

HANRAN NO KAKUSEI

Projet d'univers et de personnages

Hanran no Kakusei est une idée de jeu imaginée récemment avec mon petit frère.

Nous ouvrirons prochainement un serveur Discord RP dédié.

HISTOIRE

Depuis des temps immémoriaux, la population mondiale possède des facultés surhumaines aussi nommées “super-pouvoirs”. Ce phénomène a néanmoins mené à un désastre sans nom, une destruction totale de la Terre, engendrée par des luttes acharnées internationales pour des motifs divers et variés.

En l’an 1783, alors que la planète bleue n’était plus qu’un terrain dévasté et sombre, un individu va naître, enfant de rares survivants de la “Grande Catastrophe”. Ce petit-être était doté d’un pouvoir encore inconnu aujourd’hui, mais à l’origine de la Renaissance de la vie sur Terre. En grandissant cet homme ayant pour nom Takashi fondera la ville de Hanran (au nord de l’ancien Japon), en utilisant ses capacités spectaculaires. D’années en années cette ville s’est agrandie, devenant une aire urbaine.

Malheureusement, l’illustre Takashi I n’était pas immortel et comme n’importe quel être humain il dira adieu à la vie, scellant le monde à reposer uniquement sur Hanran et ses alentours, étant donné que le reste de la Terre est depuis bien longtemps inhabitable. C’est donc son fils Takashi II qui gouvernera l’Empire de Hanran pour honorer les exploits de sa figure paternelle.

Des années et des années passèrent et Hanran ne cessera de devenir de plus en plus moderne...

Nous sommes actuellement en 2026, Hanran est sous les rênes du grand Empereur Takashi VI. La population possède toujours d’incroyables dons, cependant seulement 20% de cette dernière est capable de les exploiter.

Ce qui est plutôt embêtant étant donné que l’Empire doit faire face à une rude menace. Au fil du temps, des espèces animales en dehors de Hanran ont commencé à muter, devenant alors des bêtes féroces avides de sang et de chair humaine, voire des monstres comme nous avons coutume de les nommer.

Cette meute infinie était un danger conséquent pour la prospérité de Hanran et de ses habitants, c’est donc pour palier à ce problème que le noble Takashi VI décida de financer des “Escouades” d’individus maîtrisant leurs pouvoirs du mieux possible, afin que ces derniers soient les boucliers des 9 arrondissements de Hanran face à ces créatures austères.

Ainsi furent mises en place ces fameuses Escouades de Justiciers, comptant au maximum 5 membres chacune dont le capitaine.

Tout semblait réglé, excepté un malheureux détail : l’utilisation des pouvoirs ne servait parfois pas cette noble cause. Certaines personnes aux mauvaises intentions donnèrent naissance à des Organisations Clandestines aux ambitions diverses et aux desseins souvent obscurs.

Voici le tableau final, ou plutôt “actuel” de Hanran, car voyez-vous, son destin reste encore flou. Les acteurs de son futur ne sont autres que vous.

Comme vous pourriez le constater, Hanran est quasiment totalement circulaire. Il faut dire que Takashi I avait le souci du détail, durant la création de sa ville, il souhaitait la rendre la plus utopique possible de par la forme de ses frontières.

Au fil du temps, Hanran a su identifier des arrondissements et/ou quartiers, 9 sont comptabilisés aujourd'hui.

