

La sœur de Fujiwara Hideo. Elle est organisée et intelligente. Après la mort de son père il y a un an, elle a repris le « business familial » qui consiste globalement à être actionnaire dans de nombreuses sociétés différentes, principalement tournées autour de l'art et certaines succursales de sites pornographiques. Sora savait que la fortune familiale provenait de sources différentes et parfois peu glorieuses, mais « les affaires sont les affaires » comme le disaient souvent ses défunts parents.

Ce que Sora sait :

Depuis la mort des parents, Hideo s'est complètement renfermé avant de se réfugier dans la demeure familiale. Sora est venue le voir régulièrement et a découvert qu'il avait laissé tomber tous ses projets pour se consacrer à l'écriture d'une pièce de théâtre ;

Hideo a été traité pour de la schizophrénie quand il était petit, il faisait beaucoup de cauchemars.

Niveau 2 Profil Rentière (Société)

FOR 9 (-1) DEX 16 (+3) CON 11 (+0)

INT 14 (+2) PER 12 (+1) CHA 15 (+2)

DÉF 13 PV 13 Init +3

PC 5 PS 5 Ki +1 PM 5 Volonté +1

ATC +0 ATD +3 ATM +2

Voie des langues

Rang 1 : maîtrise les éléments basiques des langues romanes lui permettant de communiquer de manière basique et de comprendre les concepts simples dans cette langue.

Voie de la psychologie

1. À l'écoute : l'Eiyu sait écouter les autres et les mettre à l'aise pour recueillir leurs confidences. Il gagne un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie aux tests de PER effectués pour analyser l'état émotionnel de ses interlocuteurs, et aux tests de CHA pour obtenir un aveu.

2. Mental d'acier : l'Eiyu a étudié ses propres points faibles, et il est devenu particulièrement résilient. Lorsqu'il obtient un 4 (échec critique) sur le d20 lors d'un test, il récupère immédiatement un point de chance (sans pouvoir dépasser son maximum).

Voie du discours

1. Orateur : l'Eiyu sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions.

2. Provocation (L) : l'Eiyu maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA à l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci à s'énerver ou à l'attaquer, au choix du joueur, pendant un tour. Une victime énervée commet des actions stupides qui ne sont pas dans son intérêt : montrer son vrai visage, révéler des informations qu'elle entendait cacher ou prendre une décision inadéquate. Si elle s'en prend à l'Eiyu, elle subit une pénalité de -5 en attaque à son premier tour, à cause de sa colère. Toute nouvelle tentative de provocation après la première se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.

Voie des relations

1. Un ami bien placé : l'Eiyu possède un contact influent dans un des domaines suivants : économie, médias ou monde des lettrés, armée, pègre, politique, sciences. La dénomination et le métier précis du contact dépendent de l'époque dans laquelle évolue le personnage. De plus, l'Eiyu gagne un bonus de +1 aux tests de CHA pour toutes ses tentatives d'amadouer quelqu'un.

Traits : Charmante (+1).

Yukio est un jeune homme bien sous tous rapports. Fils d'un ingénieur et d'une enseignante de physique, il fera un parcours sans faute jusqu'à devenir physicien. Il travaille actuellement sur les nouvelles énergies pour la ville de Tokyo. Il est fiancé à Sora depuis désormais deux ans, période un peu longue qui a été prolongée par la mort des parents de sa fiancée. Yukio doute, non pas de son mariage, mais de l'amour que lui porte Sora. Il a besoin d'un peu plus d'affection et de preuves tangibles de la solidité de leur couple. Depuis la mort du père de Sora, celle-ci a repris l'empire familial et Yukio aide au mieux pour soulager Sora de ce lourd héritage.

Niveau 2 Profil Physicien (Réflexion)

FOR 10 (+0) DEX 11 (+0) CON 10 (+0)

INT 14 (+2) PER 15 (+2) CHA 17 (+3)

DÉF 10 PV 10 Init +0

PC 4 PS 6 Ki +1 PM 6 Volonté +2

ATC +0 ATD +0 ATM +2

Voie de l'investigation

Rang 1 : bonus de +1 par rang pour chaque test de recherche d'indices.

