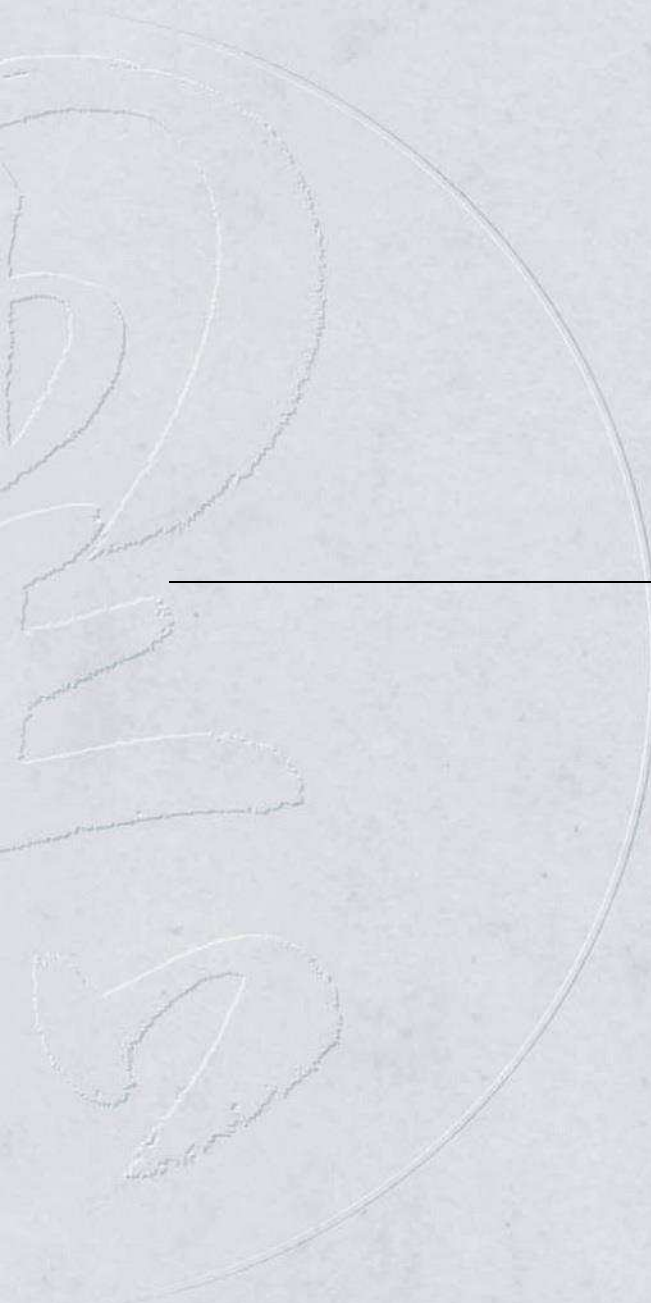


色にな出でそ思ひ死ぬとも



喬葵
鱧飯
鮭
鰯
鮠
鰨
鮓
鮭
鮠
鮢
鮣
鮤
鮥
鮦
鮧
鮨
鮩
鮪
鮫
鮫

LAST STOP

Version originale

Écriture: Andrew Peregrine

Edition: Andrew Kenrick

Dessins: Scott Purdy

Mise en page: Gregor Hutton

Version française

Traduction: Mamantins.

Relecture : Mamantins

色にな出でそ思ひ死ぬとも

Introduction

Cette aventure se veut une introduction pour un groupe de trois à six personnages.

Il a été écrit dans le cadre de la GenCon 2013 et peut être utilisé comme un scénario unique d'introduction à Kuro ou comme une partie de votre campagne.

Il est conseillé de le jouer en une seule session.

Le travail principal du maître de jeu sera d'entretenir la peur et la paranoïa dans le groupe pour garder un climat de suspicion jusqu'à la fin du scénario.

Cette aventure inclut six personnages pré-tirés que vous pouvez utiliser pour jouer immédiatement.

Bien entendu, vous pouvez créer vos propres personnages ou utiliser ceux de votre campagne.

Dans ce cadre voici quelques éléments indispensables pour qu'ils puissent profiter pleinement de ce scénario :

- Ils vivent tous à Shin-Edo et ont tous une raison pour prendre le bus ce soir-là.
- Ils ne doivent pas ou peu se connaître. Cette aventure étant parfaite pour créer un groupe.

Enfin, idéalement, les personnages ne doivent pas vraiment prêter attention au trajet en bus, mais, le temps passant, ils se rendront compte que quelque chose cloche.

C'est ainsi que l'aventure commence.

L'Arrivée

Tous les personnages sont dans un bus vétuste qui dessert Shin-Edo.

La nuit est tombée. Le bruit hypnotique des essuie-glaces qui chassent la bruine du pare-brise fait somnoler les passagers.

Il est difficile de distinguer la ville à travers les fenêtres.

Avec un jet d'Astuce de difficulté moyenne, ils rendront compte qu'ils ne sont pas dans une zone qu'ils reconnaissent.

Lorsqu'ils commencent à se poser des questions, le bus s'arrête dans un soubresaut et le moteur tousse plusieurs fois avant de s'arrêter à son tour.

Le conducteur reste immobile, silencieux puis après quelques secondes il se dissout en un liquide visqueux. Ses vêtements et le liquide disparaissent doucement ne laissant aucune trace, comme s'ils n'avaient jamais été là.

Les personnages sont ensemble, dans un bus complètement délabré, au milieu d'un croisement sombre, loin du brouhaha rassurant de la ville.

Intersection

Le bus s'est arrêté au milieu d'un large croisement.

Dans le silence pesant, on entend le crépitement des néons qui éclairent le quartier d'une lumière blafarde.

Quelques néons brillent plus intensément aux angles de l'intersection précisant les contours d'un café, d'un entrepôt, d'une supérette et d'un garage au milieu de tous ces immeubles d'habitation.

Le quartier semble désert et aucune connexion réseau ne fonctionne.

