

Personnages pré-tirés

LES AVATARS - p.101 à 103

Ce sont les personnages virtuels utilisés par les Eiyu lorsqu'ils sont dans S.C.A.R.E.

Arthur Kent

Arthur était prêtre. Suite à une crise de foi, il a décidé de quitter l'Église pour trouver sa propre voie. Il s'est mis à voyager à travers le monde pour perfectionner ses connaissances théologiques. Passionné par la vision animiste du Japon, il a posé ses valises à Kyoto dans un premier temps, puis à Tokyo où il vit depuis sept ans. Il a rencontré Abe Shota et a intégré les Spécialistes contre les âmes revenues des enfers. Il y apporte son expertise théologique et en démonologie.

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

INT 12 (+1) PER 14 (+2) CHA 10 (+0)

DÉF 11 PV 12 Init +1

PC 2 PS 5 Ki 0 Volonté +1

ATC +2 ATD +3 ATM +1

Voie des armes à distance

Rang 1 : permet d'utiliser une action de mouvement précédant une action d'attaque pour viser au lieu de se déplacer, accordant un bonus de +1 par rang de voie en ATD pour le prochain test d'attaque.

Rang 2 (L) : l'Eiyu et son adversaire doivent se tenir à une distance égale à la portée pratique de l'arme, au moins. Ils font alors un test opposé de PER. Si l'Eiyu l'emporte, il touche, sinon il rate sa cible. Cette attaque ignore toute forme de DÉF ou de couvert.

Rang 3 : peut choisir d'utiliser sa PER au lieu de sa DEX pour ses tests en ATD.

Voie du bannissement et de l'exorcisme

Rang 1 : l'Eiyu peut repousser les entités d'un lieu à une distance de [2 + mod. de PER] mètres pendant 2 minutes. Sur une réussite critique, il ajoute [mod. PER] minutes à la durée et ne peut être pris pour cible par la créature.

Rang 2 : l'Eiyu trace un cercle imaginaire et cela dresse une frontière invisible que nul ne saurait franchir sans son autorisation autour d'une personne ou d'un lieu. Toute créature qui tente de forcer le passage doit réussir un test d'attaque opposé à un test d'attaque magique du personnage. En cas d'échec, elle subit [1d6 + mod. d'INT] DM. La frontière mesure au maximum 20 mètres de large et sa durée est de [Ki × 10] minutes, ou [Ki heures] sur une réussite critique. En cas de Ki négatif ou égal à 0, la durée est d'une minute, non améliorée en cas de critique. Le personnage ne peut apposer plus d'une barrière magique à la fois.

Voie de l'éveil

Rang 1 : bonus de +2 en INT quelle que soit sa religion, et un bonus de +5 pour tout test lié à la théologie.

Rang 2 : bonus de +2 en PER et un bonus de +5 aux tests sociaux.

Voie occulte

Rang 1 : bonus de +1 par rang à tous les tests de sciences occultes et un bonus de +2 par rang sur un sujet en particulier (l'alchimie, les créatures des autres plans, les grands anciens, etc.). Gagne immédiatement 1 point de folie.

Équipement : chapelet, eau bénite, mala, bougies, un canon scié (2d6 dégâts).

Matsuda Sasuke

Plutôt impassible et calme en toute circonstance, Sasuke est pincé sans rire pour décomplexer les situations les plus graves. Il a intégré les Spécialistes contre les âmes revenues des enfers depuis quatre ans, supervisé par Abe Tanaka. Il considère ce dernier comme un père car il le connaît depuis l'âge de onze ans. Sasuke est cependant très sérieux dans son travail. Il est très fier d'être celui qui a construit la plupart des équipements qu'ils utilisent.

