chose, elle en sera très affectée d'autant qu'elle découvrira en même temps un message écrit sur un morceau de papier indiquant « Dernier avertissement » écrit en rouge. Il ne s'agit pas de Furiko ou de sa bande mais de quelque chose de beaucoup plus grave. Bien entendu, les PJ sont là pour la réconforter et faire en sorte que son moral ne décline pas trop (ne pas lésiner sur les tests de sensibilité). Selon les cas, Kanna pourrait se trouver assez mal pour vouloir faire une visite à l'infirmerie.

Note confidentielle MJ :

En effet, Kanna est en danger. Son père était un journaliste d'investigation avec une formation d'historien. Il a fait des recherches sur un sujet tabou au Japon : les crimes de guerre de l'armée impériale japonaise durant la guerre. Il a découvert que bon nombre de personne ayant des postes important dans le gouvernement, l'administration ou l'industrie avaient eu leur famille compromises directement dans des crimes particulièrement horribles durant la période 1937-1945 .Mais malheureusement pour lui, une organisation nationaliste très puissante et très active : « le comité pour le salut du Japon » a décidé de le faire taire. Les premières intimidations n'ayant pas suffi, ils sont passés à la vitesse supérieure et ont provoqué l'accident qui a tué Mr Munaki et sa femme et blessé leur fille Kanna. Consciente du danger, sa tante a recueilli Kanna et démenagé, restant discrète durant plusieurs mois. Kanna a récupéré les informations importantes sur l'ordinateur portable de son père et les a transférées sur la clé USB qu'elle porte en permanence autour du cou.

Mais Kanna ne veut pas en parler à ses amies car elle ne veut pas les mettre en danger à son tour. Elle estime que c'est à elle seule de résoudre le problème. Elle a rendez-vous dimanche, durant la compétition dans le parc du lycée avec un journaliste, ami de son père, qui l'a aidé à plusieurs reprises dans ses recherches et en qui il avait entièrement confiance. Elle doit lui donner la clé USB afin qu'ils puissent publier tous les documents, toutes les preuves et surtout le livre que son père préparait. Elle a mis plusieurs semaines à le retrouver et convenir d'un rendez-vous. Elle ne veut lui remettre les documents qu'en main propre. Elle espère en finir alors avec la menace qui pèse sur elle, lorsque la vérité sera enfin dévoilée et les documents rendus publics. Elle sait que le comité pour le salut du Japon se doute qu'elle est en possession des documents de son père et que ses membres cherchent à l'intimider. Elle croyait les avoir semé, mais le message laissé dans son casier lui prouve qu'ils l'ont retrouvé et que le temps presse.

A un moment ou à un autre, Kanna va finir par craquer et avouer tout à ses amies. En fonction de la façon dont les PJ vont jouer et de l'émotion créée, cela se fera plus ou moins

vite. Ceci dit, elle ne dira peut être pas tout car elle ne souhaite pas les mettre en danger. Il convient de manager le suspens et de ne pas dire tout trop vite.

Après la découverte du message d'avertissement, Kanna est en pleurs et son moral vacille. Mais elle ne parlera pas des menaces qui pèsent sur elles. Les personnages risquent de penser qu'il s'agit peut être d'un autre coup infâme de Furiko.

L'après-midi, à la piscine. Lorsque les élèves arrivent elles trouvent le professeur de sport en train de remplacer la serrure des vestiaires. Il est furieux : quelqu'un a forcé la serrure délibérément, ce qui n'était jamais arrivé avant. Il interrompt son travail pour s'occuper de l'entraînement.

Le professeur de sport rappelle qu'il y a 16 élèves dans l'équipe et que seules 6 d'entre elles seront habilitées à participer au tournoi de dimanche. La sélection se fera vendredi après-midi et que la séance du jour portera sur l'entraînement en vue de cette sélection.