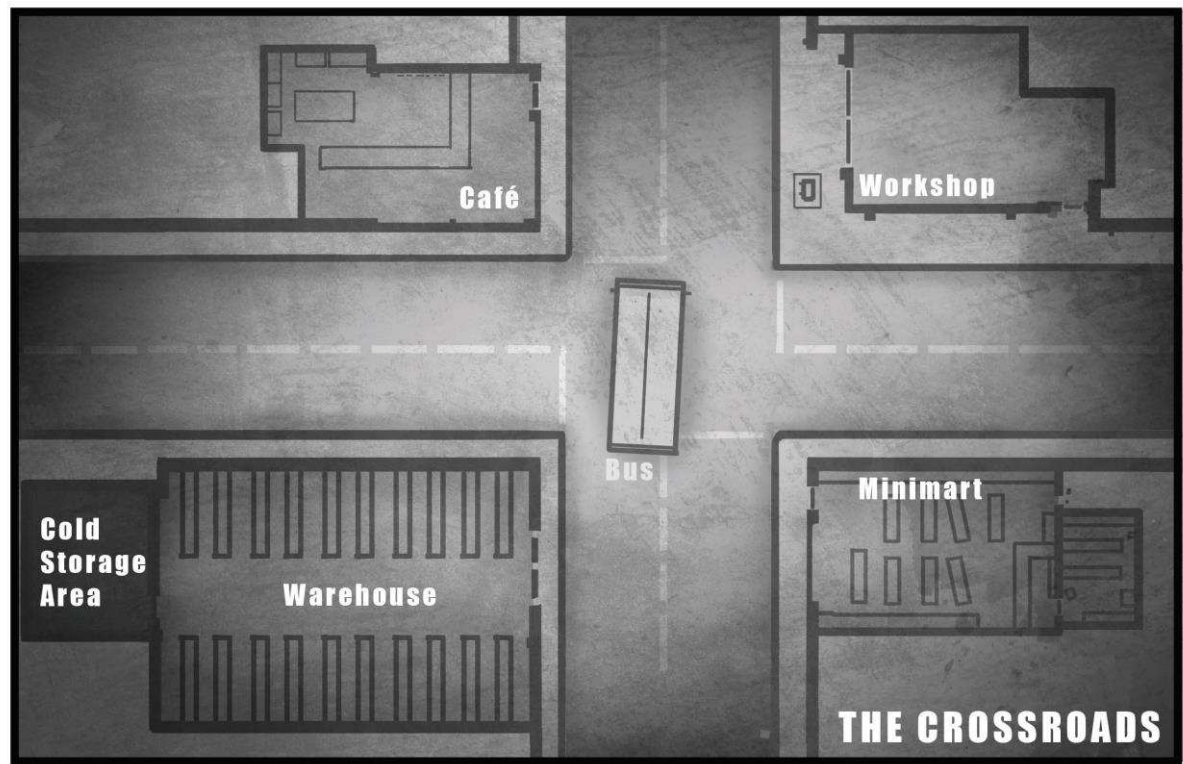
Les pods des joueurs restent désespérément muets.

Vous pouvez autoriser l'utilisation des talkies-walkies, si certains joueurs y pensent. Mais dans ce cas, la communication restera très mauvaise.

Le moteur du bus est mort et refuse de démarrer. Un coup d'œil de mécanicien. (*Mécanique Véhicule difficulté moyenne*) permet d'évaluer l'importance de la panne. C'est réparable... Si l'on a des pièces de rechange.

Si vos personnages joueurs décident de partir par l'une des quatre voies de circulation du carrefour pour rejoindre la cité, ils arriveront après de longues minutes de marche par la rue opposée de celle qu'ils ont empruntée.

Toutes autres méthodes pour essayer de sortir du quartier (à travers les immeubles, sur les toits...) amèneront les personnages contre un mur invisible empêchant ainsi toute tentative de fuite.



Le Fond de l'affaire.

Pour faire simple, les personnages ont été amenés ici pour être sacrifiés à un puissant Oni.

Il y a quelques mois à peine, le petit quartier était animé du va-et-vient de nombreuses lignes de bus qui en avait fait un de leur arrêt. Les commerces y étaient florissants grâce aux nombreux voyageurs qui changeaient de ligne à ce carrefour.

Mais, c'est aussi un des endroits où le voile entre le Yomi et le monde des vivants est le plus ténu.

C'est ainsi que Meiko Sasaki, la fille d'un chauffeur de bus, à invoquer un Oni.

Elle souffrait d'une dépression chronique qui attira l'Oni.

Se nourrissant du désespoir de la jeune femme, il réussit, à travers le voile, à se manifester.

Utilisant la souffrance de Meiko comme ancre spirituelle, il influença son entourage.

Il se nourrissait des peurs, des craintes et de toutes les émotions négatives des habitants. Il attisait la jalousie et les rivalités dans leurs rêves, augmentant jour après jour son influence.

C'est ainsi que le quartier fut maudit. Alors que les habitants ne cessaient de battre et de se disputer, les clients, eux, désertèrent l'endroit, empirant les choses.

Le père de Meiko tenta en vain d'aider sa fille.

Tourmentée par l'Oni, Meiko songea au suicide pour le faire partir, mais celui-ci était devenu trop puissant.

Pour éviter de perdre son ancre, il implanta dans l'esprit de chacun que le père de la gamine avait abusé d'elle et qu'il cherchait un moyen de la tuer.

Guidés par les sombres desseins de l'Oni, les gens du cru pendirent le père haut et court.

Après ce lynchage, la police arrêta la plupart des locaux, et le commerce s'écroula définitivement, entraînant la désertion de ce quartier.

Mais l'Oni se refusa de laisser tranquille l'esprit le Meiko.

Aussi l'esprit de son père rode encore ici. Il est libre de partir, mais refuse de laisser sa fille à la merci de l'Oni. Après l'avoir échoué à lui sauver la vie, il se refuse de l'abandonner dans la mort.

L'Oni lui a promis qu'il libèrera sa fille, s'il lui apporte assez d'âme.

Bien entendu, c'est un mensonge et l'Oni n'a aucune intention de laisser partir la fille.

Dans les derniers mois, le père a amené nombre de gens ici pour nourrir l'Oni.