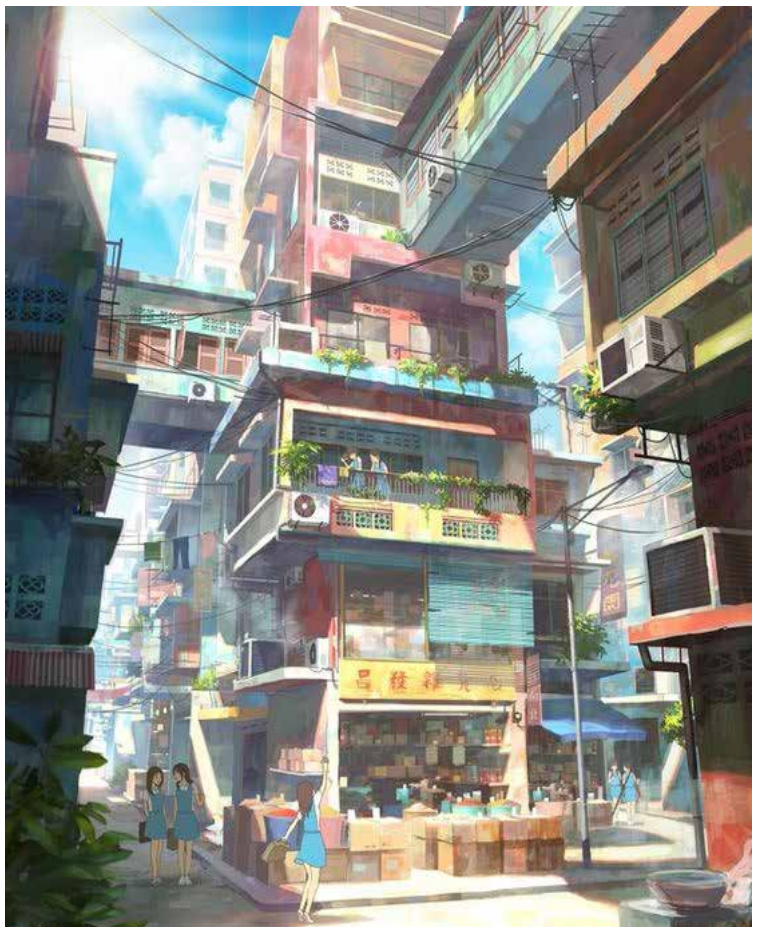
Il faut d'ailleurs préciser que chaque arrondissement est sous la protection d'une Escouade attirée, ce qui veut donc dire qu'il y a en tout 9 Escouades dans l'Empire.

Plongeons-nous à présent à une plus petite échelle, histoire de voir à quoi ressemble chaque arrondissement érigeant la gigantesque ville de Hanran !

1er Arrondissement : Hashiyama

Hashiyama est le coeur de Hanran, il s'agit d'un arrondissement très petit en effet, néanmoins il comprend le palais de Takashi VI. On pourrait le décrire comme étant le "Centre-ville". Un Centre-ville dont les prix des logements s'élèvent à des altitudes considérables... Le travail n'y manque pas cependant !

C'est aussi à Hashiyama que se situe la gare de trains aériens qui parcourent la totalité de la ville chaque jour. Les attaques s'y font assez courantes mais sont plutôt vite stoppées par l'Escouade locale.



2ème Arrondissement : Hontori

De tous les arrondissements, c'est bien celui de Hontori le plus banal.

Situé près de Hashiyama, il jouit légèrement de sa production et de ses commerces. Cependant, Hontori n'a vraiment rien d'atypique qui pourrait le démarquer des autres arrondissements.

Pour faire simple, il s'agit d'un simple quartier résidentiel sans trop de valeur. Mise à part peut-être la seule entrée vers les souterrains de Hanran...



3ème Arrondissement : Naramoto

Naramoto est le 3ème arrondissement de Hanran, est par la même occasion le plus festif d'entre eux !

Des dizaines de boutiques en tout genre, des salles d'arcade, des restaurants, des bars. Vous n'aurez jamais le temps de vous y ennuyer !

Les habitants de Naramoto sont les personnes les plus sympathiques que vous croiserez, toujours le sourire aux lèvres et la bonne humeur constante.

Naramoto a su conserver des architectures traditionnelles, tout en comptant des bâtiments modernes et colorés, ce qui en fait son charme unique !

4ème Arrondissement : Okusaki

Bienvenue à Okusaki, l'arrondissement le plus aisé de Hanran.

L'omniprésence d'espaces verts autour des résidences apporte une fraîcheur unique dans ce lieu. Comme énoncé plus tôt, acquérir un logement dans ce coin-ci requiert des moyens financiers assez élevés.

Le calme et le bon vivre de Okusaki vous fera oublier que des monstres peuplent les alentours. Bien que leur présence ne soit pas totalement impossible attention...



5ème Arrondissement : Sotama

Sotama est le plus grand arrondissement de Hanran.

