

# ANIME ★ HIGH SCHOOL

## **Mini-supplément 3 : Les Archétypes**

© 2016 Xavier Raoult

<http://komajdr.free.fr/>

Pour toute remarque ou commentaire : [komajdr@free.fr](mailto:komajdr@free.fr)

Les Archétypes sont un nouveau moyen de faciliter la création de lycéens à **Anime★HighSchool**. Ce supplément est divisé en deux parties : d'abord les règles sur les Archétypes et leur utilisation, puis divers exemples d'Archétypes tous genres confondus.

### • *Qu'est-ce qu'un Archétype ?*

De façon simplifiée, un Archétype est une collection d'Atouts, de Faiblesses et de Dons autour d'un thème précis, comme une profession, un stéréotype ou encore un peuple. Par exemple, dans un univers médiéval fantastique, on aurait comme Archétypes : Mage, Guerrier, Voleur, Elfe, Nain, Champion du Bien, Nécromancien, Alchimiste et ainsi de suite.

Un Archétype est tout d'abord lié à un concept fort, généralement lié à une campagne spécifique, de la même façon que les concepts de personnages que l'on trouve dans les Playsets. En plus d'un nom évocateur, chaque Archétype doit donc avoir un court paragraphe de présentation, indiquant ce qu'il est et éventuellement son rôle dans la campagne.

À cela s'ajoute une liste d'au moins deux Atouts et d'au moins une Faiblesse, tous en rapport avec le concept de l'Archétype. Considérez cela comme les spécialités et défauts que l'on trouve couramment parmi les personnages que l'on associe à cet Archétype. Par exemple un Archétype d'Elfe aura comme Atouts : Archerie, Ami des animaux, Chant, Herboristerie, Contes et légendes, Sorcellerie ; et comme Faiblesses : Prétentieux, Fragile.

Enfin, chaque Archétype reçoit un Don sur-mesure. Contrairement aux autres Dons, il ne peut être possédé que par ceux ayant cet Archétype. Il n'est cependant pas plus puissant qu'un Don ordinaire. C'est juste un petit bénéfice pour renforcer le concept de l'Archétype. Par exemple, un Espion aurait le Don suivant :

- **Renseignements** : Lorsque vous essayez d'obtenir des informations sur quelque chose ou quelqu'un, faites un Test. Sur un 5 ou moins, vos activités attirent malencontreusement l'attention sur vous, mais vous obtenez malgré tout une information véridique sur la chose ou la personne sur laquelle vous vous renseignez. Sur un 6 à 10, vous obtenez deux informations, cependant une seule d'entre elle (secrètement choisit par le meneur) est 100% correct. Sur un 11 ou plus, vous obtenez deux informations qui sont toutes les deux véridiques.

Enfin, vous pouvez également donner une Attache appropriée au concept de l'Archétype. Cela n'a rien d'obligatoire, et ce peut être contreproductif selon la campagne envisagée, mais c'est toujours une indication de plus sur la façon de jouer cet Archétype et sur ce qu'il signifie.

Le meneur de jeu est encouragé à créer lui-même ses propres Archétypes afin de mieux typer ses campagnes. Comme pour la création d'un Playset, utilisez les Archétypes pour donner des informations sur le monde. Par exemple si dans votre campagne vous avez décidé que l'Archétype d'Elfe donne le Don de **Fureur destructrice**, l'Atout de *Magie du Chaos* et la Faiblesse de *Paria*, il ne s'agit clairement pas d'un Elfe ordinaire et l'histoire de ce peuple est certainement intrigante. N'hésitez pas à utiliser des Atouts et des Faiblesses spécifiques à chaque Archétype lorsque vous le pouvez plutôt que d'utiliser une liste standardisée. Par contre, vous pouvez parfaitement utiliser des Dons existants au lieu de créer les vôtres : cependant, n'oubliez pas que ces Dons deviendront inaccessibles à ceux qui n'ont pas les Archétypes appropriés.

## • Création de personnage et Archétype – Méthode 1

Il y a deux façons d'utiliser les Archétypes lors de la création d'un nouveau lycéen. La première méthode se contente de rajouter une étape optionnelle : lors du choix du concept de lycéen, le joueur peut également choisir un Archétype approprié à son concept.

La création de lycéen se déroule ensuite normalement, sauf qu'au moins deux Atouts doivent provenir de la liste fournie par l'Archétype, et qu'au moins une Faiblesse doit également être choisie parmi ceux de l'Archétype. De même, lors de la détermination des Dons, le premier Don est toujours celui indiqué dans la description de l'Archétype. Si l'Archétype indique une ou plusieurs Attaches, vous devez également prendre l'une d'entre elles lors du choix des Attaches.

En bref, en échange d'une légère restriction thématique sur la création du lycéen, un Archétype vous donne accès à un Don que vous seul pourrez avoir. Cela vous simplifie également la tâche en tant que joueur, car vous n'avez qu'à choisir dans des listes pour remplir votre fiche de lycéen au lieu de faire appel à votre inspiration du moment.