Et ce soir c'est au tour des personnages joueurs.

L'Oni ne veut pas les tuer directement, il veut d'abord se nourrir de leurs peurs, de leurs craintes, de leurs douleurs. Et c'est une chose qui vient naturellement, quand on se rend compte qu'on est pris au piège.



L'Oni

L'Oni est un adversaire extrêmement puissant, et si vous souhaitez tuer tous les personnages joueurs pour une partie one-shot, il est tout à fait capable de le faire.

Mais, si vous souhaitez continuer l'aventure de Kuro avec ces personnages, vous trouverez une seconde statistique après le / pour le rendre moins mortel. Vous pouvez aussi « oublier » d'utiliser ses pouvoirs pour l'affaiblir encore.

caractéristiques

HAB 5/3 PUI 8/5 VIG 7/4 VIV 4/3
AST 3/3 PER 3/3 PRE 2/2 TEN 5/3

Caractéristiques secondaires

VIE 95/55 BG 32/18 SM -32/-18 DEF
24/18

ACT 2/1 MOV 1 / 5 in water REA 6/4

Compétence

Compétence de combat

Corps à corps 8/3 Katana 10/5

Compétences générales

Course 6/3 Esquive 8/4

Communication 3/3 Intimidation 8/5

Discrétion 6/4 Spirituel 4/4

Légende 10/8 Shinto 10/8

Pouvoir

Horreur 3, Mimétisme, Armure naturelle, Phoenix

À noter, que l'oni ne peut pas franchir une barrière de sel, mais il peut lancer des objets à travers celle-ci sans problème.

Meiko Sasaki

Meiko est une gamine de dix-huit ans s'habillant en Gothic-lolita. Elle a souffert d'une forte dépression qui l'a clouée au lit pendant des jours. Sa dépression s'est déclarée à l'adolescence. Les photos entre son enfance et l'adolescence en sont une preuve flagrante.



Hayato Sasaki

Hayato est un chauffeur usé par les années. Il porte l'uniforme bleu pâle de la compagnie des bus, un képi vissé sur la tête. Il est petit et soigné. Il essaye de sourire à ses clients mêmes s'il a du mal à cacher qu'il est exténué.

Déroulement de l'aventure

Cette aventure se veut très libre laissant la part belle aux interactions entre joueurs. C'est une histoire de fantôme donc le maître de jeu doit prendre soin de ne pas enchaîner les rencontres pour les garder aussi effrayantes que possible. Les personnages sont libres dans le quartier et peuvent l'explorer à loisir. Mais toute tentative de fuite se soldera par un échec.

Partir par une route ramène les personnages au point de départ sur une autre route. De plus, un mur invisible entoure le quartier réduisant à néant toute tentative de fuite.

Les personnages peuvent entendre la ville dans le lointain, mais ils ne peuvent se faire entendre à l'extérieur de cette zone et aucun appareil électronique ne peut se connecter au réseau.

Voici ce que les personnages pourraient faire :

Remettre le bus en marche

Le bus est mort, mais il peut être réparé si l'on trouve des pièces de remplacement.

Celles-ci peuvent être trouvées dans l'atelier. Mais malheureusement, si le bus est réparé, le bus ne partira pas. Il tombera inexplicablement en panne quelques mètres plus loin.

Libérer les esprits prisonniers

Les personnages peuvent libérer les esprits de Meiko et de son père. L'Oni a caché les restes de la jeune femme dans l'entrepôt. S'ils peuvent les trouver et les amener dans le bus où l'esprit du père est prisonnier, ils pourront les libérer. Le fantôme de Meiko apparaîtra de temps en temps aux joueurs pour essayer de les aider, mais, uniquement lorsque l'Oni sera occupé à autre chose.

Les fantômes ne peuvent ni parler, ni toucher des choses et ils ne peuvent apparaître qu'un temps limité avant de disparaître. Ils peuvent tout de même pointer des indices que les joueurs auraient manqués. Meiko peut apparaître n'importe où, sauf dans le bus. Hayato, le père de Meiko, ne peut apparaître, lui, que dans le bus.

Inspecter les bâtiments

Les quatre bâtiments aux angles du croisement peuvent être inspectés à la recherche d'indices ou d'éléments utiles. Les joueurs peuvent se séparer ou rester ensemble. Le maître de jeu devra prendre soin de laisser ici ou là des objets à même d'augmenter leur paranoïa ou encore la suspicion entre chacun. (Voir le chapitre « Remuer le couteau dans la plaie »)

Détruire l'Oni

Il est impossible de détruire l'Oni par une confrontation directe.

S'il perdait tous ses points de vie, il disparaîtrait et réapparaîtrait un peu plus tard en pleine possession de ses moyens. Ce qui pourrait laisser le temps aux joueurs d'agir plus librement pendant quelques instants.

Idéalement ; les joueurs devraient finir l'aventure en essayant de rapprocher Meiko et son père.

Si cela devait arriver, l'Oni apparaîtra en personne pour essayer de les en empêcher, ce qui peut rapidement tourner au fiasco pour les personnages.

Si les choses vont trop lentement, l'Oni peut apparaître aux joueurs pour les effrayer, profitant des flaques d'eau pour apparaître ou disparaître à sa guise. Enfin, il agira aussi, si les fantômes de Meiko ou d'Hayato aident « trop » les personnages. Si cela devait arriver, les fantômes disparaîtront pour de bon laissant les personnages seuls pour résoudre cette énigme.

L'Atelier

L'atelier était, entre autres, utilisé comme garage pour les bus.

À l'extérieur se trouve une vieille pompe à essence, un jet d'électricité ou de mécanique permettra de la faire fonctionner. Il reste assez d'essence pour remplir un jerrycan de 20 litres.

L'atelier possède deux portes, mais les deux sont fermées.

La première est coulissante et suffisamment haute et large pour faire passer un bus. Malheureusement, elle est tellement tordue, probablement emboutie par un véhicule, qu'elle ne s'ouvrira pas même une fois déverrouillée.

L'autre, sur le côté et plus petite et peut-être forcée facilement.

L'intérieur de l'atelier est divisé en deux parties séparées par un escalier qui monte à l'étage.