Il souhaite bonne chance à Kanna qui fait son retour. Furiko ainsi que ses deux amies font partie de l'équipe. Furiko semble en grande forme et déterminée à faire partie des élèves sélectionnées. Faire quelques jets en natation histoire de voir qui est en forme et qui ne l'est pas... Kanna ne l'est de toute manière pas : elle n'a pas grand moral. Mais surtout, elle a perdu son entraînement quotidien et a du mal à revenir au niveau qu'elle avait quelques mois auparavant.

Durant la séance, Furiko et ses amies peuvent encore essayer d'ennuyer les PJ en versant, par exemple de l'encre sur les vêtements des PJ qui se trouvent dans les vestiaires.

Qu'elles le fassent ou non, Kanna poussera un cri en ouvrant son sac une fois revenue dans les vestiaires : elle y trouvera un rat crevé dévoré par les vers et ses sous-vêtement maculés de sang. Il s'agit une fois de plus d'un avertissement des membres du comité pour le salut du Japon mais les PJ risquent de penser qu'il s'agit encore de Furiko. Les PJ pourront toutefois constater qu'elle est aussi choquée et écoeurée qu'eux, pour une fois.

Le prof de sport, furieux, va chercher le directeur, Mr Akira Akamaro qui présente ses excuses pour ce qui vient d'arriver et jure que cela ne se reproduire plus. Il y aura dorénavant un surveillant devant l'entrée de la piscine et un autre devant les casiers. Il est en fait très inquiet et a peur que les parents viennent faire un scandale. Il préférerait que l'affaire soit étouffée et sera très aimable avec les élèves. Kanna est de plus en plus perturbée, elle ressent le besoin de se changer les idées.

Libre aux PJ de lui proposer des activités pour lui rendre le moral (ciné, karaoké, shopping, manger des glaces/gâteaux, soirée pyjamas, etc...). Et bien évidemment, elles peuvent aussi aller à la fameuse séance de démonstration et de dédicace au magasin Toruyama dont parlait Furiko (voir plus haut).

Si c'est la cas, les PJ peuvent se rendre en 15 mn à pied au magasin où une foule importante attend déjà. Ils assisteront à l'arrivée des Mavericks Boys sur un car à double étage dont le toit a été enlevé, dans un son et lumière extraordinaire et au milieu d'une foule d'adolescents en délire venus acclamer leur groupe préféré. Les membres du groupe effectueront le « scan » complet de leur personne, retransmis sur un écran géant. A la suite de quoi, les fans pourront faire la queue pour obtenir des dédicaces, acheter une console, un jeu, un cd de la BO du jeu, une « clé » à l'effigie d'un des membres du groupe ou bien tester le nouveau jeu sur des consoles mises à disposition des gens en libre accès. Ils peuvent aussi « scanner » leur visage et créer un perso.

Furiko et sa bande sont bien entendu sur place et elle ne demande qu'à affronter des personnages créés par les PJ. Elle semble dans son élément et les PJ ne pourront pas laisser passer l'occasion de lui mettre la raclée qu'elle mérite à son jeu préféré devant tout le monde. Elle a amené la « clé » de son perso. Les tests à effectuer pour simuler les combats du jeu

sont ceux de la compétences « jeux » ou de la caractéristiques DEX. La meilleure marge emporte chaque attaque lancée. Les persos ont 10 à 15 points de vie chacun (au choix du PJ) et les dégâts effectués sont égaux à la marge de réussite. Bon amusement.

N'oubliez pas que les PJ ont des cours du soir avant ! Normalement, Kanna et les PJ devraient, à l'issue de ce genre de soirée récupérer pas mal de points de moral. Mais quoi qu'il arrive, Kanna n'en récupèrera pas autant que les autres PJ car elle reste malgré tout très inquiète.

Vendredi matin :

Cours allégés pour les membres de l'équipe de natation : seulement deux heures de math.

Vendredi après-midi, vers 14h30, commencent les sélections pour la compétition de dimanche. Il y a 16 élèves dont les PJ, Fumiko et ses deux amies, Kanna et d'autres filles de diverses classes.

