

KOMA – EXEMPLES DE PERSONNAGE

En guise preview de la nouvelle version de KOMA, voici les exemples de personnage de la version 0.5 revus et corrigés. Ils ont tous été créés avec la méthode de base de création de personnage (3 Attributs, 2 Relations, 3 Extras). Un encadré indique comment ont été dépensés les Extras pour chacun.

HIKARU LE RÔNIN

Hikaru était un jeune samouraï ordinaire qui étudiait le kenjutsu sous l'œil bienveillant de son sensei Akira. Mais un jour, un mystérieux ninja est venu au dojo pour assassiner Akira-sensei sur ordre du shogun. Hikaru essaya de sauver son maître mais le ninja le surclassait en tout point. Depuis Hikaru parcourt les routes du Japon comme simple rônin, essayant de retrouver la trace du ninja qui ne cesse de le hanter depuis ce jour fatidique. En dehors de son honneur infaillible, sa seule arme est la technique secrète *Shiden Issen* qui lui a été enseigné par Akira peu avant sa mort. Grâce à elle, Hikaru est un combattant redoutable capable de dégainer son katana à la vitesse de la lumière tout en frappant son adversaire d'un coup extrêmement précis. Dans sa quête, la jeune Akari lui permet de trouver un peu de réconfort. Il ne l'admettra jamais, mais il est tombé amoureux de la joyeuse joueuse de biwa qui maintenant l'accompagne dans tous ses déplacements.

Attributs :

- | | |
|--|---|
| - <i>Rônin en cavale</i> | 3 |
| - <i>Dernier héritier de la technique Shiden Issen</i> | 5 |
| - <i>La mort plutôt que le déshonneur</i> | 2 |

Relations :

- | | |
|---|---|
| - « <i>Je dois retrouver l'assassin de mon maître</i> » | 4 |
| - <i>Amour pour Akari</i> | 2 |

Talent : *Volonté de fer*

Don : *Réflexes éclairs* (une fois par séance, permet d'agir avant tout le monde)

<i>Extras : Talent, Don, Amélioration d'Attribut</i>
<i>Limitation : Aucune</i>

KAGE LE NINJA

Kage est un ninja sous les ordres directs du shogun et l'un de ses meilleurs assassins. Akira, le sensei de Hikaru, refusa d'enseigner la technique *Shiden Issen* aux hommes du shogun. Le shogun ne voulant pas qu'il n'enseigne cette technique à personne d'autre, ce refus signa son arrêt de mort. Malheureusement pour Kage, le jeune protégé d'Akira intervint pour sauver son maître. Kage n'a pas eut le cœur à tuer un combattant aussi prometteur et se contenta d'humilier le jeune Hikaru. C'est un geste qu'il regrette parfois encore aujourd'hui : Hikaru a laissé sa marque sur le visage de Kage et même s'il a réussi sa mission, Hikaru reste un danger potentiel pour le shogun. Kage est très fier de sa technique spéciale de combat qui consiste à solidifier les ombres autour de lui pour créer des lames de faux qui se jettent sur son adversaire.

Attributs :

- *Le ninja borgne* 5
- *Trop sûr de lui* 3

Pouvoirs :

- « *Prépare-toi à affronter les sombres lames de l'enfer !* » 2
 - Attaque spéciale (Effet de zone, Tête chercheuse)
 - Restriction : ne fonctionne pas en pleine lumière
- *Ninjutsu* 1
 - Magie de type pouvoirs Ki

Relations :

- « *Hikaru, tu vas payer !* » 4
- *Loyal envers le shogun* 2

Ninjutsu est une forme de pouvoirs Ki basés sur la diversion, la tromperie et le contrôle des ombres. Il permet aussi de marcher lentement sur l'eau, d'escalader les murs comme une araignée, faire des bonds vertigineux et de devenir invisible. Kage l'utilise surtout à des fins défensives ou pour jouer avec ses proies.

<i>Extras : Attaque spéciale, Magie, Attribut supplémentaire, Amélioration d'Attribut</i> <i>Limitation : Restriction</i>
--

