

CHAPITRE II : Système de jeu

Une partie de jeu de rôle se déroule généralement comme suit : le meneur de jeu décrit une situation de départ, et les autres joueurs décrivent comment leur PJ réagit à cette situation. Le meneur raconte alors comment la situation de départ a évolué en fonction des actions des PJs, puis à nouveau les joueurs décrivent ce que font leur PJ, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'histoire arrive à une conclusion satisfaisante.

La plupart du temps, les joueurs parleront donc entre eux, un peu comme dans une pièce de théâtre improvisée, et chacun prendra des décisions en fonction de la personnalité de leur personnage, de la même façon qu'un comédien endosse son rôle au théâtre. Mais il y aura des situations qui ne pourront pas être résolues simplement par un dialogue entre les joueurs : c'est là que les règles du jeu interviennent.

• Principes de base

Tant qu'il y a un consensus entre le meneur de jeu et les autres joueurs sur le résultat des actions des différents PJs et PNJs, il n'est en théorie pas nécessaire de faire appel aux règles. Laissez l'histoire suivre son cours, et guidez-vous par ce qu'il serait logique selon les faits qui ont déjà été établis et la situation actuelle. Ne vous embêtez pas à faire dans le réalisme : je vous rappelle que vous jouez des lycéens bizarres inspirés par les anime et les mangas.

Mais alors, quand est-ce que l'on utilise les règles ? Et bien tout simplement lorsqu'un PJ tente quelque chose de risqué, ou encore lorsque le meneur de jeu décide qu'un peu de hasard donnerait du piment à la situation actuelle. Le joueur concerné procède alors à un Test, détaillé ci-après. Dans certains cas, notamment lorsque plusieurs personnages avec des objectifs divergents entrent en opposition des uns des autres, on préférera résoudre un Conflit à la place. Les Conflits étant un peu plus compliqués à expliquer que les Tests, leur résolution est détaillée dans le chapitre suivant.

Lors d'un Test, le joueur doit commencer par décrire ce qu'il veut accomplir et de quelle façon. Le meneur de jeu vérifie ensuite si le personnage a un Talent qui pourrait l'aider au vu de la situation. Un joueur peut argumenter pour bénéficier d'un Talent en particulier, à condition de ne pas essayer de tirer profit d'une ambiguïté ou d'une interprétation trop généreuse de ce Talent.

Ensuite, dans le cas général, il lance un dé à douze faces, il y ajoute les éventuels modificateurs (bonus de Don, Conditions, etc.) puis on regarde le résultat. Si le personnage a au moins un Talent qui peut l'aider, il lance deux dés à douze faces à la place d'un seul, et il calcul le résultat en utilisant le meilleur des deux dés.

De façon exceptionnelle, le meneur de jeu peut décider que le Test est Difficile. Dans ce cas, on ne lance qu'un seul dé si on possède au moins un Talent qui s'applique. Et si le personnage ne possède pas de Talent approprié, il lance deux dés à douze faces et il doit utiliser le dé le plus faible pour calculer le résultat.

Que le Test soit Difficile ou non, ce qu'il advient dépend du résultat du jet de dés et de l'action entreprise. N'oubliez pas de prendre en compte la dépense éventuelle de Koma. Quelques situations courantes sont décrites plus loin, mais dans un cas plus général :

- **Sur un résultat de 5 ou moins**, le personnage n'obtient pas ce qu'il voulait, et il s'attire en plus des ennuis.
- **Sur un résultat de 6 à 10**, le personnage obtient plus ou moins ce qu'il voulait, parfois avec des complications.
- **Sur un résultat de 11 ou plus**, le personnage obtient exactement ce qu'il voulait.

Quel que soit le résultat, c'est au meneur de raconter ce qui arrive vraiment, et les éventuelles conséquences de ces événements. Attention toutefois, en tant que meneur, vous devez utiliser le résultat d'un Test pour créer un rebondissement intéressant. Un simple échec d'un PJ n'est jamais acceptable : il doit servir à créer de nouvelles opportunités, même si cela signifie de changer d'approche pour résoudre le problème, ou au contraire à mettre la pression aux PJs pour les forcer à agir. De même, une réussite de justesse qui n'apporte aucun fait nouveau ou qui ne fait pas évoluer la situation d'une manière ou d'une autre n'a rien d'excitant, alors cher meneur de jeu cherchez plutôt un moyen d'en faire un tremplin vers de nouvelles péripéties.