## • Création de personnage et Archétype – Méthode II

Cette seconde méthode est une simplification des règles de création de personnage normales, en utilisant les Archétypes comme des blocs pour construire son lycéen. Le principe est de combiner deux Archétypes pour déterminer la majorité des Atouts, Faiblesses et Dons d'un lycéen, puis de combler les trous en suivant les règles normales.

En clair, lorsque vous déterminez le concept de votre lycéen, vous choisissez également deux Archétypes appropriés. Le meneur de jeu peut bien sûr interdire certaines combinaisons, soit parce qu'elles sont impossible (on ne peut pas être à la fois Elfe et Gobelin), soit parce qu'elles sont inappropriées à la campagne ou à l'univers de jeu (un Ninja ne peut pas être Samouraï et vice-versa, par exemple).

Lors du choix des Atouts, choisissez-en un dans la liste de chacun de vos Archétypes. Votre troisième Atout et les suivants sont libres. Pour les Faiblesses, la première doit provenir de l'une des listes de vos Archétypes, mais si vous prenez des Faiblesses supplémentaires, celles-ci sont libres.

Vous gagnez automatiquement un des Dons réservés à vos Archétypes de votre choix. Votre second Don est libre, et vous avez le droit de prendre le Don de votre second Archétype si vous le désirez. Si vous avez droit à des Dons supplémentaires, ceux-ci sont déterminés selon les règles normales.

Enfin, vous devez prendre au moins une Attache parmi celles proposées par vos Archétypes. Vos autres Attaches sont libres de choix.

Comme vous pouvez le remarquer, un joueur peut parfaitement décider de n'utiliser que des Atouts, des Faiblesses, des Dons et des Attaches en provenance des deux Archétypes choisis. Cela lui permet de créer un lycéen complet et original rapidement avec un minimum d'efforts, sans trop restreindre ses choix. En revanche, cela oblige le meneur de jeu à proposer au moins une douzaine d'Archétypes différents pour avoir un nombre de combinaisons intéressant en évitant les répétitions.

## • Création de PNJs et Archétype

Les Archétypes sont également un moyen de créer rapidement des PNJs à la volée. Choisissez simplement un Archétype approprié puis :

- Pour un **Sbire**, choisissez un Atout et une Faiblesse parmi ceux de l'Archétype. Si c'est un Sbire d'élite, il gagne également le Don de l'Archétype.
- Pour un **Intervenant**, piochez allégrement dans les Atouts, les Faiblesses et les Attaches de l'Archétype pour lui donner corps. Il reçoit automatiquement le Don de l'Archétype, mais vous voudrez certainement lui rajouter des Dons en plus que vous choisirez normalement.
- Pour un **Némésis**, utilisez la Méthode II ci-dessus pour tout ce qui est Atouts, Faiblesses, Dons de base et Attaches, puis complétez avec des Dons de Némésis et quelques Attaches appropriées pour en faire un adversaire de taille.

## • Scénarios improvisés et Archétype

Vous devez préparer une session à l'improviste, ou vous manquez de temps pour écrire un scénario ? Les règles de base vous donnent quelques conseils pour gérer ces situations de crise, mais vous pouvez également utiliser les Archétypes pour vous aider.

Le plus simple est de demander à tous les joueurs de créer leur personnage avec la Méthode II, avec un Archétype choisi par le meneur de jeu et un autre au choix du joueur. L'astuce, c'est que le meneur donne le même Archétype à chacun, comme Ninja ou Chasseur de démon, ce qui crée automatiquement une cohérence de groupe, une bonne base de background et ne laisse aucune ambiguïté sur le thème de l'aventure, tout en laissant assez de marge de manœuvre à chacun pour que chaque PJ soit différent.

L'autre façon de faire est plus une astuce de brainstorming qu'autre chose, mais elle peut également s'avérer être un exercice de style intéressant pour les joueurs. Elle présume que les PJs sont créés avec la Méthode I. Commencez par choisir un Archétype qui donnera le thème de l'aventure. Choisissez ensuite un autre Archétype en tant que « twist » sur votre thème de départ. Tous les PJs, sauf un, devront obligatoirement prendre l'Archétype choisi en tant que thème, et le dernier PJ devra prendre l'Archétype correspondant au « twist ». On pourrait ainsi avoir une équipe de Petites sorcières accompagnées d'une Lycéenne ordinaire (*Puella Magi Madoka Magica* ?), une escouade de Pilotes de mecha et leur Idol (*Super Dimension Fortress Macross* ?), ou encore des Chasseurs de démons aidés par un Démon (*Blue Exorcist* ?). Il vous suffit de réfléchir à une situation de départ qui expliquerait un tel groupe, puis de vous en servir pour votre scénario.

Les plus ambitieux d'entre vous pourront bien sûr faire la même chose pour lancer une campagne.

## • Exemples d'Archétypes

Vous trouverez dans les pages qui suivent plusieurs exemples d'Archétypes provenant d'univers et de genres variés, listés par ordre alphabétique. Ils sont tous présentés sous le même format avec un nom, un paragraphe de présentation, puis les listes d'Atouts et de Faiblesse, le Don spécifique de l'Archétype, et un exemple d'Attache.