FOR 10 (+0) **DEX** 14 (+2) **CON** 12 (+1)
INT 12 (+1) **PER** 12 (+1) **CHA** 14 (+2)
DÉF 12 **PV** 9 **Init** +2
PC 6 **PS** 3 **Ki** +1 **Volonté** +1
ATC +0 **ATD** +3 **ATM** +1

Voie de l'investigation

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

Rang 2 : spécialité balistique. L'Eiyu obtient un bonus de +5 aux tests liés à ce domaine. Au rang 4, acquisition d'une seconde spécialité en rapport avec les aventures déjà jouées.

Rang 3 : divise par deux le temps nécessaire à la recherche de tout type d'indices.

Voie du jujutsu

Rang 1 : +1 par rang face à un adversaire humain sans arme de contact.

Rang 2 : frappe deux fois, et le deuxième test se fait au d12.

Voie de la physique

Rang 1 : l'Eiyu gagne un bonus de +5 aux tests pour comprendre une théorie ou un mécanisme particulier, ainsi que 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 de la technologie

Rang 1 : test d'INT difficulté 10 pour trouver la source d'énergie d'un mécanisme ou d'une technologie. Test difficulté 15 pour comprendre la fonction ou le fonctionnement.

Rang 2 : +2 aux tests de PER liés aux cinq sens.

Équipement : EMF, ghost box, lunette de vision nocturne thermique et infra rouge, couteau suisse (1d4 dégâts).

Abe Shota

Shota était un agent de la sécurité intérieure depuis 20 ans. C'est un homme dur et strict, il a rencontré Sasuke quand il avait 11 ans. Shota est rapidement devenu son père de substitution. Il fonde les Spécialistes contre les âmes revenues des enfers (S.C.A.R.E.) en 2012 pour enquêter sur les dossiers paranormaux et les légendes urbaines. Il s'entoure d'une équipe de spécialistes pour aider les personnes tourmentées.

FOR 12 (+1) **DEX** 10 (+0) **CON** 14 (+2)
INT 14 (+2) **PER** 12 (+1) **CHA** 12 (+1)
DÉF 10 **PV** 8 **Init** +0
PC 3 **PS** 5 **Ki** +2 **Volonté** +1
ATC +1 **ATD** +0 **ATM** +2

Voie des armes de contact

Rang 1 : une action de mouvement utilisée avant d'attaquer donne +2 supplémentaires en bonus à l'attaque.

Rang 2 : permet d'utiliser le mod. de DEX pour l'attaque et les dégâts.

Rang 3 : lorsqu'il est touché avec une ATC, l'Eiyu peut tenter un test opposé de DEX face

à son adversaire : s'il l'emporte, il ne subit que le mod. de caractéristique comme dégâts.

Voie de la furtivité

Rang 1 : +2 par rang pour les tests servant à passer inaperçu.

Voie du jujutsu

Rang 1 : bonus de +1 par rang face à un adversaire humain sans arme de contact.

Rang 2 : frappe deux fois, et le deuxième test se fait au d12.

Rang 3 : lorsqu'il touche avec une ATC, l'Eiyu peut tenter de faire un test opposé de DEX face à son adversaire : s'il l'emporte, ce dernier perd son arme.

Voie du sekentei

Rang 1 : test d'INT difficulté 10 pour identifier un lieu, un signe ou un nom lié aux coutumes ou au folklore.

Rang 2 : +5 tests sociaux envers un natif traditionaliste japonais.

Équipement : katana (1d8 dégâts), taser (1d4 dégâts, état immobilisé pendant un tour).

Richard Kaynes

Richard est un écrivain américain réputé, auteur de plusieurs best-sellers. Il est parti vivre au Japon à Tokyo pour commencer une nouvelle série de livres portant sur les légendes urbaines. Il a été mis en contact avec Abe Shota, la référence dans ce milieu. De nature cartésienne, Richard a cependant de fortes convictions religieuses. Malgré les difficultés pour s'intégrer dans la société nipponne, il a développé de forts liens amicaux avec Abe. Depuis deux ans, il est devenu un Spécialiste contre les âmes revenues des enfers et apporte son expertise en connaissances occultes et littéraires.