La plus grande partie est vide, habituellement utilisée comme garage. Le sol est jonché de pièces mécaniques en piteux état. Mais il est probable qu'en cherchant bien, les personnages pourraient trouver quelques pièces utiles à la réparation du bus.

La seconde partie est un établi. Du petit outillage est éparpillé sur le sol et un grand plan de travail en bois massif sur lequel est fixé un imposant étau est placé le long du mur. Sur celui-ci se trouve une poignée de photos de Meiko. Certaines la montrant très jeune, d'autres plus âgée. Un jet d'empathie permet de se rendre compte qu'elle sourit de moins en moins alors qu'elle grandit.

Sur l'une des photos, on peut voir un homme souriant avec elle, un jet de d'investigation permet de reconnaître le chauffeur du bus.

L'étage donne sur un petit appartement dans lequel Meiko et son père vivaient. L'endroit est visiblement spartiate, la famille n'ayant que peu de ressource. Il y a une petite cuisine, une salle de bain et deux pièces.

La plus petite était la chambre de Meiko alors qu'Hayato dormait dans l'autre. La chambre de la jeune fille est décorée avec quelques posters Gothic et quelques effets personnels gisent ici ou là. La chose notable est le message écrit avec un rouge à lèvres noir. « Je ne t'ai rien demandé. Barre-toi! » (Ce message s'adresse à l'Oni bien entendu)

Son futon est entouré de sel consacré qui devait, il y a longtemps, former un cercle parfait.

Dans la table de nuit se trouvent plusieurs boîtes de pilules.

Toute personne avec un bagage médical comprendra que c'est un traitement pour personne dépressive.

Ceci peut lui laisser comprendre que Meiko était une dépressive chronique et qu'elle a essayé un grand nombre de traitements tous plus forts les uns que les autres. Shiori peut reconnaître certaines d'entre elles, vu que plusieurs de ses amies les utilisent.

La seconde pièce, plus grande, servait aussi de salon. Un futon peut d'ailleurs être trouvé sous le kotatsu (Table basse chauffante.).

L'ensemble de l'appartement montre des traces de lutte, les portes sont défoncées et la majorité des meubles sont cassés. Quelques traces de sang peuvent être trouvées sur les tatamis de la plus grande pièce. C'est ici qu'Hayato a été tué quand les habitants ont forcé l'appartement. Meiko, quant à elle, s'est donné la mort dans sa chambre, terrorisée.

Le Café

Comme tous les immeubles du coin, le café est sombre et en piteux état. L'intérieur peut être observé depuis la route à travers les fenêtres grises de poussière. La porte s'ouvre facilement sur une grande salle ou trône des sièges et des tables en plastique moulé. Un long comptoir avec des présentoirs à viennoiserie est le long du mur. Derrière celui-ci se trouve une grande cuisine dominée par une imposante table en inox surplombée de quelques casseroles. Ces vieilles poêles pendent à des crochets au-dessus de la table. Il y a plusieurs tiroirs dans la cuisine, mais la majorité des couteaux semble avoir disparu.

Un couteau bien aiguisé peut tout de même être trouvé, et les quelques poêles peuvent facilement être utilisées comme armes de fortune.

Un frigo fermé est encadré de l'évier et des tables de cuisson.

Évidemment, les tables de cuisson n'ont pas de gaz et l'eau qui s'écoule des robinets de l'évier est noire. Les placards de la cuisine contiennent quelques aliments dont les dates d'expiration sont passées depuis longtemps. Quelques-uns peuvent encore être mangés. On y trouve aussi un sac de sel. Celui-ci pourrait être utile contre l'Oni. Le cas échéant, Meiko apparaîtra ici pour l'indiquer aux personnages.

Le mur derrière le comptoir aux viennoiseries est tapissé de photos de clients et des soirées organiser dans le café. L'une d'entre elles montre Hayato et Meiko lors de l'anniversaire de ses 18 ans.

Les joueurs pourront reconnaître en Hayato, le chauffeur et bus et Meiko, si celle-ci leur est apparue entre temps.

Un jet d'empathie ou de perception permet de discerner le sourire forcé de Meiko sur les photos. Une ombre indistincte peut être aperçue derrière elle, en y regardant de plus près, l'ombre semble être celle d'un homme musculeux portant, peut-être, deux cornes sur la tête.

Convinient Store (Mini-Mart)

Même si l'on peut jeter un coup d'œil à travers les vitres sales du magasin, celui-ci est fermé à double tour et une lourde chaîne entoure la poignée.

Si la chaîne ne peut pas être forcée, il existe un petit espace dans la balustrade entourant une petite cour derrière le Mini-Mart. Les deux personnages féminins peuvent passer par cette espace, alors qu'un autre personnage devra enjamber les deux mètres cinquante de l'enceinte.

La porte arrière du magasin est entre-ouverte.

Le magasin possède deux parties distinctes : l'avant; où se trouve de nombreux rayons vides aujourd'hui, et l'arrière par lequel entre les personnages. C'est une petite zone de stockage qui se trouve derrière le comptoir. Il n'y a pas d'électricité et l'endroit est très sombre.

Il n'y a quasiment rien dans le magasin, celui-ci ayant été pillé. Quelques petites choses peuvent tout de même être trouvées ici et là. Des aliments dont la date limite est dépassée, quelques sacs plastiques fin, quelques jouets en plastique de mauvaise facture, des journaux datant de plusieurs mois. C'est dans ces journaux que se trouvent deux articles notables : Un homme attaque une fille "possédée" et Un meurtre odieux.

Mais les personnages joueurs ne sont pas les seuls à avoir trouvé le trou dans la paroi.

Il y a trois à cinq chiens errants affamés qui circulent entre les étagères désertes. La nourriture avariée est leur trésor et ils vont défendre leur territoire. Et peut-être trouveront-ils un personnage à leur goût.