De nombreux Dons présentés ici sont recyclés des deux premiers mini-suppléments, mais leur texte est intégralement recopié ici, avec parfois des ajustements pour mieux coller à l'Archétype.

D'ailleurs, les Dons de magie du Ninja, du Mage de combat et du Nécromancien font référence aux règles de magie du premier mini-supplément. Notamment, *Ninpo* est une variante de *Haute Magie* et *Nécromancie* est une variante de *Miracles*. Mais vous pouvez remplacer ces Dons par le Don de Magie des règles de base si vous le préférez.

## **AVENTURIER**

Vous êtes de ceux qui ne tiennent pas en place et qui prennent des risques insensés pour voir les coins les plus reculés du vaste monde. Tantôt chasseur de trésor, parfois explorateur et souvent à la recherche de sensations fortes, si vous n'allez pas à l'aventure, c'est l'aventure qui vient à vous !

**Atouts** : Connaissances des pièges, Cultures étrangères, Escalade, Orientation, Légendes anciennes, Survie en milieu hostile

**Faiblesses** : Intrépide, Avidité

**Don** : Grand voyageur

Vous avez bourlingué un peu partout, ce qui vous a permis de faire des rencontres diverses et variées. Faites un Test lorsque vous voulez contacter l'une de vos vieilles connaissances : sur un 5 ou moins, ce dernier est fâché contre vous suite à l'une de vos mésaventures ; sur un 6 à 10, son attitude est plutôt neutre, mais il est disposé à vous aider sous certaines conditions ; sur un 11 ou plus, il est heureux d'avoir de vos nouvelles et il est prêt à tout pour vous aider.

**Attache** : Il y a de nombreuses merveilles cachées de par le monde... Ce serait dommage que je ne fasse pas l'effort d'en découvrir un maximum.

## **CHASSEUR DE DÉMON**

Les démons sont partout, souvent cachés dans la noirceur de l'âme humaine, plus rarement arpentant ouvertement le monde matériel pour se repaître de la misère humaine. Vous faites partie d'une organisation dédiée à leur éradication, ou vous êtes suffisamment badass pour être un loup solitaire qui combat ces horreurs à force égale.

**Atouts** : Arme bénie (précisez), Détection de démon, Intimidation, Investigation, Occultisme

**Faiblesses** : Solitaire, Toujours déprimé

**Don** : Tactiques anti-démon

Vous avez appris de nombreux moyens pour combattre efficacement les démons et autres créatures maléfiques. Face à de tels adversaires, lorsque vous gagnez une manche d'un Conflit physique, vous pouvez utiliser ces techniques spéciales pour obtenir automatiquement un résultat de 4 sur la table de résolution.

**Attache** : Les démons m'ont tout pris, et je vais leur faire payer !

## CHEVALIER NOIR

Vous être un combattant exceptionnel, mais vous avez vendu votre âme pour obtenir encore plus de force. Vos pouvoirs démoniaques font de vous un adversaire redoutable, mais vous ne pouvez ignorer ce sentiment d'amertume que vous ressentez parfois. Un Chevalier noir n'est pas forcément l'instrument du Mal et la plupart ont leurs propres objectifs obscurs.

**Atouts** : Arme maudite (précisez), Asservir les âmes perverses, Endurance diabolique, Force démoniaque, Intimider les justes, Savoir impie

**Faiblesses** : Cruel comme un démon, Sens de l'honneur

**Don** : Mauvaise réputation

Vous avez fait des choses terribles de par le passé et beaucoup de monde s'en souvient encore. Lorsque vous rencontrez quelqu'un pour la première fois, ou lorsque quelqu'un fait une allusion à votre lourd passé en votre présence, faites un Test. Sur un résultat de 5 ou moins, la personne croit à une blague, ou pense que l'on parle de quelqu'un d'autre. Sur un résultat de 6 à 10, la personne est intimidée mais cela ne l'empêchera pas de vous chercher des noises si elle pense avoir l'avantage sur vous. Sur un 11 ou plus, elle prend votre réputation au sérieux et fait tout son possible pour éviter de croiser votre chemin.

**Attache** : Les simples mortels sont insignifiants.

## DÉMON

Vous êtes une créature des Enfers, ou de toute autre monde spirituel similaire. Votre véritable apparence est cauchemardesque pour un être humain normal, mais vous êtes généralement capable de la modifier pour la rendre moins inhumaine. Vous vous nourrissez de la souffrance d'autrui, et vous mettez au point parfois des plans compliqués pour tourmenter une âme pure le plus longtemps possible.

**Atouts** : Arme démoniaque (précisez), Baratin, Force surhumaine, Griffes et crocs, Se faire passer pour un humain, Séduction, Volonté de fer

**Faiblesses** : Insensible, Vulnérabilité au sacré

**Don** : Corruption

Vous êtes capable de transformer un PNJ en monstre ou en démon mineur. Celui-ci n'a pas besoin d'être consentant, mais le processus est long et douloureux. Définissez avec le meneur de jeu la méthode nécessaire pour amorcer la transformation chez la victime et en quoi cette dernière se transforme. Cette métamorphose est graduelle et prend au moins une session entière pour être complétée. Il y a cependant toujours un moyen de ralentir ou même d'empêcher cette transformation. Ce sera forcément quelque chose de simple ou d'évident et le meneur reste le juge final pour savoir si c'est approprié ou non. Une fois la transformation terminée, la victime devient loyale envers vous, même si vous n'avez aucun

contrôle particulier sur votre progéniture. Le meneur ajustera les Atouts, Faiblesses et Dons de la victime au fur et à mesure de la métamorphose pour tenir compte de sa nouvelle forme.