FOR 12 (+1) DEX 12 (+1) CON 12 (+1)

INT 10 (+0) PER 14 (+2) CHA 14 (+2)

DÉF 11 PV 7 Init +1

PC 4 PS 4 Ki -1 Volonté +1

ATC +1 ATD +1 ATM +1

Voie des armes à distance

Rang 1 : permet d'utiliser une action de mouvement précédant une action d'attaque pour viser au lieu de se déplacer, accordant

un bonus de +1 par rang de voie en ATD pour le prochain test d'attaque.

Voie de l'investigation

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

Rang 2 : spécialité psychologie. L'Eiyu obtient un bonus de +5 aux tests liés à ce domaine.

Voie occulte

Rang 1 : bonus de +1 par rang à tous les tests de sciences occultes et un bonus de +2 par rang sur un sujet en particulier (l'alchimie, les créatures des autres plans, les grands anciens, etc.). Gagne immédiatement 1 point de folie.

Voie de la pratique artistique

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

Rang 2 : bonus de +5 sur tous les tests de culture générale et de mémoire.

Rang 3 : double ses bonus liés à la spécialité.

Équipement : cahier et crayon, caméscope, appareil photo, un pistolet (2d6 dégâts).

Katherine Woodchurch

Cette jeune Britannique est une experte en informatique et en sorcellerie. Les arcanes magiques, le folklore et les créatures n'ont plus de secret pour elle. Enthousiaste, Katherine s'émerveille de la découverte du monde de l'invisible. Elle est la dernière à être devenue une Spécialiste contre les âmes revenues des enfers.

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

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

DÉF 11 PV 6 Init +1

PC 3 PS 6 Ki +1 Volonté +2

ATC +1 ATD +1 ATM +2

Voie du jujutsu

Rang 1 : bonus de +1 face à un adversaire humain sans arme de contact.

Voie occulte

Rang 1 : bonus de +1 par rang à tous les tests de sciences occultes et un bonus de +2 par rang sur un sujet en particulier (l'alchimie, les créatures des autres plans, les grands anciens, etc.). Gagne immédiatement 1 point de folie et en gagne un autre au rang 3.

Rang 2 : bonus de +5 à tous les tests destinés à résister à la perte de points de sérénité et

augmente son score maximum de points de sérénité de 1. De plus, l'Eiyu peut dépenser 1 point de sérénité pour annuler la pénalité d'une blessure grave pendant 1 heure.

Rang 3 : chaque matin, après un rituel de 10 minutes effectué par son personnage, le joueur lance 1d20 et note le résultat. À tout moment dans la journée, il peut remplacer le résultat d'un d20 qu'il a lancé ou que le Sensei a lancé pour une attaque ou un test opposé contre lui par ce résultat.

Voie de la protection

Rang 1 : les malus qui asservissent l'esprit ou le corps (possession, charme, paralysie, ralentissement, etc.) sont annulés pendant [5 + Mod. d'INT] minutes. Un test de PER est demandé en fonction de la situation rencontrée et des indices.

Voie des sciences humaines

Rang 1 : spécialité histoire. Bonus supplémentaire de +5 lors d'un test de recherche lié à celle-ci.

Équipement : système d'enregistrement sonore pour TCI, sel, craies de couleurs, une dague ritualiste européenne provenant d'un convent du Pays de Galles (1d4 dégâts).

LES EIYU - p.104 à 108

Ce sont les pré-tirés taillés spécifiquement pour ce scénario. Privilégiez leur utilisation si vous souhaitez une immersion maximale.