Voie de la technologie

1. Expertise : en réussissant un test de PER difficulté 10, l'Eiyu peut identifier la source d'énergie d'un mécanisme ou d'une création technologique. En réussissant un second test difficulté 15, il peut en deviner la fonction, voire le fonctionnement.

2. Maîtrise technologique : en réussissant un test d'INT difficulté 10 à 20 selon la complexité du mécanisme, l'Eiyu peut utiliser les fonctions de base d'un objet sans commettre d'erreur. Si c'est un critique, il peut aussi en maîtriser les subtilités en y passant $60 - 10 \times \text{mod. d'INT}$ minutes à le manipuler. Enfin, l'Eiyu peut concevoir un mécanisme d'une complexité simple à moyenne en y passant au moins deux heures (s'il a les outils et les matériaux appropriés).

Voie des arts zen

1. Spécialiste : l'Eiyu choisit une forme d'art en particulier et bénéficie d'un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec cet art.

2. Esprit calme : l'Eiyu obtient un bonus égal à son rang dans la voie aux tests impliquant la Volonté ou la Résistance mentale.

Voie des sciences de la terre (hydrologie)

1. Théories fondamentales : l'Eiyu gagne un bonus de +5 aux tests pour comprendre une théorie ou un mécanisme particulier, et pour appréhender un phénomène qui ne soit pas entièrement occulte. De plus, en réussissant un test d'INT difficulté 10, il est capable de déterminer le niveau requis en sciences pour concevoir et utiliser un objet (non occulte), une théorie ou identifier et expliquer un phénomène scientifique.

Voie des sciences formelles (physique)

1. Théories fondamentales : l'Eiyu gagne un bonus de +5 aux tests pour comprendre une théorie ou un mécanisme particulier, et pour appréhender un phénomène qui ne soit pas entièrement occulte. De plus, en réussissant un test d'INT difficulté 10, il est capable de déterminer le niveau requis en sciences pour concevoir et utiliser un objet (non occulte), une théorie ou identifier et expliquer un phénomène scientifique.

2. Maîtrise scientifique : l'Eiyu double le bonus pour le pouvoir de niveau 1 « Théories fondamentales » dans cette voie. De plus, en réussissant un test d'INT difficulté 20, il peut manipuler ou modifier un paramètre d'une expérience (ou d'un programme informatique selon l'époque) en cours sans provoquer de catastrophe.

Traits : Sous l'œil des kamis (+2), Esprit fragile (-1).

Matsuda Neil

Neil est le meilleur ami d'Hideo. Ils se connaissent depuis tout petits. Neil est informaticien et travaille pour les systèmes de sécurité des entreprises privées, principalement des banques. Il a rencontré Hideo alors qu'ils étaient adolescents dans une salle d'arcade devant une borne d'un jeu d'horreur où il fallait deux joueurs. Le duo inséparable est alors né. Ils ont traversé toutes les épreuves ensemble et ont toujours été là l'un pour l'autre. Il y a un peu plus d'un an, Hideo a perdu à quelques mois d'écart sa mère puis son père. Dès lors il a coupé les ponts et n'a plus donné de nouvelles. Neil en a parlé à sa sœur Sora qui lui a dit qu'il vivait son deuil de manière étrange en écrivant une pièce de théâtre dans la maison familiale. Neil est allé le voir à quelques reprises, mais Hideo était très distant, quasiment absent. Il y a trois semaines, Hideo lui a envoyé un mail pour l'inviter à la première de sa fameuse pièce de théâtre : Les Masques d'ocre.

Alors que la pièce s'apprête à commencer, Neil reçoit un mail concernant un update sur un de leurs projets : Color Blind. Etrange, car seul Hideo et lui ont accès au jeu.

D'ailleurs William, le petit copain d'Hideo, a fait des concept arts pour ce projet et il est aussi présent dans le théâtre.