**Attache** : Une âme pure et forte est ce qu'il y a de plus précieux.

## DÉTECTIVE

Vous êtes un officier de police, un détective privé ou un jeune prodige à l'intellect démesuré qui voue sa vie à trouver les coupables de crimes divers et variés. Vous échouez rarement, même dans les cas les plus bizarres et les plus extravagants. La question n'est pas si vous allez attraper le criminel, mais quand.

**Atouts** : Bagarre, Connaissance de la pègre, Discrétion, Filature, Investigation, Procédures judiciaires

**Faiblesses** : Idéaliste, Le règlement avant tout

**Don** : Fin limier

Une fois par session, désignez un personnage même s'il ne se trouve pas dans la scène en cours. Vous gagnez un +1 au résultat de vos jets de dés pour le retrouver jusqu'à la fin de la session. À chaque fois que vous obtenez un résultat de 5 ou moins sur le Test correspondant, ou si c'est un Conflit, lorsque vous perdez une manche, vous gagnez un +1 supplémentaire cumulatif jusqu'à la fin de la session.

**Attache** : Le crime parfait n'existe pas, et je vais vous prouver comment le coupable s'y est pris.

## ELFE NOIR

Les Elfes noirs sont des cousins des Elfes traditionnels, qui vivent dans les vieilles forêts obscures ou sous terres. Ils vénèrent une divinité maléfique connue seulement sous le nom de Vierge Noire, qui les récompense généreusement de leur piété. Les Elfes noirs ne sont pas maléfiques, mais leur culture est considéré comme repoussante et anathème par la plupart des autres peuples civilisés.

**Atouts** : Empoisonneur, Manipulation des ombres, Parler aux animaux nocturnes, Sens aiguisés, Volonté de fer

**Faiblesses** : Allergie à la lumière du soleil, Cruel

**Don** : Bénédiction de la Vierge noire

Votre déesse vous protège de toute magie hostile. Une fois par session, lorsque vous subissez les effets d'agression par la magie, vous pouvez choisir de les ignorer jusqu'à la fin de la scène. Cela empêche également vos adversaires d'utiliser des Atouts et des Dons basés dessus contre vous, comme un sort offensif de *Haute magie* par exemple.

**Attache** : La Vierge Noire guide chacune de mes actions

## FANTÔME

Vous êtes mort. Mais plutôt que de partir vers le Royaume des Morts, votre âme a préféré rester ici, dans le monde des vivants. Vous essayez de profiter comme vous le pouvez de votre non-vie éternelle, et parfois pour tromper votre ennui vous effrayez des passants ou vous tentez d'attirer l'attention d'individus en particulier.

**Atouts** : Drainer l'essence vitale, Faire peur aux gens, Passer au travers des murs, Se cacher

**Faiblesses** : Aura de mort, Intangible, Timide

**Don** : Poltergeist

Vous pouvez manipuler les objets à distance de façon maladroite pour effrayer ou blesser un individu en vue, qui gagne alors une Condition négative appropriée. Cependant, chaque utilisation de ce Don cause des dommages collatéraux, ou tout autre événement imprévu qui met vos alliés dans une situation difficile.

**Attache** : « Je refuse de trop m'éloigner de l'endroit où je suis mort »

## GUERRIER

Vous êtes un expert dans tous les genres de combat, et à vous seul vous valez bien vingt soldats ordinaires. Selon la situation, vous pouvez être mercenaire, chef de brigand, champion d'une cause précise, exterminateur de monstres, ou simple chasseur de trésors. La violence ça vous connaît, et la Mort est votre maîtresse de longue date.

**Atouts** : Arme de prédilection (précisez), Athlétisme, Intimidation, Survie en milieu hostile, Tactiques de combat

**Faiblesses** : Fierté mal placée, Idéaliste, Rustre

**Don** : Réflexes de combat

Vous êtes capable de vous sortir des pires des situations en combat. Lors d'un Conflit physique, alors que vous êtes en infériorité numérique et avant de faire votre jet de dés, vous pouvez décider de réduire votre résultat de 2 pour que votre adversaire ne puisse pas bénéficier d'un bonus de travail en équipe, ou tout autre bonus éventuel (y compris des Conditions) que pourrait lui donner l'avantage du nombre.

**Attache** : La gloire ou la mort !



## **GYNOÏDE DE COMBAT**

Vous êtes un robot militaire top secret qui ressemble comme deux gouttes d'eau à une jeune femme séduisante. Vous pouvez être une gynoïde amnésique qui a fui son créateur, un assassin impitoyable qui est prête à tout pour réussir sa mission, ou une garde du corps qui découvre ce que c'est qu'être humain au contact de celui que vous devez protéger.