Nigao Eizo

33 ans

Eizo est un **game designer** (conçoit les règles et l'univers des personnages, décors, etc., d'un jeu vidéo) talentueux. Il a privilégié sa carrière coûte que coûte. La preuve, durant ses études il s'est approprié le travail de son camarade de chambre pour avoir l'opportunité de continuer son cursus en France chez Quantic Dream. Ainsi, il a échangé son nom avec celui de **Kuroda Mito** en piratant les ordinateurs de l'université. Grâce à cette supercherie, il a pu rapidement gravir les échelons et agrémenter son CV avec des collaborations dans les studios les plus prestigieux.

Eizo a aujourd'hui 33 ans. Il habite Roppongi Hills dans un superbe duplex, ce qui est rare pour un Tokyoïte. Il a été contacté par la production et la DA de 4 Real pour finaliser le jeu S.C.A.R.E.

Issu d'une famille traditionaliste et modeste, Eizo croit au « rêve américain » et espère partir prochainement pour la Silicon Valley. Il a d'ailleurs refusé un poste chez Nintendo car **Oda Akira**, le directeur artistique de 4 Real, lui a promis qu'après son travail sur S.C.A.R.E., il lui fera bénéficier de son réseau pour le faire rentrer chez Sony interactive aux USA.

Eizo sort avec le célèbre mannequin **Okamoto Tao**. Il a été débauché par M. Ren de 4 Real par mail pour aider à finaliser le produit car la dernière milestone est catastrophique. Le jeu présente de nombreux bugs, que ce soit du point de vue technique, scénaristique, etc.

Niveau 1

Profil Développeur de jeux (réflexion)

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

INT 14 (+2) PER 12 (+1) CHA 16 (+3)

DÉF 12 PV 7 Init +2

PC 5 PS 7 Ki 0 PM 5 Volonté +1

ATC +0 ATD +2 ATM +2

Voie de l'esthétique

Rang 1 : permet d'identifier la qualité et la signature d'un grand maître ou d'une école sur une composition esthétique, artistique zen ou profane avec un test de PER difficulté 20.

Voie de la pratique artistique

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

Rang 2 : bonus de +5 sur tous les tests de culture générale et de mémoire.

Voie de la programmation

Rang 1 : test de PER difficulté 10 pour trouver les différents programmes d'un système. Second test difficulté 15 pour identifier, voire en comprendre le fonctionnement.

Kuroda Mito

32 ans

Mito est un **level designer** (conçoit les différents niveaux d'un jeu vidéo). À l'université, tout lui présageait une brillante carrière de game designer, mais **Nigao Eizo**, son rival, meilleur ami et camarade de chambre, l'a devancé sur les résultats de son projet de fin d'étude. Adieu poursuite de son cursus en Europe. Mito a eu énormément de mal à encaisser le coup de cette désillusion et a traversé une passe difficile où il a sombré dans la dépression. Il a terminé ses études et s'est orienté vers le level design avec de grandes irrégularités. Le 4 avril 2012, au volant de sa voiture après une surdose d'antidépresseurs, il a renversé une jeune fille dans le quartier d'Akihabara et a pris la fuite. Le lendemain, en lisant la presse, il a découvert que sa victime, **Matsuda Ino** (16 ans), avait trouvé la mort sur le chemin de l'hôpital. Mito ne s'est jamais remis de ce tragique événement. Après plusieurs années de thérapie, il arrêta les médicaments.

À présent, Mito a une carrière en dents de scie malgré de très grandes compétences. Freelance, il enchaîne plusieurs boulots et notamment dans les petits jeux pour la téléphonie mobile.

Il est contacté par mail par M. Ren de 4 Real, éditeur de jeux vidéo, pour finaliser le jeu S.C.A.R.E. dont la dernière milestone est catastrophique. Le jeu présente de nombreux bugs que ce soit du point de vue technique, scénaristique, etc., sur le dernier niveau. Mito y voit ainsi une chance de rebondir dans sa

carrière et pourquoi pas obtenir un poste chez 4 Real et devenir game designer.

Mito habite un petit studio de 12 m² à Ueno.