Exemple : Hitomi essaye de battre son record de sprint lors du cours d'EPS. Elle possède bien évidemment le Talent *Sprinteuse*, mais aucun autre bonus. Pour faire son Test, elle lance donc deux dés à douze faces et obtient 2 et 7. Grâce à son Talent, le résultat est donc de 7 : le meneur pourrait se contenter de dire qu'elle a seulement réussi à égaler son record sans le dépasser, ou bien décider qu'elle a effectivement réussi, mais qu'elle a trop forcé et qu'elle s'est fait un claquage musculaire ou quelque chose d'autre dans ce genre.

• Travail en équipe et synergie

Quand vous faites un Test, et qu'un ou plusieurs alliés aident votre personnage, vous gagnez un +1 sur le résultat du jet par aide utile. Le meneur de jeu devrait limiter le bonus maximal possible en fonction de la tâche à accomplir : être dix pour changer une ampoule n'aide pas vraiment, mais avoir deux ou trois commis sous la main pour préparer un festin est toujours appréciable.

De la même façon, si vous possédez plusieurs Talents qui peuvent s'appliquer à la situation, vous gagnez un +1 sur le résultat du jet par Talent utile, pour tenir compte d'une éventuelle synergie entre eux. Ce bonus est valable même lors d'un Test Difficile.

Exemple : Hikaru veut bannir à l'aide d'un vieux grimoire magique un démon tentaculaire qui attaque son amie Yuki. Il a les Talents *Féru d'occultisme* et *Chevalier blanc*. La situation est manifestement effrayante pour Hikaru, le meneur décide que le Test sera Difficile. *Féru d'occultisme* est un Talent tout particulièrement approprié, ainsi qu'éventuellement *Chevalier blanc*. Ce dernier lui donne donc un +1 de synergie. Puisqu'il s'agit d'un Test Difficile, Hikaru ne lance qu'un seul dé. Malheur, il obtient 4 : difficile de dire si Hikaru a lu de travers la formule magique ou si le grimoire est de la camelote, mais le démon est plutôt irrité par sa tentative et maintenant c'est Hikaru qui risque de se faire manger tout cru.

• Le Moment de Gloire

Si un joueur obtient un résultat de 16 ou plus sur son jet de dés, il gagne une opportunité en or de faire de son PJ la star centrale du show pendant quelques instants. Tout simplement, c'est le joueur, et non pas le meneur de jeu, qui raconte la façon dont son PJ a réussi avec brio. Il est libre de dire ce qu'il veut, et même utiliser les autres personnages dans sa description avec l'accord de leurs joueurs, tant qu'il ne contredit aucun des faits déjà établis. Le meneur de jeu peut même vous autoriser à inventer un ou deux détails. C'est le moment de se lâcher !

• Comment dépenser ses Koma et en gagner

Un joueur peut dépenser les Koma que son personnage a accumulés au fil de la partie pour obtenir divers bonus :

- Avant de jeter les dés pour un Test ou un Conflit, vous pouvez dépenser un Koma pour bénéficier d'un Talent qui normalement nécessiterait une argumentation capillotractée pour être accepté par le meneur de jeu. Ainsi, si Yusuke voudrait utiliser *Assaut des yokai du pacte* autrement que pour faire une attaque spirituelle (invoquer un yokai ça peut être utile pour faire plein de truc), cela lui coûterait 1 Koma à chaque fois.
- Après avoir lancé les dés pour un Test ou un Conflit, vous pouvez dépenser autant de Koma que vous le désirez pour augmenter le résultat du jet d'autant. Si un effet vous fait relancer les dés, ou si vous utilisez *Chance* ou un effet similaire, le bonus s'applique également au nouveau résultat.
- Après avoir lancé les dés pour un Test ou un Conflit, vous pouvez dépenser un Koma pour relancer les dés. Vous pouvez relancer autant de fois que vous le voulez, tant que vous dépensez un Koma à chaque fois. Le dernier résultat obtenu est cependant le seul qui compte.
- À tout moment, vous pouvez dépenser un Koma pour rajouter sur votre fiche une nouvelle Complication en rapport avec la situation. Il est cependant impossible pour un même personnage d'avoir plus de huit Complications.
- À tout moment, vous pouvez dépenser un Koma annuler une Blessure légère. Vous pouvez le faire pour éviter in extremis d'être mis hors-jeu ou d'être éliminé, mais vous ne pouvez pas le faire si vous êtes déjà hors-jeu afin de participer à nouveau à la scène en cours.
- Enfin, certains Dons nécessitent la dépense d'un Koma pour être utilisés. Cela est précisé dans leur description.