Chien sauvage(3 a 5)

Caractéristiques

HAB 4 PUI 2 VIG 3 VIV 4

AST 1 PER 3 PRE 1 TEN 2

Caractéristiques secondaires

VIE 40 BG 13 SM -13 DEF 11

ACT 2 MOV 4 REA 3

Compétences

Combat

Corps à Corps 4

Compétence générale

Course 4, Esquive 4

Pouvoirs

Armes naturelles (Dents) 8

ARTICLES :

Un meurtre odieux :

(Daté il y a 8 mois (soit 2 mois avant l'incident Kuro))

Plusieurs interpellations ont eu lieu dans le district de Tagashi après que les habitants aient pris les armes pour faire leur loi eux-mêmes. Agissant suite à des rumeurs d'abus sexuel sur mineurs, plusieurs habitants ont envahi l'habitation de Saaki Hayato et le battirent à mort avant que la police n'intervienne.

Saako Hayato était le chauffeur du bus local encore en deuil du suicide de sa fille Meiko. La jeune femme s'était donné la mort avec une longue dépression et la police n'avait jamais suspecté le père de quoi que ce soit.

Les habitants arrêtés ont insisté sur le fait que Mr Saaki avait abusé sa fille à plusieurs reprises, l'enfonçant un peu plus dans la dépression. Une étude des dossiers médicaux légaux de la police lors de la découverte du corps de Meiko, ne mentionne aucun signe d'abus sexuel. Les habitants semblent croire que les véritables rapports ont été camouflés ce qui entraîna ce tragique accident suite à une scène d'hystérie collective.

Ce n'est pas le premier incident dramatique qui arrive au croisement de Tagashi. Dans le courant de l'année, le taux de criminalité a drastiquement augmenté entraînant la fermeture de plusieurs commerces locaux et la raréfaction des clients. Il est probablement que l'acte horrible d'aujourd'hui ne soit que le reflet du désespoir et de la colère des derniers habitants du quartier. Il est probable que les arrestations massives qui ont eu lieu signent la fin de ce petit district.

Un homme attaque une fille "possédée" *(Daté il y a 9 mois)*

Dans les districts de Tagashin, un homme a été arrêté aujourd'hui suite à des agressions répétées sur une jeune femme. Violent, le forcené n'a cessé de traiter la jeune femme de fille du démon se plaignant auprès des autorités qu'elle le « hantait » depuis plusieurs mois. L'homme souffre visiblement de troubles mentaux graves.

La police le soupçonne d'avoir fait une fixation sur la victime qui aime à s'habiller en Gothic lolita.

Néanmoins, des témoins de la scène ont entendu la jeune femme hurler qu'elle ne lui avait rien demandé et qu'elle n'en voulait pas.

L'entrepot

L'entrepôt est l'immeuble qui a le plus souffert.

Il était utilisé comme lieu de stockage pour plusieurs sociétés qui ont aujourd'hui toutes disparu.

Une porte suffisamment large pour faire passer un semi-remorque est percée d'une porte à taille humaine. Les deux portes sont fermées par des chaînes. Mais ces portes sont en bois épais ce qui permet de les forcer non sans effort.

L'intérieur est particulièrement sombre, la seule lumière disponible est celle qui transpire faiblement par les quelques trous présents dans le toit.

On distingue une vaste salle dont une bonne moitié est pleine d'étagères. Certaines sont couvertes d'affaires : vêtements, sacs à main, chaussures, robes, portefeuilles...etc. Tout est regroupé par catégorie, comme si l'on préparait une vente aux puces.

Il s'agit en fait, de toutes les possessions des précédentes victimes de l'Oni.

Si quelqu'un reste trop longtemps près de la pile de vêtements, il se ressentira une envie présente de se déshabiller et de « ranger » ses effets personnels dans les piles adéquates.

Pour résister à cela, le personnage doit réussir un jet de Ténacité SR 12.

Si le jet est un échec, alors le MJ devrait lui permettre un nouveau jet pour se clarifier l'esprit quelques minutes plus tard. Pendant ce temps, le personnage, sans s'en rendre réellement compte, retirera un nombre de vêtements dépendant de la marge d'échec du jet.

Cet effet devrait être utilisé pour faire peur au joueur plutôt que de les bloquer dans l'entrepôt.

Derrière ces rayons d'étagères se trouve une grosse boîte de métal. On dirait un frigo industriel. Bien entendu, sans électricité, la chambre froide ne fonctionne pas.

La lourde porte est fermée, et derrière celle-ci se trouve tous les corps des victimes de l'Oni.

Les morts sont plus vivants qu'ils ne le devraient, et la chambre froide contient une vingtaine de zombies entièrement nus. C'est leurs chagrins, leurs souffrances qui les animent, et ils attaqueront ce qui les approche.

En effet, après s'être débarrassées de leurs possessions sous l'influence de l'Oni, les victimes se rendent d'elle-même dans le « coffre » pour que le monstre brûle leurs âmes.

C'est ici que se trouve le corps de Meiko, caché derrière la horde de corps torturés. Il peut être reconnu, car c'est le seul corps avec des vêtements, des vêtements de Gothic lolita.

Si le corps est déplacé, l'Oni apparaîtra pour empêcher les personnages d'amener les restes dans le bus d'Hayato.

Mais, pour pouvoir visiter complètement la chambre froide, il va falloir faire sortir les âmes perdues.

Âmes perdues (une vingtaine)

Caractéristiques

HAB 3 PUI 4 VIG 4 VIV 2

AST 1 PER 2 PRE 1 TEN 1

Caractéristiques secondaires

VIE 45 BG 15 SM -15 DEF 14

ACT 1 MOV 3 REA 2

Compétences

Compétence de combat

Corps à Corps 4

Pouvoirs

Armes naturelles (Griffe)

Laisser les joueurs trouver un moyen. Les zombies sont lents et pas très intelligents, mais ils sont implacables.

Un personnage devrait être capable d'ouvrir la porte trois ou quatre fois avant qu'une âme perdue ne soit assez près de la porte pour la maintenir ouverte.

Tourner le couteau dans la plaie.

Après quelques heures dans le quartier désert, l'Oni finit par connaître les secrets et les désirs des personnages. Il laissera donc des indices ou des objets ici ou là pour embarrasser, énerver les personnages. Il cherche à se nourrir de leurs ressentiments. Aussi, ces objets sont réels, bien que créés par l'Oni. Ils doivent provoquer beaucoup d'interaction entre les joueurs et donc ne jamais être trouvés, par hasard.