Niveau 1

Profil Développeur de jeux (réflexion)

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

INT 16 (+3) **PER** 14 (+2) **CHA** 12 (+1)

DÉF 12 **PV** 6 **Init** +2

PC 3 **PS** 9 **Ki** 0 **PM** 2 **Volonté** +2

ATC +1 **ATD** +2 **ATM** +3

Voie de la pratique artistique

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

Voie de la programmation

Rang 1 : test de **PER** difficulté 10 pour trouver les différents programmes d'un système. Second test difficulté 15 pour identifier, voire en comprendre le fonctionnement.

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

Voie du gamer

Rang 1 : spécialité RPG. Bonus de +5 lorsqu'il joue à un jeu appartenant à celle-ci.

Kawai Kitty Sakura

24 ans

Kawai Kitty Sakura ou **KKS** s'est fait un nom dans le milieu artistique grâce à sa patte et son style graphique. Gameuse et fan de manga, cette **concept artist** (transforme une idée en création visuelle afin que celle-ci soit vue et comprise par le grand public) est une jeune fille exubérante et pleine de vie. Elle travaille autant pour le cinéma et l'animation japonaise que le jeu vidéo.

Cependant, sous son nom d'artiste, se cache **Matsuda Ise**. Ise est une jeune fille de 24 ans qui a été traumatisée et profondément marquée par le décès tragique de sa sœur jumelle Ino, le 4 avril 2012, renversée par une voiture qui a pris la fuite vers le quartier d'Akihabara. Depuis ce jour, Ise a décidé de prendre la vie différemment en profitant à 200 % de tout instant et de toutes les expériences. Elle brûle volontairement sa vie par les deux bouts en consommant alcool et stupéfiants. KKS est contactée par mail par M. Ren de 4 Real, éditeur de jeux vidéo, pour finaliser le jeu S.C.A.R.E. dont la dernière milestone est catastrophique et revoir le visuel du jeu. KKS vit dans son atelier à Shibuya.

Niveau 1

Profil Développeur de jeux (réflexion)

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

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

DÉF 11 PV 7 Init +1

PC 4 PS 9 Ki +1 PM 5 Volonté +2

ATC +0 ATD +1 ATM +2

Voie de l'esthétique

Rang 1 : permet d'identifier la qualité et la signature d'un grand maître ou d'une école sur une composition esthétique, artistique zen ou profane avec un test de PER difficulté 20.

Rang 2 : relation artistes. Bonus de +1 aux tests de CHA pour toutes ses tentatives d'amadouer quelqu'un.

Voie de la programmation

Rang 1 : test de PER difficulté 10 pour trouver les différents programmes d'un système. Second test difficulté 15 pour identifier, voire en comprendre le fonctionnement.

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.

« Oda Akira » (Kuroda Yoshio)

36 ans

Yoshio est de ceux que l'on qualifie de mythomanes compulsifs. Il ment sur tout. De ses relations à son CV de **directeur artistique**. Depuis des années, il falsifie ses données personnelles et se fait appeler par son nom d'artiste « Oda Akira ». D'ailleurs, son mariage bat de l'aile depuis que sa femme **Inata**, désireuse d'enfant, a appris que Yoshio n'était pas infécond mais qu'il avait fait faire une vasectomie deux ans plus tôt pour ne pas voir son petit quotidien bouleversé par une descendance. Yoshio se vante d'être de partout, d'avoir fait et participé à beaucoup de choses dans le monde de l'imaginaire mais il n'a fait qu'approcher les acteurs majeurs du milieu.