La façon principale de gagner des Koma en cours de jeu est d'exploiter ses Complications (y compris son But) : soit en les faisant sciemment intervenir dans l'histoire en cours, soit en saisissant la perche que vous tend le meneur lorsqu'il essaye d'utiliser l'une de vos Complications contre vous.

En pratique, cela veut dire que vous gagnez un Koma à chaque fois que vous prenez une décision en fonction des Complications de votre personnage plutôt que de ce qui serait le plus utile, le plus logique ou le plus efficace, et à chaque fois que vous le mettez volontairement dans une situation difficile parce que l'une de ses Complications le demande. Un court flashback en rapport avec l'une de ses Complications, ou une intervention inattendue de la part d'un personnage qui est l'objet de l'une de ses Complications, fonctionne également si cela rend la situation plus intéressante.

Ainsi, si vous avez comme Complication *Doit une faveur à Rokku* et que vous décidez de vous ranger à ses côtés au lieu d'aider vos amis, cela vous rapporterait un Koma. De même, si vous êtes *Amoureux de Nao* et que vous vous interposez face à un groupe de loubards pour la protéger, vous gagnez également un Koma. Et si vous êtes *Rival de Kaede* et que cette dernière vient vous donner un coup de main « parce qu'il n'y a qu'elle qui a le droit de te ridiculiser, *baka* ! », cela vous donne un Koma aussi.

Le meneur de jeu peut aussi utiliser les Complications d'un PJ contre lui, afin de rendre sa vie plus palpitante : le PJ en question gagne toutefois un Koma en compensation s'il mord à l'hameçon. Le joueur est en effet libre d'ignorer la tentative du meneur de jeu, mais dans ce cas-là, il ne gagne pas de Koma. Par exemple, le meneur peut décider de faire diversion avec votre But *Shinji est un petit trou du cul et je vais l'humilier publiquement* en vous donnant une opportunité en or d'y parvenir : soit vous laissez tomber ce que vous étiez en train de faire pour vous focaliser sur Shinji et gagner un Koma, soit vous ignorez temporairement votre But pour continuer votre tâche si importante (et vous ne gagnez pas de Koma).

Plus rarement, le meneur de jeu pourra utiliser une Complication comme justification pour qu'un Test soit Difficile ou pour vous donner une Condition négative temporaire. Lorsque cela arrive, vous gagnez bien sûr un Koma. Contrairement à la « méthode douce » du paragraphe précédent, il n'est pas possible de refuser le Koma afin de ne pas recevoir la pénalité.

Il n'y a pas de limite au nombre de Koma qu'un PJ peut gagner, cependant c'est toujours le meneur de jeu qui décide si un PJ gagne un Koma ou pas. Le meneur de jeu est encouragé à être généreux : les Koma sont faits pour être dépensés et il y aura des moments où les joueurs en auront besoin en grande quantité. Toutefois, un joueur ne doit pas se forcer pour mettre ses Complications en scène : tout comportement pouvant mettre en péril la cohérence de l'histoire juste pour grappiller quelques Koma de plus est à bannir.

• Les Anecdotes

Les Talents et les Complications apportent un petit bénéfice supplémentaire. Une fois par session, un joueur peut établir un fait ou raconter une petite histoire intéressante en rapport avec l'un de ses Talents ou l'une de ses Complication pour obtenir un Koma qu'il pourra utiliser plus tard.