Voici quelques idées de trouvailles :

Un cahier d'écolier avec « Shiori 4 sho » et plein de petit cœur sur toutes les pages. Il y a quelques articles avec la photo de Sho dont quelques-unes portent des traces de rouge à lèvres.

- Un rapport de police à propos de Rin ou Kazuki détaillant leur travail en tant qu'indiciaires pour les flics.
- Quelques posters de mode de Sho en déshabillé ou en costume ridicule. Certaines images sont risibles et d'autres présentent quelques graffitis comme une moustache par exemple.
- Un rapport de police détaillé décrivant une bavure dont Hiroshi serait responsable. Il semble qu'une jeune fille (qui ressemble étrangement à Meiko) a été accidentellement abattue pendant une interpellation.
- Un journal détaillant l'histoire d'un certain Kohei, un homme arrêté lors d'une descente. Il était mineur lors des faits et a été relaxé à cause de son jeune âge.

Si vous utilisez vos propres personnages, utilisez leur Background pour dévoiler leurs plus sombres secrets. Le but est ici de semer le doute dans le groupe.

Finir l'aventure.

Après de nombreux tâtonnements, les personnages devraient comprendre l'histoire de Meiko. Mais dès qu'ils quittent l'entrepôt avec les restes de la jeune femme, ils trouveront l'Oni sur leur chemin. Un katana à la main.

Il fera de son mieux pour empêcher que les restes de Meiko ne rejoignent le bus où l'attend son père.

L'Oni est un adversaire redoutable, peut-être trop pour vos personnages. Ce n'est pas un problème si vous avez l'intention de tous les réduire en bouillie. Mais, si vous souhaitez qu'ils

aient une petite chance, vous pourriez autoriser les âmes perdues à prendre leurs revanches sur l'Oni.

Si l'Oni est occupé par les âmes perdues alors les personnages seront plus libres de leurs mouvements.

Mais rappelez-vous que son but premier est d'empêcher que Meiko et Hayato ne soient libérés.

Il y a deux façons de finir ce scénario.

Soit les personnages sont tous condamnés depuis le départ. Comme dans la plupart des films d'horreur japonais, il n'y a pas d'issue. Ils sont prisonniers à jamais par l'Oni et deviendront des fantômes à leur tour.

Soit, ils peuvent réussir à amener les restes de Meiko dans le bus de son père.

Si un personnage réalise cet emploi alors Hayato apparaîtra.

Le bus semblera se dédoubler, laissant apparaître une version fantomatique de celui-ci qu'aucun personnage ne pourra prendre.

Il roulera hors de la zone d'influence de l'Oni traversant peut-être certains personnages.

Ils pourront apercevoir assise à l'arrière du bus Meiko affichant un large sourire de gratitude alors que le bus quitte leur champ de vision.

Si l'Oni n'a pas été vaincu à ce moment, il poussera un cri de rage et disparaîtra brusquement. (Il ne réapparaîtra pas... mais vos joueurs pourront garder quelques sueurs froides.)

Les personnages survivants sont libres de partir.

Si cette aventure était de début d'une campagne personnelle laissez vos personnages choisir une direction du croisement, après quelques minutes de marche, ils apparaîtront alors dans l'endroit de votre choix.

Si cette aventure n'était qu'un one shot, utiliser les rues ramène inexorablement au croisement initial...

L'Oni apparaît à nouveau. Alors que le jour se lève, leurs essences s'évanouissent dans la lumière... Ils ne sont maintenant qu'esprits, prisonniers à jamais.

Feuille De Personnage

Nom Kohei Hayashi
 Age 32
 Genre Masculin
 Profession Salaryman
 KAISO 3



Caractéristiques principales

Corps		Esprit	
Puissance (PUI)	2	Astuce (AST)	2
Vigueur (VIG)	3	Perception (PER)	2
Vivacité (VIV)	2	Ténacité (TEN)	2
Habilité (HAB)	2	Présence (PRE)	2

Caractéristiques Secondaires

	VIE 40	
DEF 12	BG 14	ACT 1
REA 3	SM -14	DEP 2

Salaryman

Depuis que vous êtes né, votre vie vous semble toute tracée.

Jeune, vous vous êtes rapproché des ordres religieux, trouvant votre équilibre dans le spirituel. Mais pour votre famille, les choses étaient déjà prévues, il vous fallait un « vrai » travail.

Aussi vous avez mis vos rêves de côté.

Vous avez étudié à l'école et à l'université pour rejoindre les rangs d'une grande corporation où vous avez commencé votre carrière dès la fin de vos études.

Pour être honnête, vous avez un bon travail et vous êtes reconnaissant envers vos parents.

Mais après dix ans de facturation, vous ne savez pas vraiment si cela est réellement productif.

Vous vivez à l'extérieur de la ville et vous souffrez de la routine. Souvent, vous ne rentrez pas avant que votre femme (Kimiko) et votre fille de 5 ans (Aiko) ne soient couchées. Vous vous sentez en permanence fatigué, mais vous faites bonne figure devant votre famille.

Encore une fois, aujourd'hui le retour est difficile.

Vous avez raté le dernier train pour rentrer chez vous, et vous avez dû prendre le bus.

Fatigué de votre semaine, vous vous êtes endormi.

Et, quand vous vous êtes réveillé, vous aviez visiblement raté votre arrêt.