Les personnages vont s'affronter 4 par 4. Elles devront effectuer 4 aller-retour en nage sur le ventre puis sur le dos. Les 6 plus rapides (celles avec une meilleure marge de réussite que les autres) seront sélectionnées pour représenter le lycée durant la compétition de dimanche. Faire en sorte que deux PJ au moins y participe. En ce qui concerne Kanna, elle n'a pas le niveau pour être sélectionnée et sera éliminée rapidement.

Dans les gradins, des garçons et des filles sont venus encourager les nageuses. On peut voir Takashi, ainsi que Daiki et Kenta, venus soutenir Furiko, Kahori et Tamoko.

Il n'y a pas d'autres incidents à signaler dans les vestiaires cette fois-ci : une surveillante est posté à l'entrée.

Vendredi soir, à 18h00 (et jusqu'à 22h30), un pèlerinage de tous les élèves de l'école (20 classes de 20 élèves, soit 400 élèves et leurs professeurs) est organisé au temple d'Amaterasu qui se situe sur la colline boisée dominant la ville. L'endroit est un havre de paix. Les élèves cheminent sur un sentier qui serpente sur les flancs de la colline. Ils passent devant des sources, des petits temples en bois. Arrivés au temple, sur le sommet de la colline, les élèves peuvent contempler la ville de nuit. Ils peuvent aller prier au temple, lire des horoscopes, etc... Ils s'installent dans un grand pavillon de bois situé à côté du temple. Il est possible pour ceux qui le désire de prendre un bain de source chaude. L'endroit est propice au calme, à l'apaisement, à la détente. Les persos reprendront des points de moral s'ils en ont perdu. Kanna pourrait peut-être en profiter à se laisser aller à quelques confidences si cela n'a pas déjà été fait. Elle peut aussi, selon les cas, continuer à garder ses secrets.

Lors du retour, de nuit, chaque élève portera une lanterne tout en entonnant des chants traditionnels.

Samedi, de 9h00 à 16h00 : entraînement pour les élèves sélectionnées à la piscine avec Mr Shoren Sotame. Une pose de deux heures entre 11h30 et 13h30 est permise. Les élèves présentes ont droit à une visite du directeur qui leur rappelle combien il compte sur elles pour remporter la compétition le lendemain.

Libre aux personnages de faire ce qu'ils veulent du samedi soir et du dimanche matin en fonction de l'évolution de la situation.. Si au cours du scénario, les PJ vont chez Kanna, ils constateront qu'une voiture de Police stationne dans la rue (il s'agit de la seule protection que les autorités ont acceptés de fournir).

Dimanche après-midi : 14h00 : arrivée en car des délégations sportives des autres lycées de la ville. Une voiture de Police stationne devant le lycée. Il s'agit des mêmes policiers qui surveillent Kanna devant son domicile.

En plus de la natation, il est prévu des compétitions de tir à l'arc, de basket, de volley, de football, de tennis, d'équitation et de Ping Pong un peut partout sur les installations sportives disséminées dans le parc du lycée.

Dans la piscine, les gradins sont envahis par une foule en délire de lycéens venus supporter leur équipe. Il y a beaucoup de bruit, certains ont amené des tambours, d'autres crient leurs encouragements avec des portes-voix. Il y a 4 équipes de 6 nageuses.

L'épreuve consiste en deux manches :

Première manche : effectuer 3 aller retour le plus vite possible. Les temps (les marges de réussite) des membres de chaque équipe étant additionnés.

Deuxième manche : un relais : 3 élèves de chaque équipe se placent à chaque bout d'un couloir. Les 6 élèves s'élancent à tour de rôle dès que la précédente a touché le bord. Là encore on additionne les marges de réussite afin de déterminer l'équipe gagnante.

A la fin de la compétition de natation, le directeur viendra remettre la coupe aux vainqueurs.