Une Anecdote ne coûte rien et offre aux joueurs l'opportunité d'étoffer à la fois leur PJ et le monde qui les entoure. Attention toutefois : vous n'avez pas le droit de contredire des faits déjà avérés, et le meneur de jeu peut toujours y rajouter un petit quelque chose s'il le désire.

Par exemple, avec un Talent comme *Sorcellerie*, vous pouvez expliquer à vos camarades les spécificités de votre style magique, qui deviendront ainsi des faits avérés pour la suite du jeu. Même une Complication comme *Mélancolique* est une opportunité de raconter des histoires tristes de votre passé sur ce qui vous a rendu si abattu.

• Les Ambiances

Une Ambiance est un mot-clé ou une courte phrase que le meneur de jeu indique aux joueurs au début d'une scène. Jusqu'à la fin de cette scène, tout joueur qui intégrera d'une façon ou d'une autre l'Ambiance dans la description des actions de son PJ gagnera 1 Koma. Il n'y a pas de limite au nombre de Koma qu'un même PJ peut gagner de cette façon au cours d'une scène, mais le meneur de jeu est libre de ne pas donner le bonus lorsque le joueur est peu inspiré (genre, c'est la troisième fois qui la décrit de la même façon juste pour avoir le bonus).

Exemple : Le lycée des PJs est envahi par des zombies. Si le meneur de jeu donne pour Ambiance « *Terreur* », les PJs recevront des Koma s'ils jouent la scène comme dans un film d'horreur classique, avec beaucoup de décisions stupides, de crises de paniques et de fuites inutiles. Si au contraire l'Ambiance est « *Carnage* », les PJs gagneront des Koma en sortant l'artillerie lourde et avec des descriptions gores lorsqu'ils massacrent les zombies en face. Enfin, une Ambiance « *Chut ! Pas un bruit...* » impliquera que les PJs doivent rester discrets autant que possible pour éviter une mauvaise rencontre avec une horde de zombies.

Il est bien sûr possible de donner plusieurs Ambiances à une même scène, de façon à donner plusieurs approches aux PJs. Pour reprendre notre exemple de zombies, « *Terreur* » et « *Chut ! Pas un bruit...* » sont deux Ambiances compatibles et qui laissent le choix aux joueurs entre jouer ceux qui paniquent et ceux qui gardent la tête froide, voire les deux selon la façon dont la situation évolue. Cependant, il n'est pas possible de cumuler les bénéfices de plusieurs Ambiances sur une même action : vous ne gagnez qu'un seul Koma même si vous réussissez à concilier plusieurs approches opposées dans votre description.

D'ailleurs, le meneur peut ajouter, modifier ou retirer une Ambiance au cours de la scène pour mieux représenter ce qui se passe. Un Moment de Gloire est une bonne occasion pour cela, de même que toute action d'éclat ou au contraire une catastrophe. « *Chut ! Pas un bruit...* » peut ainsi devenir « *Terreur* » une fois que les PJs se sont fait remarquer, ou bien « *Carnage* » selon le style de jeu. La seule chose, c'est qu'une Ambiance ne devrait être ajoutée, modifiée ou retirée qu'en conséquence des actions des PJs, jamais de celle des PNJs.

• Les Conditions

Les Conditions sont des états temporaires qu'un personnage peut gagner de diverses façons en cours de jeu, et principalement durant les Conflits ou suite au résultat de certains Tests. Tout comme un Talent, une Condition se résume à un mot ou une courte phrase qui le décrit explicitement, afin de savoir facilement de quoi il retourne : *Fatigué, Empoisonné, Effrayé, Excité, Motivé, Sous le charme...* mais on peut aussi avoir des Conditions un peu plus particulières comme *Aura de feu, Position surélevée, Malédiction d'attraction des projectiles, Pris en tenaille*, ou encore *Vole comme un oiseau*. On indique également si la Condition est positive ou négative.