ALTHÉA, PRINCESSE GUERRIÈRE

Althéa était destinée à monter sur le trône du royaume de Rohj pour succéder à son père. Elle était promise à un beau mariage et elle était aimée de tous. Mais pour Althéa tout ceci n'était qu'une vaste cage dorée et ce qu'elle souhaitait de tout son cœur c'était visiter le vaste monde. Son vœu s'est réalisé de la pire façon possible. Il y a deux ans, l'Armée des Morts commandée par la Sorcière des marais a envahi le royaume. La guerre fût brève et sans appel, la population a été massacrée et Rohj fut réduit en un tas de ruines fumantes. Effrayée, Althéa s'était terrée dans les catacombes du château et y découvrit par hasard l'armure de son ancêtre Galathée, une guerrière légendaire dont on conte encore aujourd'hui les aventures. Voyant là un signe du destin, Althéa choisit de revêtir l'armure enchantée et de se battre pour sauver son royaume. Hélas, elle découvre vite qu'elle n'a aucun talent pour le combat et que Rohj n'est plus. Après quelques mois d'errance, elle rencontre un mercenaire pragmatique du nom de Götz, dont elle devient rapidement l'amante, et son ami l'énigmatique sorcier elfe Tsukuyomi. Aujourd'hui, elle s'entraîne durement pour enfin arriver à venger son peuple mais l'amertume et le désespoir la consume à petit feu. Ce qu'elle ignore, c'est qu'elle est devenue vraiment très forte, mais même Götz et Tsukuyomi ont du mal à réaliser qu'elle n'est plus la petite princesse sauvage qu'ils ont sauvé naguère.

Attributs :

- Noble guerrière errante 4
- Jolie princesse mélancolique 2
- Cynique et acerbe 3

Relations :

- « Je dois tout faire pour vaincre la Sorcière des marais » 4
- « Pour mes compagnons ! » 1

Talents : *Tactiques anti-démons, Connaissance des mythes et légendes*

Ressource : Armure de Galathée (Équipement, Rang 2)

Les pouvoirs de l'armure de Galathée sont mystérieux et assez mal connus. Althéa a découvert à ses dépens que même si elle est extrêmement solide, l'armure n'est pas indestructible. Elle semble cependant pouvoir se réparer d'elle-même et le bouclier qui est intégré au gantelet de l'armure peut apparemment repousser la magie. Une fois, Althéa a même réussi à absorber sans dommage un sort de foudre avec !

<i>Extras : Talent ×2, Équipement ×2</i> <i>Limitation : Diminution d'Attribut</i>
--

PRETTY ANGEL MIMI, CHASSEUSE DE DÉMONS

Midori est en apparence une écolière comme les autres. Elle aimerait bien que ce mufle de Eichi se décide enfin à remarquer sa présence et que ses parent arrêtent de la gronder parce qu'elle s'endort pendant les cours. Mais ce qui lui complique le plus sa vie, c'est qu'elle est en réalité Pretty Angel Mimi, une héroïne chargée de capturer les 108 démons qui se sont échappés des Enfers lors de la dernière éclipse solaire au-dessus de Tokyo. Elle peut transformer son médaillon en un sceptre nommé la Lance de Longinus, ce qui initie sa métamorphose en Pretty Angel Mimi. La Lance de Longinus sert aussi à Midori à focaliser ses pouvoirs et à bannir les démons. Un drôle de chat parlant au pelage roux et doré nommé Gabriel l'aide dans sa tâche, lui servant à la fois de mentor et de confident.

Attributs :

- *Une âme pure et innocente* 4
- *Naïve et tête en l'air* 1

Pouvoirs :

- *Mahou-shoujo Pretty Angel Mimi* 3
 - Magie (utilisable seulement en costume)
 - Magie plus puissante ×1

Relations :

- « *Pour la justice et l'amour* » 2
- *Secrètement amoureuse d'Eichi* 2

Don : *Détection des démons* (repère les activités démoniaques dans les environs)

Ressources : *Le chat Gabriel* (Contact, Rang 1), *Lance de Longinus* (Équipement, Rang 1)

Lorsque Midori utilise sa Magie, ou lorsqu'elle se transforme, des dessins ésotériques tirés de la Kabbale apparaissent tout autour d'elle. Elle ne peut normalement utiliser la Magie que lorsqu'elle est transformée en Pretty Angel Mimi (ce qu'elle peut faire à tout moment) et la plupart de ses pouvoirs sont utilitaires ou de nature défensive. Son seul pouvoir d'attaque est d'enchanter sa Lance afin de capturer un démon une fois qu'il a été neutralisé (un effet d'Attaque spéciale). Elle est aussi capable de créer des ailes de lumière pour voler, immobiliser temporairement un démon et copier les pouvoirs des démons qu'elle a déjà capturés.

Gabriel est en réalité un Ange et sert uniquement de mentor à Midori, évitant tout affrontement direct avec les démons. Il possède quelques capacités magiques limitées, essentiellement de nature défensive ou utilitaire. Lorsque Midori est en grave danger, il est toutefois capable de se transformer en lion ailé flamboyant et ainsi utiliser librement tous ses pouvoirs angéliques. Sous cette forme, il est considéré comme un PNJ exceptionnel sous le contrôle du MJ et non plus comme un Contact. Malheureusement pour Midori, Gabriel n'a vraiment aucun contrôle sur sa métamorphose.