Niveau 2 Profil Programmeur (Réflexion)

FOR 14 (+2) DEX 11 (+0) CON 10 (+0)

INT 14 (+2) PER 13 (+1) CHA 15 (+2)

DÉF 10 PV 1 Init +0

PC 4 PS 7 Ki +0 PM 4 Volonté +1

ATC +2 ATD +0 ATM +2

Voie de la programmation

1. Technicien : en réussissant un test de PER difficulté 10, l'Eiyu peut trouver les différents programmes d'un système. En réussissant un second test difficulté 15, il peut les identifier, voire en comprendre le fonctionnement.

2. Programmeur : l'Eiyu dispose de tous les programmes nécessaires à son travail quotidien gratuitement. Il sait toujours où s'en fournir d'autres et pour la moitié du prix normalement demandé.

Voie de la technologie

1. Expertise : en réussissant un test de PER difficulté 10, l'Eiyu peut identifier la source d'énergie d'un mécanisme ou d'une création technologique. En réussissant un second test

difficulté 15, il peut en deviner la fonction, voire le fonctionnement.

2. Maîtrise technologique : en réussissant un test d'INT difficulté 10 à 20 selon la complexité du mécanisme, l'Eiyu peut utiliser les fonctions de base d'un objet sans commettre d'erreur. Si c'est un critique, il peut aussi en maîtriser les subtilités en y passant 60 - 10 × mod. d'INT minutes à le manipuler. Enfin, l'Eiyu peut concevoir un mécanisme d'une complexité simple à moyenne en y passant au moins deux heures (s'il a les outils et les matériaux appropriés).

Voie des langues

1. Notions de base : l'Eiyu maîtrise les éléments basiques d'une langue, ainsi que de sa famille. Cette connaissance lui permet de communiquer de manière sommaire et de comprendre les concepts les plus simples. Elle se rajoute à la maîtrise de sa langue maternelle, ainsi qu'à toute autre langue parlée accordée par le Sensei en fonction de l'historique de l'Eiyu.

2. Maîtrise linguistique : l'Eiyu acquiert les notions de base dans une seconde famille de langues. De plus, en réussissant un test d'INT difficulté 10, il est capable d'identifier la famille de langues d'un langage écrit ou parlé. Si ce langage est très particulier (comme celui d'entités extraterrestres ou extra-dimensionnelles), l'Eiyu ne pourra pas l'identifier, mais aura la certitude qu'il n'appartient pas à l'humanité.

Voie des sciences formelles (mathématiques)

1. Théories fondamentales : l'Eiyu gagne un bonus de +5 aux tests pour comprendre une théorie ou un mécanisme particulier, et pour appréhender un phénomène qui ne soit pas entièrement occulte. De plus, en réussissant un test d'INT difficulté 10, il est capable de déterminer le niveau requis en sciences pour concevoir et utiliser un objet (non occulte), une théorie ou identifier et expliquer un phénomène scientifique.

Voie du gamer

1. Jeux préférés : spécialité stratégie. L'Eiyu gagne un bonus supplémentaire de +5 lorsqu'il joue à un jeu appartenant à celle-ci.

Traits : Bonne mémoire (+1), Joli cœur (-1).

William Carpentier

D'origine française, William est un artiste complet qui est parti vivre à Tokyo en tant qu'illustrateur pour différentes sociétés de jeux vidéo.

Il a rencontré Hideo il y a quelques années lors d'une soirée karaoké très arrosée encore gravée dans les mémoires. Depuis il sont ensemble et William pensait avoir amené l'équilibre qu'il manquait à Hideo, véritable artiste torturé aux yeux de William. Du jour au lendemain, Hideo a coupé les ponts et n'a plus donné de nouvelles. William, inquiet, en a parlé à Neil, qui lui a dit être dans la même situation que lui, mais aussi que Hideo s'était réfugié dans la maison de ses parents pour écrire une pièce de théâtre. William a bombardé ce dernier de messages et d'appels, mais aucune réponse. Il est allé le voir à plusieurs reprises dans la maison de ses parents, mais Hideo était très distant, quasiment absent. William a donc décidé de couper cette relation. Il y a trois semaines, Hideo lui a envoyé un mail pour l'inviter à la première de sa fameuse pièce de théâtre : *Les Masques d'ocre*. Ce mail incompréhensible a créé beaucoup de doutes et de douleur en lui. Il a finalement décidé de se rendre sur place.