Yoshio était en fait professeur en game design dans une école de seconde zone à Osaka. Après avoir survécu ses expériences professionnelles en tant que DA (gère la conception artistique d'un projet), il est contacté par mail par M. Ren de 4 Real, éditeur de jeux vidéo, pour finaliser le jeu car la dernière milestone est catastrophique. Le jeu présente de nombreux bugs, que ce soit du point de vue technique, scénaristique, etc. Yoshio prétend être ami avec le célèbre game designer Nigao Eizo, et qu'il le suivra dans l'aventure S.C.A.R.E. Pour convaincre Nigao qui allait être engagé par Nintendo, il lui a fait croire à un poste chez Sony interactive aux USA où son frère est le directeur des ressources humaines. Yoshio habite dans un appartement à Asakusa avec sa femme.

Niveau 1

Profil Directeur artistique (société)

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

INT 12 (+1) PER 14 (+2) CHA 16 (+3)

DÉF 10 PV 10 Init +0

PC 7 PS 5 Ki -1 PM 4 Volonté +1

ATC +1 ATD +1 ATM +1

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 des sciences humaines

Rang 1 : spécialité administration. Bonus de +5 lors d'un test de recherche lié à celle-ci.

Voie du discours

Rang 1 : sait convaincre, séduire ou mentir. Bonus de +1 par rang aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'action.

Rang 2 : par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, l'Eiyu peut forcer celle-ci à s'énerver ou à l'attaquer, au choix du joueur, pendant un tour. Une victime énervée réalise 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 attaque, elle subit une pénalité de -5 en attaque à son premier tour, en raison de l'énervement. Toute nouvelle tentative de provocation après la première se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.

Nasu Samba

25 ans

Samba est un jeune homme charmeur qui a une profonde addiction au sexe. Il s'aime et a un égo démesuré. Il enchaîne les conquêtes et les rencontres d'un soir. La gent féminine a du mal à résister à ce bellâtre au physique d'acteur de drama. Samba est un **développeur informatique** (conçoit des programmes informatiques dans le cadre d'un projet qui lui est confié) talentueux qui travaille en freelance car il aime trop sa liberté pour en être privé. Il est contacté par mail par M. Ren de 4 Real, éditeur de jeux vidéo, pour finaliser le jeu S.C.A.R.E. car la dernière milestone est catastrophique. Le jeu vidéo présente de nombreux bugs, que ce soit du point de vue technique, scénaristique, etc.

Samba a proposé sa sœur **Koken** comme testeur pour évaluer le jeu en même temps qu'eux sur les derniers niveaux. En couple depuis deux ans avec **Shizu** qui travaille comme environment artist, il ne peut s'empêcher d'aller voir ailleurs. Il entretient une aventure purement physique avec **Kuroda Inata**, une femme mariée. Il profite des absences de son mari menteur et impuissant pour lui montrer que la jeunesse peut apprendre beaucoup de choses à une femme plus mature. Samba vit dans un studio à Harajuku.

Niveau 1

Profil Développeur de jeux (réflexion)

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

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

DÉF 11 PV 7 Init +1

PC 4 PS 9 Ki 0 PM 4 Volonté + 2

ATC +0 ATD +1 ATM +3

Voie de la programmation

Rang 1 : test de PER difficulté 10 pour trouver les différents programmes d'un système. Second test difficulté 15 pour identifier, voire en comprendre le fonctionnement.

Voie de la technologie

Rang 1 : test de PER difficulté 10, peut identifier la source d'énergie d'un mécanisme / d'une création technologique. Second test difficulté 15 pour en deviner la fonction, voire le fonctionnement.

Voie des sciences formelles (mathématiques)

Rang 1 : bonus de +5 aux tests pour comprendre une théorie ou un mécanisme particulier ainsi que pour appréhender un phénomène qui ne soit pas entièrement occulte. Test d'INT difficulté 10 pour déterminer le niveau en sciences requis pour concevoir et utiliser en théorie un objet (non occulte), une théorie ou un phénomène scientifique.

Rang 2 : double le bonus pour le pouvoir de niveau 1. Test d'INT difficulté 20 pour manipuler ou modifier un paramètre d'une expérience (ou d'un programme informatique selon l'époque) en cours sans provoquer de catastrophe.