**Atouts** : Acrobaties, Beauté fatale, Close combat, Corps blindé, Force surhumaine, Senseurs perfectionnés

**Faiblesses** : Humain artificiel, Ne peut pas aller à l'encontre de sa programmation

**Don** : Téléchargement

Une fois par scène, la gynoïde de combat peut télécharger par connexion satellite n'importe quelle compétence dont elle a besoin, ce qui lui permet d'échanger l'un de ses Atouts par un Atout plus approprié à la situation jusqu'à la fin de la scène. Ce Don ne fonctionne bien sûr pas dans les endroits où la connexion satellite est impossible.

**Attache** : Personne ne doit savoir que je suis une gynoïde

## **IDOL**

Vous êtes une jeune étoile montante dans le monde du show-business, avec des milliers de fans à vos pieds. Votre ambition : faire un concert géant au Tokyo Dome ! Mais pour cela, la route est longue et dure, et vous ne redoublez pas d'effort pour augmenter votre cote de popularité. Vous avez abandonné l'idée d'avoir une vie normale, mais ce n'est qu'un petit sacrifice après tout.

**Atouts** : Chant, Danse, Comédie, Déguisement, Séduction

**Faiblesses** : Distante, Poursuivie par ses fans

**Don** : Chanson réconfortante

Vous avez toujours une chanson adaptée à la situation pour motiver les troupes. Lors d'un Conflit où l'un de vos alliés vient d'être mis hors-jeu, faites un Test. Sur un 5 ou moins, vous venez à peine de commencer votre chant qu'un adversaire en profite pour vous mettre en danger. Sur un 6 à 10, vous chantez admirablement, ce qui remet votre allié sur pied et il n'est plus hors-jeu. Sur un 11 ou plus, vous vous surpassez et il peut également effacer une Blessure légère de sa fiche de lycéen (s'il en a une).

**Attache** : Je ne dois pas décevoir mes fans.

## LYCÉEN « ORDINAIRE »

Vous êtes le lycéen japonais typique : 17 ans, sans histoire et sans petit(e) ami(e). Vous essayez de vivre votre petite vie tranquille tout en jonglant avec les études pour aller dans la fac de vos rêves et les tracas de la vie lycéenne : profs psychotiques, triangles amoureux, activités de clubs et j'en passe. À moins que tout cela ne soit qu'une façade et que vous cachez en réalité un véritable pouvoir surnaturel...

**Atouts** : Activité de club (précisez), Connaissance du lycée, Gamer, Otaku, Pouvoir caché (précisez), Sportif, Studieux

**Faiblesses** : Abruti, Pervers, Naïf

**Don** : Gadgets

Lorsque vous prenez ce Don, choisissez deux objets courants qu'un lycéen peut avoir sur lui comme un smartphone, une console de jeu portable, un livre d'histoire ou une tenue de sport. Non seulement vous êtes toujours considéré comme ayant ces objets sur vous, sauf situation exceptionnelle, mais en plus vous gagnez un bonus de +2 au résultat de vos jets de dés lorsque vous utilisez l'un de ces objets de façon intéressante.

**Attache** : Je veux juste avoir une vie normale

## MAGE DE COMBAT

Vous êtes un magicien spécialisé dans les sorts d'attaque, particulièrement les boules de feu en tout genre et ceux qui sont particulièrement flashy. Vous connaissez aussi un ou deux sorts utilitaires que vous avez appris au cas où. De nombreuses opportunités s'offre à vous : aventurier à la recherche de sorts encore plus destructeurs, mercenaire travaillant pour les puissants, ou simplement devenir seigneur des ténèbres et régner sur le monde !

**Atouts** : Érudition, Magie de combat, Perception, Persuasion, Tactiques, Recherches magiques

**Faiblesses** : Désillusions de grandeur, Santé fragile, Timide

**Don** : Haute magie

Vous êtes capable d'apprendre et de lancer des sorts selon les règles indiquées dans le mini-supplément sur les règles avancées de magie. Vous commencez avec 3 sorts de votre choix parmi les écoles arcane et élémentaire. Pour apprendre de nouveaux sorts, vous devez acquérir les Dons *Grimoire* pour ceux qui appartiennent aux écoles arcane ou élémentaire, et *Magie dilettante* pour les autres sorts. Cependant, de façon occasionnelle, le meneur de jeu peut aussi vous permettre d'apprendre de nouveaux sorts en partant à la recherche de vieux tomes poussiéreux pour étudier les formules magiques qui se trouvent à l'intérieur.

**Attache** : Il n'y a pas de plus belle magie que <nom de votre sort préféré> !

## MÉTAMORPHE

Un Métamorphe est simplement un individu qui a la capacité de prendre l'apparence de n'importe qui à la perfection, qu'il soit humain ou non. Cela fait de vous l'espion parfait, capable de vous infiltrer n'importe où, et même remplacer certains individus clés sans que personne ne s'en rende compte. Cela va sans dire que vous vivez dans le mensonge en permanence pour votre propre survie.