Compétences

Compétence	Niveau	Gimikku
Sciences Physiques	4	
- Mathématiques	6	Maitrise
Sciences Sociales	5	
- Comptabilité	9	Maitrise
- Bureaucratie	7	Coup De Pouce
- Economie	8	Précision
Aptitudes Physiques	3	
Communication	3	
- Convaincre	5	Coup De Pouce
Investigation	4	
- Recueil Données	6	Précision
- Expertise Légale	6	Précision
Spirituel	4	
- Shinto	6	Maitrise
Réseau et Relation	2	
- Banque et Affaire	3	

Equipements

Malette
 Ordinateur Portable
 Cigarettes

Feuille De Personnage

Nom Kazuki Mori
 Age 28
 Genre Masculin
 Profession Yakuza
 KAISO 4



Caractéristiques principales

Corps		Esprit	
Puissance (PUI)	2	Astuce (AST)	2
Vigueur (VIG)	2	Perception (PER)	2
Vivacité (VIV)	2	Ténacité (TEN)	2
Habileté (HAB)	3	Présence (PRE)	2

Caractéristiques Secondaires

	VIE 30		
DEF 14	BG 10	ACT 1	
REA 3	SM -10	DEP 3	

YAKUZA

Vous êtes un criminel depuis votre plus jeune âge. C'est « l'oncle » de votre quartier qui vous a pris sous son aile. Cet « oncle » qui vous frottait affectueusement la tête alors qu'il monnayait sa protection auprès de vos parents. Vous aviez aperçu le pouvoir de la pègre. Et rien d'autre ne pourrait vous procurer ce sentiment. Durant des années vous les avez bien servis. Recouvrant l'argent de particuliers, enseignant l'humilité à des groupes adverses et prenant soin de vos ainés. A 19 ans, vous avez tué pour eux. Cela vous hante encore un peu, mais vous vous répétez que c'est un signe de faiblesse qui va passer. Maintenant, vous gérez les livraisons de drogue dans plusieurs districts de Shin-Edo.

Ce soir, vous deviez rencontrer le représentant d'un groupe de coursiers pour discuter du territoire que vous alliez leur affecter et discuter de la meilleure façon d'effectuer les livraisons. Vous vous êtes arrangé pour fixer le rendez-vous à un arrêt de bus quelconque pour faire profil bas. Vous savez juste que votre contact est une fille, un motard. Alors que vous alliez descendre, vous avez remarqué ce mec en costume qui a l'air de beaucoup s'intéresser à vous. Flairant la filature de flic, vous avez décidé de rester dans le bus.

Compétences

Compétence	Niveau	Gimikku
Corps A Corps	4	
- Bagarre	6	Maitrise
- Poing Armé	6	Maitrise
Armes A Feu	4	
- Ames de poing	6	Coup De Pouce
- Shotgun	6	Coup De Pouce
Aptitudes Physiques	3	
- Esquive	5	Coup De Pouce
Communication	3	
- Intimidation	6	Maitrise
Dissimulation	5	
- Jeu	6	Précision
- Discretion	6	Coup De Pouce
- Crochetage	7	Maitrise
Réseau et Relation	3	
- Mil. de la Drogues	4	
- La rue	4	

Armes A Distance

ARME	NIVEAU	PORTEE C / M / L / E	DEGATS	MUN.
Pistolet (Gros Calibre)	6	5/20/40/60	306+2	12

Feuille De Personnage

Nom Shiori Aoki
 Age 17
 Genre Féminin
 Profession Lycéenne
 KAISO 2



Caractéristiques principales

Corps		Esprit	
Puissance (PUI)	2	Astuce (AST)	3
Vigueur (VIG)	2	Perception (PER)	2
Vivacité (VIV)	2	Ténacité (TEN)	2
Habileté (HAB)	2	Présence (PRE)	2

Caractéristiques Secondaires

	VIE 30	
DEF 12	BG 10	ACT 1
REA 4	SM -10	DEP 2

Lycéenne

Vous détestez l'école, même si les choses se présentent mieux depuis que vous avez eu 17 ans.

Vous ne savez pas quoi faire de votre vie, et quand votre famille vous pose la question, vous vous dites que vous avez largement le temps d'y penser.

Vous êtes une fille modèle devant vos parents, mais vous préférez plutôt parler mode, célébrité et mauvais garçons avec vos amies.

C'est votre bus pour l'école, et rien n'y arrive jamais.

Mais aujourd'hui vous avez reconnu un garçon; Sho, un modèle très connu dans les magazines pour adolescente.

Il est TROP mignon !

Vous avez essayé d'envoyer un texto à vos amies, mais le réseau ne cesse de sauter.

Vous auriez dû descendre du bus depuis des lustres, mais vous cherchez en vous le courage de lui parler.

Si vous pouviez avoir une photo avec lui, toutes vos amies seraient vertes de jalousies !

Compétences

Compétence	Niveau	Gimikku
Corps A Corps	1	
- Arts Martiaux	3	
Sciences Physiques	3	
Sciences Naturelles	2	
Sciences Humaines	2	
- Litterature	6	Coup de Pouce
Aptitudes Physiques	3	
- Course	5	Maitrise
- Esquive	5	Coup De Pouce
Communication	4	
- Baratin	6	Maitrise
Dissimulation	3	
Culture Générale	5	
- People	8	Maitrise
- Medias	6	Coup De Pouce
- Jeu	7	Coup De Pouce
Réseau et Relation	2	
- Academique	4	

Equipements

Sac A Dos

Cahier

Pod

Feuille De Personnage

Nom Sho Yoshida
 Age 24
 Genre Masculin
 Profession Top Model
 KAISO 5



Caractéristiques principales

Corps

Puissance (PUI) 2
 Vigueur (VIG) 2
 Vivacité (VIV) 2
 Habileté (HAB) 2

Esprit

Astuce (AST) 2
 Perception (PER) 2
 Ténacité (TEN) 2
 Présence (PRE) 3

Caractéristiques Secondaires

VIE 30

DEF 12 BG 10 ACT 1
 REA 3 SM -10 DEP 2

Top Model

Vous êtes beau, des cheveux impeccables, des dents parfaites, une taille mannequin.

Avant même la fin du lycée, vous aviez fait nombres de publicités et shootings pour des magazines.

Aujourd'hui, c'est votre agent qui gère tout pour vous : qui vous rencontrez, ce que vous portez, où vous travaillez..Etc.

Il est très rare que vous ayez à faire le moindre choix.

Vous avez depuis longtemps réalisé que l'expression « être enfermée dans une cage dorée » s'applique parfaitement à votre situation.

Suite à un shooting, votre chauffeur ne s'est pas présenté. Aussi, las de l'attendre, vous avez pris le bus.