Lorsqu'un personnage est sous l'effet d'une Condition, et qu'il fait un Test ou un Conflit où cette Condition s'applique, il reçoit un modificateur au résultat de son jet : +2 pour une Condition positive, et -2 pour une Condition négative. Si plusieurs Conditions différentes s'appliquent pour un même jet, les modificateurs se cumulent. Par ailleurs, chaque Condition est un fait nouveau à propos du personnage affecté, et il faudra en tenir compte par la suite. Ainsi celui qui *Vole comme un oiseau* peut réellement voler dans les airs tant qu'il reste sous l'effet de cette Condition.

Une Condition disparaît dès que le personnage fait le nécessaire pour s'en débarrasser, ou lorsque la situation fait qu'elle n'a plus lieu d'exister. Un personnage *Empoisonné* le restera jusqu'à ce qu'il soit soigné, alors qu'un personnage ayant une *Position surélevée* la perdra dès qu'il changera de position.

Pour éviter tout problème en cours de jeu, il est grandement conseillé de noter de façon visible sur sa fiche de lycéen les Conditions qui affectent actuellement chaque personnage, ainsi que le modificateur associé. Vous pouvez aussi utiliser des petits cartons ou des notes autocollantes si vous trouvez cela plus pratique.

• Tests courants

Voici les Tests que vous aurez à faire le plus couramment si vous jouez en mode enquête surnaturelle à tendance comédie romantique. Certains des Playsets en annexe décrivent également quelques Tests spécifiques à leurs propres univers. N'oubliez pas que comme il s'agit de Tests, ils supposent que les PNJ avec qui vous interagissez n'essayent pas activement de contrecarrer vos actions. Dans le cas contraire, ou si vous essayez de le faire sur un PJ, cela devient obligatoirement un Conflit.

Agir sous pression : Vous vous retrouvez dans une situation critique et vous n'avez pas vraiment le droit à l'erreur. Par exemple : jouer les héros pour sauver quelqu'un d'un incendie, réussir son examen d'entrée à la fac ou garder la tête froide lorsqu'on vous prend pour cible avec des boules de feu.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Vous perdez tous vos moyens et il arrive exactement l'inverse de ce que vous vouliez.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous avez un moment d'hésitation qui peut vous coûter cher. Le meneur de jeu choisit entre vous donner un terrible compromis ou rendre votre situation encore plus inconfortable.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous vous en sortez comme un chef et avec panache.

Attirer l'attention : Selon le style du personnage, il peut s'agir d'impressionner quelqu'un par ses actes ou par son physique, une tentative de séduction plus ou moins maladroite, simplement essayer de briser la glace, ou même des propositions indécentes.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Votre tentative est vaine. Selon l'humeur taquine du meneur de jeu, les témoins de la scène peuvent simplement vous prendre pour un idiot ou bien vous attirez l'attention de la mauvaise personne.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous parvenez à vos fins, mais vous n'êtes pas sûr d'avoir fait bonne impression. Au choix du meneur de jeu, vous gagnez une Complication avec ce PNJ (décidé par le meneur), ou ce PNJ se comporte avec vous selon ce qu'il croit être vos désirs, ce qui peut mener à un quiproquo intéressant ou à une situation beaucoup plus embarrassante.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous parvenez à vos fins et vous pouvez gagner une Complication de votre choix avec le PNJ en question si vous le désirez.

Chercher un truc : Il s'agit ici de trouver des éléments matériels, comme un journal intime caché dans une chambre, un livre dans une bibliothèque, ou se rappeler où l'on a rangé son livre de math.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Vous ne trouvez pas ce que vous cherchez, et à la place vous trouvez des emmerdes. Par exemple, on pourrait vous surprendre dans un endroit où vous n'avez rien à y faire, ou vous trouvez la cachette de cigarettes des délinquants du bahut.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous ne trouvez pas ce que vous cherchez, mais vous obtenez une piste pour en retrouver la trace. Ainsi, le livre peut avoir été emprunté, mais vous obtenez le nom de l'élève qui l'a actuellement.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous trouvez ce que vous cherchez sans aucun problème.