Niveau 2 Profil Artiste (Société)

FOR 14 (+2) DEX 12 (+1) CON 10 (+0)

INT 13 (+1) PER 15 (+2) CHA 14 (+2)

DÉF 11 PV 13 Init +1

PC 5 PS 7 Ki -1 PM 3 Volonté +1

ATC +3 ATD +1 ATM +1

Voie de l'esthétique

1. Œil de l'expert : cette capacité permet à l'Eiyu d'identifier le talent et la marque d'un grand maître ou d'une école sur une composition esthétique, artistique zen ou profane en réussissant un test de PER difficulté 20.

2. Un ami bien placé : l'Eiyu possède un contact influent parmi les artistes. La dénomination et le métier précis du contact dépendent de l'époque dans laquelle évolue le personnage. De plus, celui-ci gagne un bonus de +1 aux tests de CHA pour toutes ses tentatives d'amadouer quelqu'un.

Voie de la pratique artistique

1. Spécialiste : spécialité dessin. Bonus de +5 à tous les tests en rapport avec cet art.

2. Science infuse : l'Eiyu obtient un bonus de +5 sur tous les tests de culture générale et de mémoire.

Voie des relations

1. Un ami bien placé : l'Eiyu possède un contact influent dans un des domaines suivants : économie, médias ou monde des lettrés, armée, pègre, politique, sciences. La dénomination et le métier précis du contact dépendent de l'époque dans laquelle évolue le personnage. De plus, l'Eiyu gagne un bonus de +1 aux tests de CHA pour toutes ses tentatives d'amadouer quelqu'un.

Voie du gamer

1. Jeux préférés : spécialité RPG. L'Eiyu gagne un bonus supplémentaire de +5 lorsqu'il joue à un jeu appartenant à celle-ci.

Traits : Hyper empathie (+1).

Jill Redfield

Jeune officier dans les forces de police de Tokyo, Jill est d'origine américaine avec une mère japonaise. Après avoir brillamment fini ses études à l'école des officiers, elle a travaillé sur des événements à haut risque comme des prises d'otages et des braquages, avec succès pendant cinq ans. Pour des raisons personnelles impliquant le meurtre déguisé en suicide de sa petite sœur Claire, aux mains d'une secte, Jill a demandé une mutation au sein du département qui gère les homicides depuis sept mois.

Un suicide impliquant le même modus operandi vient d'avoir lieu en pleine représentation théâtrale il y a trente minutes. Jill se rend sur place, prête à mener l'enquête en parallèle et à aider les proches à vivre ce deuil qui lui rappelle le sien.

Niveau 2 Profil Policière (Action)

FOR 12 (+1) DEX 14 (+2) CON 10 (+0)

INT 16 (+3) PER 14 (+2) CHA 15 (+2)

DÉF 12 PV 16 Init +5

PC 3 PT 7 Ki +1 Maho 5 Volonté +2

ATC +2 ATD +3 ATM +3

Voie de l'investigation

1. Esprit d'analyse : l'Eiyu obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie pour chaque test de recherche d'indices.

2. Expertise : l'Eiyu est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, en lien avec

la psychologie. Il obtient un bonus de +5 aux tests liés à ce domaine (cumulable avec le rang 1).

Voie des armes de contact

1. Charge : permet d'utiliser une action de mouvement précédant une action d'attaque pour accorder à l'Eiyu un bonus de +1 par rang de voie pour ledit test.

2. Frappe en finesse (L) : l'Eiyu peut choisir d'ajouter son mod. de DEX au lieu de celui de FOR à son test et à ses DM.

Voie des exploits physiques

1. Sportif accompli : l'Eiyu obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec les activités sportives.

Voie du hōjutsu (armes à feu)

1. Ajuster : une action de mouvement précédant une action d'attaque permet à l'Eiyu de viser au lieu de se déplacer, accordant un bonus de +1 par rang pour ledit test d'attaque.

Traits : Rapide (+1).