La raison ? Il accueille le plus grand nombre d'habitations et est surtout le pôle académique de la ville. Dans ce même coin de Hanran sont regroupés toutes les écoles, allant de la primaire jusqu'aux études universitaires supérieures.

Il ne faut pas non plus omettre la présence de laboratoires de recherches visant à apporter des aides précieuses aux Escouades et leurs équipements.

6ème Arrondissement : Wataori

L'arrondissement de Wataori est assez unique en son genre, cela s'explique facilement, il s'agit de la seule région sans habitations.

Wataori est la zone industrielle de Hanran, concentrant différentes usines utiles à la vie de l'Empire et lieu de travail d'une majorité d'habitants. Cela n'en fait pas pour autant un endroit pollué, au contraire l'air y est adéquatement respirable. Les individus fréquentant l'arrondissement sont d'ailleurs surprenamment amicales à la venue d'ouvriers étrangers, prêt à leur apporter leur aide pour apprendre un métier.

Éloignés de la vie urbaine, l'apparition des créatures et monstres y est normalement improbable.



7ème Arrondissement : Okusaki

Mutsutama est le plus rentable des arrondissements portuaires de Hanran.

Son ouverture sur la mer lui permet un commerce de pêche unique dans l'Empire. L'air y est pur et froid, on retient de cet endroit l'odeur du poisson frais et du sel se mélangeant pour offrir un cocktail olfactif assez surprenant. Les nombreux bars vous tiendront éveillés ainsi que les ballades au bord du port marchant entre saltimbanques et musiciens de rue.

Cependant, n'oubliez pas que des créatures aquatiques peuvent surgir des côtes pour semer la pagaille...

8ème Arrondissement : Iwayaku

Iwayaku correspond à l'arrondissement de Hanran situé près du lac du même nom.

Vous remarquerez très probablement l'architecture très traditionnelle qui est restée depuis. Le lieu est assez envoûtant de par ses centaines de lanternes volants près des toits des bâtiments tout simplement sublimes. Des légendes sont apparues dans ce coin-ci, narrant l'histoire d'un dragon marin résidant au fond du lac. Cette histoire est fondée sur le fait que cette vaste étendue d'eau caressant les pontons est d'une chaleur tropicale.

Il est évidemment déconseillé de s'y baigner depuis...



9ème Arrondissement : Asahoro

Asahoro, neuvième arrondissement, aussi intitulé la "Zone Critique".

Un conseil : méfiez-vous de cet endroit... Les habitants y sont assez peu sympathiques, les logements sont plutôt miteux, les ruelles sont aussi bien sombres qu'étroites et les nuits y semblent éternelles et terrifiantes.

C'est le lieu le plus malfamé de tout Hanran, mais aussi le plus dangereux ! En effet, Asahoro est l'arrondissement le moins protégé, ce qui engendre un grand mécontentement. Il n'est pas étonnant que la criminalité y soit en hausse considérable !

À titre d'information, le Capitaine de l'Escouade postée à Asahoro se débrouille seul, brisant totalement le principe d'une Escouade.

Néanmoins, bien qu'il préfère travailler seul, il s'agit du plus puissant Capitaine de Hanran, meilleur bouclier que cet arrondissement connaisse.

Les Kurokami (黒狼)

Les Kurokami sont les créatures hostiles les plus répandues parmi les entités que l'on nomme "monstres".

Ce sont en réalité des loups ou chiens sauvages, ayant mutés en une espèce dangereuse. Leurs crocs arrachent la chair humaine comme de la viande saignante, leurs griffes acérées sont de vrais rasoirs et leur vitesse ne s'est que décuplée depuis l'extinction de leurs ancêtres.

Les Kurokami sont néanmoins des êtres stupides, ne pensant qu'à manger en première instance.

Malheureusement, leur faim les poussent à attaquer les pauvres habitants de Hanran les réduisant en simple déjeuner sans potentiel valeur.



Le Kuraikami (暗いオオカミ)

Le Kuraikami est une forme plus évoluée qu'un Kurokami.

Plus dangereux, plus rapide, plus affamé. Il s'agit en quelque sorte du chef de meute, au même titre qu'un loup alpha.

Là où le Kuraikami élu domicile, il faut s'attendre à ce qu'il soit accompagné de son cortège de Kurokami. Mais, il faut surtout s'apprêter à fuir aussi rapidement que possible.