**Atouts** : Baratin, Comédie, Imitation, Psychologie, Séduction

**Faiblesses** : menteur pathologique, Sans charisme

**Don** : Maître du déguisement

Un Métamorphe peut changer son apparence à volonté, bien que cela ne modifie pas ses capacités physiques, et même imiter un individu précis. Faites un Test avec Imitation. Sur un 5 ou moins, le déguisement est grossier mais suffisant dans la plupart des cas. Une personne qui vous connaît bien pourra cependant vous percevoir à jour sans efforts. Sur un 6 à 10, vous êtes méconnaissable mais un détail à priori insignifiant peut vous trahir à tout moment. Sur un 11 ou plus, il est impossible de vous distinguer du vrai.

**Attache** : « À force de toujours porter un masque, j'ai oublié qui était le vrai Moi »

## NAIN

Vous êtes un humanoïde rondouillard, barbus, qui aime vivre sous terre et festoyer en buvant des quantités déraisonnables de bière. Au-delà des stéréotypes, votre peuple est fier et sophistiqué, reconnu pour son artisanat, son ingénierie minière et la détermination sans faille de ses combattants. À vous de montrer aux autres peuples ce que valent vraiment les Nains !

**Atouts** : Architecture, Artisan, Connaissance des profondeurs, Hache, Mineur, Soldat vétéran, Très endurant

**Faiblesses** : Avare, Grincheux, Méfiant

**Don** : Ténacité

Un Nain n'est jamais vraiment vaincu. Une fois par session, vous pouvez utiliser l'une de vos Attachés pour effacer n'importe quelle Blessure que vous venez de prendre, même une Blessure définitive. Cela peut vous empêcher d'être éliminé mais pas de revenir d'entre les morts.

**Attache** : « Je n'oublie jamais un affront ! »

## NÉCROMANCIEN

Vous êtes un magicien aux goûts morbides, fasciné par les arts noirs qui permettent de manipuler les âmes des défunts, et accessoirement de créer des esclaves morts-vivants et de commander aux démons. Quelles que soient vos véritables motivations pour étudier cette magie blasphématoire, tout le monde se méfie de vous et suppose que vous êtes un suppôt du Malin. Mais peut-être n'ont-ils pas tort...

Remarque : L'Atout *Exorcisme*, ci-dessous, est utilisé pour attaquer les morts-vivants, démons et autres esprits que la magie d'un nécromancien peut influencer alors que *Rituels maléfiques* couvre tous les effets magiques utilitaires mineurs que vous pourriez connaître.

**Atouts** : Exorcisme, Médecine, Parler aux morts, Rituels maléfiques, Savoir impie, Volonté de fer

**Faiblesses** : Anémique, Déprimant, Grincheux

**Don** : Nécromancie

Les esprits maléfiques répondent à vos moindres désirs et vous permettent de créer divers effets magiques, sans que vous n'ayez à apprendre de sorts pour pratiquer votre art. Lorsque vous voulez utiliser votre magie, choisissez un sort approprié de l'école de magie du Mal, puis vous faites votre Test de lancer de sort normalement. Cependant, le coût de tous vos sorts est augmenté de 1 PM par rapport à celui indiqué dans leur description.

**Attache** : Personne ne peut comprendre la pureté de mon art

## NEKOJIN

Vous êtes mi-humain mi-félin, ce qui selon la variante local de Nekojin peut signifier que vous êtes un véritable félin humanoïde, un humain avec juste une queue et des oreilles de chat, ou tout autre état intermédiaire en ces deux-là. Les Nekojin sont reconnus pour leur grande curiosité et leur goût pour l'aventure, et du coup on les trouve à peu près partout, dans tous les univers.

**Atouts** : Athlétisme, Discrétion, Physique félin, Excellents réflexes, Sens aiguisés

**Faiblesses** : Manque de concentration, Paresseux

**Don** : Mascotte

Vous êtes doué pour encourager les autres et leur remonter le moral. À chaque fois que vous avez un moment d'intimité (pas forcément romantique) avec quelqu'un, vous pouvez choisir de gagner une Blessure psychologique pour lui faire perdre une Blessure de n'importe quelle nature de même gravité ou moindre. Par exemple, si vous choisissez de prendre une Blessure grave, vous pouvez soigner une Blessure légère ou grave. De plus, une fois par session et jusqu'à la fin de la scène, un allié que vous encouragez peut bénéficier des bonus de vos Attaches à votre place lorsque vous les utilisez.

**Attache** : Se mêle toujours des affaires des autres

## NINJA

Vous êtes l'un de ces ninjas légendaires, une ombre mystérieuse doté de pouvoirs mystiques redouté par tous. Héritier d'une longue tradition, vous accomplissez diverses missions pour le compte de votre Clan. Assassinat, espionnage, sabotage, garde du corps, combat contre d'autres Clans ninja, tout cela et bien plus sont dans vos cordes.