Être médisant : D'une façon générale, il s'agit de tourmenter un PNJ en l'insultant ou en l'humiliant. Ce n'est jamais très subtil, mais c'est très efficace sur un lycéen fragile qui n'a pas le sens de la répartie. C'est le Test que la garce de service fait le plus souvent en cours de partie.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Non seulement votre victime ne semble pas être vraiment affectée par votre traitement de faveur, mais en plus vous vous exposez à de gros ennuis. Par exemple, un prof peut intervenir, un autre lycéen peut prendre la défense de votre victime, ou cette dernière peut même décider de se venger.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Même si vos arrivez à vos fins, vous exposez votre véritable nature aux autres. Vous et votre victime gagnez une Condition négative appropriée. Vous choisissez celle que vous donnez à votre victime, mais le meneur de jeu choisit celle que vous recevez.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vos actes ont l'effet escompté. Selon ce qui vous arrange, votre victime gagne une Condition négative appropriée ou vous gagnez une Complication de votre choix en rapport avec elle.

Obtenir ce que l'on veut : Il s'agit ici de manipuler un PNJ pour qu'il fasse ce qu'on lui dise, et de préférence sans qu'il s'en rende compte. N'oubliez pas que l'on est en présence de lycéens, et qu'il s'agit de tentatives grossières, mais la victime manque tout autant d'expérience et elle a de bonnes chances d'être crédule.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Votre tentative se retourne contre vous. Au choix du meneur de jeu, votre « victime » vous demande de lui rendre un service que vous ne pouvez pas lui refuser afin de montrer votre bonne foi, ou alors elle le prend très mal et vous cause des ennuis. Dans les deux cas, vous gagnez une Complication appropriée avec ce PNJ.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Selon ce qui est le plus approprié à la situation, le meneur décide si le PNJ veut bien vous rendre service en échange d'une petite compensation, ou s'il accepte sans contrepartie, mais en ayant la désagréable impression de s'être fait avoir et en cherchant à retourner la situation à son avantage.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Le PNJ s'exécute sans rien demander et sans chercher à vous causer du tort.

Partir à la pêche aux informations : Comme le nom l'indique, il s'agit d'obtenir des informations juteuses d'une façon ou d'autres. Cela inclus aussi bien utiliser le téléphone arabe pour apprendre les dernières rumeurs, que d'interroger directement les intéressés ou simplement essayer de se rappeler quelque chose d'important.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Vous apprenez quelque chose qui n'a rien à voir avec votre recherche, mais qui complique fortement vos investigations. Vous pouvez par exemple apprendre que vous êtes tombé dans un piège ou que quelqu'un vous a précédé sur la scène du crime et qu'il a détruit les preuves.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Les informations que vous obtenez sont justes, mais sans utilité immédiate, ou manquent de précisions, voire même sont carrément incomplètes. Par exemple, vous pouvez découvrir l'existence d'un témoin, mais vous devez vous contenter d'une simple description pour le retrouver.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous obtenez des informations exactes et immédiatement utiles.

Réaliser une prouesse physique : En gros, vous faites ce Test lorsque vous essayez de vous dépasser physiquement, comme battre votre record de saut à la perche, courir très vite pour ne pas se faire rattraper par un chien enragé, ou lancer le plus loin possible ce satané artéfact maudit.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Vous échouez lamentablement, et en plus vous gagnez une Condition négative appropriée (vous êtes blessé, épuisé, découragé, etc.).
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous y êtes presque, mais ce n'est peut-être pas suffisant. Vous avez le choix entre vous dépasser en échange d'une Condition négative appropriée pour y arriver, ou au contraire de ne pas forcer, ce qui ne vous empêche pas de réussir, mais qui vous expose à des ennuis plus tard.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous réussissez à vous dépasser sans aucun effet néfaste.

Se faire discret : Toute action où le but est de ne pas se faire repérer. Cela inclus se cacher, baisser la tête pour ne pas que le prof vous interroge, ou se déplacer silencieusement comme un voleur.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Vous vous faites bêtement repérer.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : On ne fait pas attention à vous, mais cela aura de graves conséquences plus tard. Par exemple, quelqu'un a remarqué votre petit manège, ou vous avez laissé derrière vous une trace de votre passage.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Personne ne réussira à vous trouver, c'est comme si vous n'aviez jamais été là.