Rendez-vous et confrontation finale : Lors de la remise de la coupe à l'équipe gagnante, Kanna (qui normalement devrait être dans les gradins pour encourager l'équipe du lycée), reçoit un appel sur son téléphone portable : il s'agit du journaliste qui la contacte et lui signale qu'elle peut se rendre au rendez-vous prévu dans un endroit tranquille du parc.

Malheureusement, le téléphone du journaliste est sur écoute depuis plusieurs jours et les membres du comité pour le salut du Japon sont au courant du rendez-vous depuis longtemps. Ils ont décidé d'en profiter pour agir : récupérer les documents contenus dans la clef USB, et éventuellement, éliminer le journaliste et Kanna si ceux-ci opposent trop de résistances. Deux tueurs armés de pistolets sont postés près du mur d'enceinte, non loin du lieu supposé du rendez-vous. Le journaliste attend Kanna à l'endroit indiqué (près de la fontaine du parc), mais il se méfie et est armé.

Aux personnages d'agir pour que la situation ne finisse pas en drame. Selon qu'ils sont au courant ou non des problèmes de Kanna, ils pourront l'aider plus ou moins facilement. Il se peut aussi que certains PJ aient effectué des copies de la clé USB avant, que ce soit avec l'accord de Kanna ou à son insu.

Note : lors de la CJDRA 7, le scénario s'était terminé par 4 blessés dont deux par balles. Mais cela s'était tout de même bien terminé.

Pour les PJ : libre à vous de créer les PJ de votre choix. Seules contraintes, les persos doivent avoir les talents de « nage » et de « jeux »

PNJ :

Kanna Munaki : sensibilité accrue, bonne éducation. alignement juste-neutre, élégance

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

7 talents: Natation, jeux, musique (guitare), savoir vivre, séduction, discrétion, Mode.

Furiko Nakobara : Fort charisme, éloquence, querelleuse, médisance, jalousie extrême, mythomane. Alignement Impartial-mauvais

Phy: 7 Int: 8 Cha: 9 Per: 6 Dex: 7 Sen: 3 PS: 21

8 talents: engueulade, jeux, natation, faire la fête, falsification, discrétion, mode.

Amies de Furiko : **kahori Sanadata et Tamoko Kubura** (toutes deux ont des petits amis (Daiki et kenta) qui sont des ex-petits amis de PJ que Furiko leur a chipé avant de les "refiler" à ses amies Kahori et Tamoko).

Phy : 6 Int : 5 Cha : 6 Per : 6 Dex : 5 Sen : 7 PS : 18

Talents: jeux, engueulade, discrétion, nage, faire la fête.

Les hommes de main du comité de salut du Japon :

Phy : 9 Int : 5 Cha : 3 Per : 7 Dex : 6 Sen: 2 PS:27

Talents: arme à feu: Dex + Per = 13. Pistolet : 1D20 dégât

Garçons de la classe : Kenta , Daiki, Tadari, Baiwako, Masuhiro. (Takashi est dans une autre classe).

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

Professeurs :

Japonais : Kasuhiro Numata 45 ans

Math : Sakubo Inawaki 38 ans

Anglais : Hisate Ukina 30 ans

Calligraphie : Oki Dorate 43 ans

Sport : Shoren Sotame 32 ans

Géographie : May Minamata 35 ans

Histoire : Otsumo komura 46 ans

Physique / chimie : Yodara Nirowa 37 ans

Cuisine : Hiromi Oseko 43 ans

Biologie : Akurato Subawa 35 ans

Directeur: Akira Akamaro 54 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, Suzuki, Tadako, Tae, Tai, Takako Tama, Tamafune, 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, Matsudaïra, Matsui, Matsukura, Matsunaga, Matsushita, Matsuura, Minamoto, Miura, Miyake, Miyoshi, Mizuno, Mizutani, Mogami, Mori, Morioka, Munataka, Murakami, Murasaki, Nabeshima, Nagai, Nagao, Nagasaki, Nagoshi, Naïto, 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, Saïgo, Sakaï, Sakakibana, Sakanoe, 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.