**Atouts** : Acrobaties, Arts martiaux, Déguisement, Discrétion, Diversion, Magie ninja, Shiruken/Kunai

**Faiblesses** : Paranoïaque, Loyauté au Clan

**Don** : Ninpo

Vous maîtrisez des techniques secrets ninjas, qui fonctionnent de la même façon que la *Haute magie* du mini-supplément sur la magie. Vous commencez avec 3 techniques (sorts) de votre choix parmi les suivants : BAD KARMA, DARK DESPAIR, DETECT MAGIC, DRAGON FIRE, DRYAD WRATH, FAKE VISION, HI-SPEED, IRON FANG, OPEN LOCK, PHANTOM WLAKE, REMEDY, SOUL ECHO, TELEPORT. Vous pouvez prendre le Don *Grimoire* pour apprendre de nouvelles techniques présentes dans cette liste et le Don *Mage dilettante* pour apprendre d'autres sorts. Enfin, le Don *Expertise magique* fonctionne avec Ninpo de la même façon qu'avec Haute magie.

**Attache** : « Je déteste les hypocrites »

## ONI

Les Onis ressemblent à des humains plus grands que la normale avec une ou deux cornes sur le front, une affinité pour la magie, et une peau de couleur anormale comme vert, bleu ou rouge tomate. Considérés à tort comme des démons et des sauvages, ils sont souvent pourchassés et persécutés. Mais bien mal avisé serait celui qui met un Oni se met en colère...

**Atouts** : Chasse, Intimidation, Jouer un sale tour, Massue, Sorcellerie

**Faiblesses** : Manque de finesse, Maladroit

**Don** : Présence terrifiante

Lorsque quelqu'un essaye d'utiliser la foule contre vous dans un Conflit, vous gagnez un +2 au résultat de vos jets de dés pour intimider la foule, et vous n'avez pas de malus pour essayer d'intimider tout un groupe en une seule manche de Conflit.

**Attache** : « Une rage destructrice me ronge de l'intérieur »

## ORC

Vous êtes une grosse brute à la mâchoire de carnassier, le facies porcine et la peau couleur olive. Habitué à vivre dans les pires endroits de la planète, votre brutalité et votre force sont sans égales. Votre physique ne vous rend pas la vie de tous les jours facile avec les autres peuples, mais c'est toujours mieux que d'aller affronter des monstres dans la taïga pour survivre un jour de plus.

**Atouts** : Coup bas, Intimidation, Sauvagerie, Survie en milieu hostile

**Faiblesses** : Cruel, Violent

**Don** : Exécution

Vos coups sont particulièrement dévastateurs. Lorsque vous remportez une manche d'un Conflit physique, vous pouvez empêcher votre adversaire de se mettre hors-jeu pour le forcer à prendre la Blessure infligée. Si l'utilisation de ce Don mène à l'élimination d'un adversaire, il est automatiquement tué.

**Attache** : « Je fais tout mon possible pour cohabiter avec les humains »

## PETITE SORCIÈRE

Vous êtes ce que l'on appelle couramment une *mahô shôjô*, une jeune fille dotée de pouvoirs magiques qu'elle utilise pour faire le bien autour d'elle. En pratique, cela consiste à combattre les monstres qui apparaissent dans le voisinage et faire en sorte que vos proches soient en sécurité, tout en gardant votre identité secrète et en continuant d'aller à l'école. Ce n'est pas si facile que ça !

Remarque : L'Atout *Exorcisme*, ci-dessous, est utilisé lorsque vous utilisez votre magie pour attaquer les ennemis surnaturels alors que *Sorcellerie* couvre l'utilisation des petits sortilèges utilitaires que vous connaissez.

**Atouts** : Exorcisme, Trop choupi, Sixième sens, Sorcellerie, Volonté de fer

**Faiblesses** : Tête en l'air, Nulle en math

**Don** : Fureur des éléments

Vous êtes capable d'utiliser votre magie pour attaquer vos adversaires avec la force brute des éléments primordiaux. Lorsque vous faites appel à ce pouvoir, gagnez une Blessure mystique pour obtenir un +4 au résultat de votre prochain jet de dés (le bonus éventuel lié à votre Blessure s'y applique également) ou pour attaquer tous vos ennemis à proximité en même temps sans malus.

**Attache** : Je dois veiller sur la sécurité du lycée

## **PILOTE DE MECHA**

Vous êtes un professionnel, un soldat d'élite spécialisé dans le pilotage de robots géants. Ces merveilleuses machines de guerre nécessitent un certain doigté pour être utilisées à leur plein potentiel, et vous êtes l'un des meilleurs. Malheureusement, vous vous sentez un peu tout nu en dehors de votre engin et votre comportement vous cause des problèmes avec vos supérieurs.

**Atouts** : Armement de mecha (mêlée), Armement de mecha (tir), Pilotage de mecha, Réparation de mecha, Tactiques militaires

**Faiblesses** : Idéaliste, Intrépide

**Don** : Shingantsu

Vous disposez d'une sorte de sixième sens qui vous permet à la fois de sentir l'esprit combatif de votre adversaire et de deviner ses mouvements en combat. Une fois par Conflit où vous êtes aux commandes d'un mecha, si vous remportez une manche, vous pouvez infliger une Condition de votre choix à votre adversaire en plus des autres effets.

**Attache** : Mon mecha et moi ne faisons qu'un

## **PSION**

Vous représentez la prochaine étape de l'évolution humaine : un être doué de pouvoirs parapsychiques. Hélas, c'est une faculté rare et de nombreuses personnes sont à votre recherche. Certains cherchent juste à vous aider, mais la plupart veulent vous exploiter pour vos pouvoirs ou faire de vous un rat de laboratoire.