Tenter l'impossible : Parfois, un PJ essayera un truc débile avec seulement l'espoir que ça marche et qui sera une bonne occasion de se marrer pour tout le monde, peu importe que ça réussisse ou pas.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Vous êtes un idiot. Vous vous ramassez lamentablement et tout le monde se moque de vous. Si vous tentiez quelque chose de dangereux, vous gagnez également une Condition négative appropriée.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous parvenez de justesse à faire ce que vous vouliez, mais ça ne marchera pas deux fois. En plus, vos actes ont des conséquences imprévues. Si vous tentiez quelque chose de dangereux, vous gagnez également une Condition négative appropriée.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Non seulement vous venez de réaliser un miracle, mais vous êtes sûr de pouvoir le refaire si les conditions s'y prêtent. Vous gagnez 1 EXP ainsi que le droit de remplacer immédiatement l'un de vos Talents par un Talent en rapport avec ce que vous venez de faire.

Utiliser la manière forte : C'est lorsque vous décidez de résoudre un problème avec vos muscles plutôt qu'avec votre tête, que ce soit simplement intimider quelqu'un ou essayer de séparer deux lycéens qui se bagarrent.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Vous ne faites qu'envenimer les choses et ça se retourne contre vous.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous arrivez à vos fins, mais vous perdez le contrôle de la situation.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous arrivez à vos fins, et vous gardez la situation sous contrôle, mais non sans quelques dommages collatéraux.

• Rendez-vous au prochain épisode !

Les PJs à **Anime★HighSchool** ne sont pas statique. Déjà, ils n'arrêtent pas d'accumuler de nouvelles Complications en cours de partie, mais avec un peu de chance, votre personnage se découvrira peut-être un nouveau Don ou un nouveau Talent avant la fin de la session. Par ailleurs, vous n'êtes pas obligé de jouer chaque partie indépendamment les unes des autres et rien ne vous empêche de réutiliser votre lycéen(ne) dans une partie ultérieure, et il faudra tenir compte de son évolution au fil des aventures.

En cours de jeu, vous gagnez des points d'expérience (ou simplement EXP) selon le barème suivant :

- Vous gagnez automatiquement 1 EXP à la fin de la session pour être présent ;
- Vous gagnez immédiatement 1 EXP lorsque vous accomplissez votre But ;
- Vous gagnez immédiatement 1 EXP lorsque vous dépensez votre 6^e Koma au cours de cette session ;
- Vous gagnez immédiatement 1 EXP lorsque vous dépensez votre 12^e Koma au cours de cette session.

Certains Tests peuvent également vous faire gagner de l'EXP sur un bon résultat.

Lorsque vous accumulez 5 EXP, vous pouvez les dépenser à tout moment pour acquérir un nouvel Talent ou un nouveau Don, ou reprendre un Don que vous possédez déjà pour en faire un Don avancé. Le meneur de jeu peut vous demander de justifier votre nouveau Don ou Talent s'il pense qu'ils ne sont pas en accord avec les événements qui se sont déroulés jusqu'à présent.

De plus, à la fin de chaque session, vous avez également la possibilité de renommer l'un de vos Talent, ou de remplacer l'un de vos Dons par un autre (un Don avancé est remplacé par un autre Don avancé). Cela ne vous coûte rien, mais vous ne pouvez le faire qu'entre deux sessions et vous devez avoir l'accord de tous les autres joueurs.

Par la suite, lorsque vous réutilisez votre PJ pour une nouvelle session, vous devez ajuster en début de partie vos Complications. Tout d'abord, si vous avez accompli votre But ou si celui-ci n'est plus d'actualité, vous devez le remplacer par un nouveau. Ensuite, pour chaque autre Complication, vous avez le droit d'effacer celles qui ne vous semblent plus aussi intéressantes ou qui n'ont plus lieu d'être. Chaque Complication ainsi effacée vous rapporte un Koma. Enfin, vous conservez bien évidemment pour la session suivante tous vos Koma non dépensés lors de la session précédente.