Les Dakuiguru (ダークイーグル)

Les Dakuiguru sont des monstres aériens certes peu volumineux, mais représentant une menace bien réelle. Avant leurs mutations, ils étaient des oiseaux en tout genre : aigles, corbeaux, vautours, faucons...

Leur capacité à se déplacer dans les airs leur permettrait d'attaquer des habitants de Hanran de n'importe où, hors ils se restraignent aux arrondissements centraux.

Les serres des Dakuiguru peuvent trancher du bois comme du beurre, leur bec contient un venin non léthal causant des douleurs assez conséquentes, alors ne vous faites pas pincer et surveillez bien le ciel !



Les Jettogoremu (ジェットゴーレム)

Les Jettogoremu représentent une minorité des monstres. Le Jettogoremu est le fruit d'une mutation d'animaux de grande carrure tel que les ours, les gorilles ou encore les pandas.

Ce sont des créatures imposantes avec une force brute, dures comme la roche. Ils peuvent soulever des rochers gigantesques avec leurs bras, sans trop de peine. Vous perdrez votre temps en tentant de fissurer le bouclier d'obsidienne leur servant de "carapace". Pour les anéantir, le moyen le plus efficace est d'atteindre leur crâne, qui n'est que légèrement protégé.

L'environnement auquel ils étaient confrontés les a poussés à s'adapter à leur habitat en se recouvrant de pierres presque indestructibles.

Les Onizame (鬼鮫)

Les Onizame sont des monstres occupant les milieux aquatiques, voir même les côtes.

Leurs nageoires leur permettent d'atteindre des vitesses affolantes sous l'eau. Ce n'est rien comparé à leur mâchoire qui déchiquète tout ce qu'ils ont sous la dent en un temps record. Avec ces caractéristiques effarantes, les Onizame sont devenus les Seigneurs des Eaux, à moins que la légende du dragon marin ne soit véridique...

Sinon, ces derniers sont issus de mutations telles que les requins, voire des orques.



Les Moerutokage (燃えるトカゲ)

Les Moerutokage sont des monstres aux écailles ardentes et à la salive calcinante. Ils sont très présents dans les souterrains de Hanran, et sortent parfois par les bouches d'égouts pour attaquer les pauvres citoyens.

La lave s'échappant de leur bouche est très souvent responsable d'incendies dans l'Empire, leurs griffes qui vous entaille engendre des brûlures infernales.

Les Moerutokage sont la forme extrême de la mutation de reptiles, au même titre qu'un serpent ou un lézard.

Le mot "extrême" est bien choisi, étant donné que leur taille a considérablement augmenté à travers le temps et que leur organisme émet une chaleur incendiaire.

Les Taoreta (倒れた)

Les Taoreta (littéralement "déchus"), sont d'après des recherches poussées, d'anciens humains ayant subi une mutation. Personne ne sait de quelle manière ce phénomène s'est produit, mais bien qu'étrange, il est réel.

Un Taoreta, est un monstre doué de raison et pouvant s'exprimer, certes difficilement, aux humains. Doté de cette intelligence, il devient un redoutable prédateur et use de manipulations diverses et variées.

Au niveau physique, ces créatures sont agiles, peuvent bondir sur de hautes et longues distances, leur peau est plutôt résistante et leurs «serres» servent plutôt d'arme de choc.



Les Yūrei (幽霊)

Les Yūrei ("fantômes") sont des créatures abominables comme le montre d'ailleurs leur visage presque "démoniaque".

Après plusieurs analyses, il a été démontré que les Yūrei possèdent eux aussi des facultés. Ils ont des dons psychiques leur permettant de se téléporter et leur rugissement peut-être si strident que certains citoyens s'évanouissent tant la douleur auditive est insupportable.

Une enquête est menée tant cela est suspect qu'un animal puisse acquérir de telles capacités. Des rumeurs circulent selon lesquelles les Yūrei auraient été conçus par les humains eux-mêmes dans les laboratoires spéciaux de Sotama.

Toujours est-il que croiser un Yūrei est un cas extrêmement rare puisqu'ils n'apparaissent que la nuit et en nombre infime soit-disant.