Habituellement, vous l'auriez attendu plus longtemps, mais l'envie de changement a été la plus forte. Et puis prendre le bus, c'est amusant.

Mais le bus semble prendre plus de temps qu'il ne devrait. Les gens montent et descendent à chaque arrêt.

Il ne fait aucun doute que le chauffeur va bientôt s'arrêter devant chez vous et vous demander de descendre.

Compétences

Compétence	Niveau	Gimikku
Science Physiques	3	
Aptitudes Physiques	4	
- Course	8	Coup De Pouce
Communication	4	
- Comédie	6	Précision
- Empathie	7	Précision
- Séduire	6	Coup De Pouce
- Convaincre	8	Maitrise
Culture Générale	6	
- People	7	Maitrise
- Haute Société	7	Coup De Pouce
Microphotonique	3	
- Squids	4	
Réseau et Relation	5	
- Presse	6	Maitrise
- Milieux Politiques	6	Maitrise

Equipements

Gentai Lunette

Miroir

Gel et Laque pour cheveux

Feuille De Personnage

Nom Rin Kamura
 Age 22
 Genre Féminin
 Profession Bosozoku
 KAISO 2



Caractéristiques principales

Corps

Puissance (PUI) 2
 Vigueur (VIG) 2
 Vivacité (VIV) 2
 Habileté (HAB) 2

Esprit

Astuce (AST) 2
 Perception (PER) 2
 Ténacité (TEN) 3
 Présence (PRE) 2

Caractéristiques Secondaires

VIE 35

DEF 12 BG 12 ACT 1
 REA 4 SM -12 DEP 2

BOZOSOKU

Vous faites partie d'un gang de motards de Shin-Edo. Vous avez rejoint ce groupe juste après le lycée et c'est le seul endroit où vous sentez à votre place.

Votre gang, exclusivement constitué de filles, n'est pas le plus violent, mais il possède de fortes connexions avec les Yakuza. Ceci vous a permis de devenir passeur de drogue. Le transport de ces petits paquets est particulièrement lucratif et aucune de vous n'a besoin d'un boulot légal pour vivre correctement.

Bien entendu, vous préféreriez ne rien avoir à faire avec la pègre. Être coursière dans le milieu n'est pas l'avenir que vous vous étiez imaginé. Mais ça vous permet de vivre comme vous le voulez.

Et puis... ce n'est pas comme si vous vendiez quelque chose.

Ce soir, votre leader vous a demandé de la remplacer pour un rendez-vous. Vous devez rencontrer un Yakuza pour faire un point sur les livraisons. Vous devez retrouver votre contact à un arrêt de bus. Le bus s'approche et vous le reconnaissez, mais il rate visiblement l'arrêt.

Vous enfourchez votre moto et doublez le bus pour monter dans celui-ci à l'arrêt suivant.

Le yakuza est bien dans le bus, mais vous décidez de ne pas l'aborder immédiatement pour comprendre les raisons qui lui ont fait changer ses plans.

Compétences

Compétence	Niveau	Gimikku
Corps a Corps	3	
- Bagarre	8	Coup De Pouce
Mélee	3	
Science Physiques	3	
Aptitudes Physiques	3	
Communication	3	
- Intimidation	5	Coup De Pouce
Conduite Engins Roulants	3	
- Motos	8	Maitrise
- Engin MagnétoDyn.	4	
Dissimulation	3	
Réseau et Relation	1	
- Mil. de la Drogues	2	
- La rue	2	
Mécanique	3	
- Mécanique Auto	5	Maitrise

Armes de Contact

ARME	NIVEAU	DEGATS
Couteau (REA+1)		106+1

Feuille De Personnage

Nom Hiroshi Tanaka
 Age 25
 Genre Masculin
 Profession Detective
 KAISO 3



Caractéristiques principales

Corps		Esprit	
Puissance (PUI)	2	Astuce (AST)	2
Vigueur (VIG)	2	Perception (PER)	3
Vivacité (VIV)	2	Ténacité (TEN)	2
Habilité (HAB)	2	Présence (PRE)	2

Caractéristiques Secondaires

	VIE 30		
DEF 14	BG 10	ACT 1	
REA 3	SM -10	DEP 2	

DETECTIVE

Vous êtes née dans l'une des zones les moins sûres de Shin-Edo.

Bon nombre de vos amis sont tombés dans le crime qui gangrène les quartiers pauvres, et ceux qui y ont échappé ont changé d'une façon ou d'une autre.

Vous vouliez faire quelque chose pour votre communauté. Aussi, vous avez rejoint les rangs de la police à la sortie de l'école.

Après avoir été policier de proximité pendant quelques années, vous avez été muté au département Enquête.

Vous n'avez jamais oublié vos origines ni les raisons qui vous ont poussé à devenir flic.

Vous portez donc un intérêt tout particulier aux yakuzas et aux gangs qui ciblent et réduisent à néant les communautés fragiles.

Vous avez suivi un yakuza du nom de Kazuki Mori juste sur une intuition.

Celle-ci c'est avérée payante, car votre suspect est monté dans un bus pour rencontrer quelqu'un. Vous attendez patiemment que son contact arrive avant d'agir, mais personne ne s'est encore approché de lui.

Vous commencez à penser qu'il vous a repéré.

Compétences

Compétence	Niveau	Gimikku
Corps A Corps	4	
- Art Martiaux	8	Coup De Pouce
Armes A Feu	4	
- Armes Magnétique	8	Coup De Pouce
Sciences Sociales	3	
- Droit	4	
Dissimulation	3	
- Discretion	4	
Conduite d'Engin Roulant	2	
Investigation	5	
- Fouille	8	Maitrise
- Recherche Indices	8	Maitrise
- Interrogation	6	Maitrise
- Recueil Données	6	Coup De Pouce
Réseau et Relation	4	
- Mil. de la Drogues	5	Expertise
- La rue	5	Expertise

Armes A Distance

ARME	NIVEAU	PORTEE C / M / L / E	DEGATS	MUN.
SHOCKWAVE	8	5/20/30/40	406 (Inc.)	NA