Extras : Magie, Magie plus puissante (compte double), Don, Contact, Équipement
Limitations : Diminution d'Attribut ×2, Diminution de Relation

SATOSHI, LYCÉEN MODÈLE

Tout semble réussir à Satoshi. C'est l'un des meilleurs élèves du lycée, il est le président du club de kendo, toutes les filles lui courent après et il est toujours souriant et de bonne humeur. Apparemment la seule ombre au tableau est la présidente de sa classe, Yukina, qui est aussi la plus belle fille du lycée : elle considère Satoshi comme son rival et croie qu'ils sont tous deux engagés dans une course à la perfection. En vérité, Satoshi est amoureux de Yukina depuis le premier jour et il essaye juste de l'impressionner pour la séduire. C'est son seul rayon de soleil dans une vie qui ressemble à un enfer en dehors de l'école. Il vit seul avec sa mère qui se complait dans la débauche et qui est rarement à la maison. Quand à son père, il ne l'a jamais connu et il le considère comme un être lâche et méprisant. Cette drôle de vie de famille lui a forgé un caractère bien sombre qu'il essaye de cacher à tous, et surtout à Yukina. Son amour pour elle lui permettra-t'il d'éviter de sombrer et d'enfin trouver le vrai bonheur ?

Attributs :

- *Joli garçon populaire* 3
- *Meilleur élève de sa classe* 4
- *Froid et cruel* 1

Relations :

- *Amoureux de Yukina* 5
- *Abandonné par ses parents* 2
- *A peur de devenir comme son père* 2

Talent : *Kendo*

Extras : Relation supplémentaire, Amélioration de Relation, Talent
Limitation : Aucune

LIEUTENANT REI KUSHINADA, CYBER-POLICE DE NEOTOKYO

Rei Kushinada n'est pas une jeune femme comme les autres. En tant qu'officier de la section anti-terroriste de la Cyber-police, c'est un cyborg possédant une force et une agilité surhumaine et bénéficiant des dernières avancées technologiques, y compris un camouflage thermoptique qui lui permet de devenir presque invisible, et des interfaces neurales pour se connecter à Internet de n'importe où sans ordinateur. À l'origine Rei était membre des forces spéciales de la police jusqu'à ce qu'un terrible accident de la circulation ne brise son corps à jamais. Maintenant sous les ordres du commissaire Tsurugi, avec un corps synthétique à 99% qui la fait douter sur son humanité, elle tente de déjouer les plans d'Orochi, une organisation aux buts nébuleux constituée de hackers de talents capables de pirater androïdes et cyborgs pour en prendre le contrôle à distance.

Attributs :

- *Ex-membre des forces spéciales de la police* 3
- *Casse-cou distante avec les autres* 1

Pouvoirs :

- *Full metal cyborg* 5
 - Booster (force physique et agilité améliorées, corps blindé)
 - Inné
 - Effet secondaire : camouflage thermoptique
 - Restriction : utilisable uniquement sur soi-même
 - Restriction : maintenance régulière pour éviter de tomber en panne

Relations :

- « *Suis-je humaine ou une machine ?* » 2
- *Loyale au commissaire Tsurugi* 3

Ressource : *Murakumo* (Mecha, Rang 2)

Talent : *Piratage informatique*

Extras : Booster, Inné, Effet secondaire, Mecha ×2, Talent

Limitations : Restriction ×2, Diminution de Relation

MURAKUMO, MECHA-ARAIGNÉE

Le Murakumo est un mecha qui ressemble à une araignée d'environ 8 m de diamètre avec le cockpit en guise de céphalothorax. Le railgun est monté en tourelle sur le dos et ses munitions sont limitées : il n'est donc utilisé que contre des menaces graves comme des androïdes de combat ou des cyborgs militaires. Les canons à glue se situent à l'endroit des chélicères s'il s'agirait d'une véritable araignée. Ils tirent un polymère très résistant et gluant dont l'usage principal est d'emprisonner la cible sans la blesser. Mais il est aussi possible de les utiliser pour fabriquer des filins capables de supporter le poids du mecha et ainsi permettre au Murakumo d'escalader certains obstacles.

Attributs :

- *Camouflage thermoptique* 2

- *Rapide et agile* 1

Pouvoirs :

- *Railgun* 3

- Attaque spéciale : Incapacitant, Surdimensionné, À distance
- Charges

- *Canons à glue* 2

- Attaque spéciale : Entraves, À distance
- Effet secondaire : fabrication de filins

<i>Extras : Attaque spéciale ×2, Effet secondaire, Attribut supplémentaire, Amélioration d'Attribut</i> <i>Limitation : Charges</i>
--