**Atouts** : Guérison, Intuition, Télékinésie, Télépathie, Volonté de fer

**Faiblesses** : Anémique, Catastrophe ambulante, Froid et distant

**Don** : Présence singulière

Vous avez la particularité de perturber inconsciemment vos interlocuteurs. Peut-être s'agit-il de vos manières dérangeantes, d'un magnétisme troublant ou d'une aura intimidante, mais quoi qu'il en soit vous gagnez un +2 au résultat de vos jets de dés lors d'interactions sociales. Cependant, le résultat du jet de dés est plafonné à 10 quels que soient les bonus dont vous bénéficiez.

**Attache** : Poursuivi par les Hommes en noir

## **RYUJIN**

Vous êtes le résultat de l'accouplement entre un humain et un dragon. Votre apparence est principalement humaine, mais votre héritage draconique se manifeste toujours d'une façon ou d'une autre. Certains Ryujins ne sont même que passablement humains, avec des cornes, des ailes vestigiales et des écailles.

**Atouts** : Fort comme un bœuf, Intimidation, Très endurant, Volonté de fer

**Faiblesses** : Apparence monstrueuse, Fierté mal placée

**Don** : Absorption d'énergie

Certaines attaques, comme les rafales d'énergies, les explosions, l'électricité ou le feu, vous rendent plus fort au lieu de vous affaiblir. Lorsque vous recevez une Blessure suite à une attaque de ce type, le bonus aux jets de dés conféré par cette Blessure est doublé jusqu'à la fin de la scène. Même une simple Blessure légère vous donne un +1 au résultat de vos jets de dés jusqu'à ce qu'elle soit soignée. Si la Blessure reçue est aggravée, vous pouvez également décider de renoncer au bonus pour effacer une Blessure légère de votre fiche de lycéen.

**Attache** : « J'en ai assez d'être toujours seul »

## **SAMOURAÏ**

Vous êtes un fier guerrier du Japon féodal, ou un descendant direct qui fait honneur à ses ancêtres en continuant les traditions familiales. Vous êtes la terreur des champs de bataille, où seul un autre samouraï ou un perfide ninja est votre égal. Mais votre véritable force réside dans votre honneur sans faille et votre détermination qui vous permettent de déplacer des montagnes.

**Atouts** : Apprécier l'art, Chasse, Détecter les ennemis, Équitation, Érudition, Katana, Tir à l'arc, Volonté de fer

**Faiblesses** : Impétueux, Mélancolique, Orgueilleux

**Don** : Moral d'acier

Une fois par session, vous pouvez retirer une Blessure psychologique de votre fiche de lycéen, à l'exception d'une Blessure définitive. Si vous le faites, vous gagnez également la Condition positive *Rage de vaincre* jusqu'à la fin de la scène.

**Attache** : Ma vie est dédiée à la voie du guerrier



## VAMPIRE

Vous êtes un immortel doté de pouvoirs surnaturels qui se nourrit de sang humain pour vivre. Contrairement à ce que disent les légendes, la lumière du soleil ne vous réduit pas en cendre, mais il n'empêche que vous n'êtes pas vraiment du matin. Faites attention à vous, car les humains sont toujours très astucieux pour vous pourchasser et essayer de vous éliminer.

**Atouts** : Boire du sang, Devenir de la brume, Feindre la mort, Se changer en chauve-souris, Sex appeal

**Faiblesses** : Allergie grave au soleil, En manque de sang

**Don** : Ensorcellement

Vous possédez un magnétisme très développé qui vous permet d'influencer ceux sous votre contrôle. Faites un Test lorsque vous voulez l'utiliser. Sur un 5 ou moins, votre victime se rend compte que ce que vous essayez de faire et réagit très négativement à votre tentative. Sur un 6 à 10, elle gagne la Condition négative *Sous votre influence* mais elle n'est pas dupe. Sur un 11 ou plus, elle gagne la Condition négative *Sous votre influence* et tant qu'elle possède cette Condition, vous pouvez l'obliger une fois par scène à exécuter l'un de vos ordres.

**Attache** : Un prédateur n'a pas de compassion pour sa proie

## VOLEUR

Vous avez choisi une vie de crimes pour vous faire de l'argent facile. Vous avez une préférence pour les vieux tombeaux, les maisons abandonnées et autres lieux où vous ne risquez pas de tomber face à face avec le propriétaire du butin convoité. Mais parfois vous ne pouvez pas vous retenir de monter un casse qui vous fera entrer dans la légende.

**Atouts** : Comédie, Connaissance de la pègre, Discrétion, Effraction, Escalade, Larcin, Sens aiguisés

**Faiblesses** : Ne fais confiance à personne, Risque-tout

**Don** : Embuscade

Vous êtes particulièrement talentueux pour attaquer vos adversaires par surprise. Si votre adversaire est pris au dépourvu lors d'un Conflit, quand vous utilisez une Attache après votre jet de dés pour essayer d'en améliorer le résultat, vous pouvez choisir de gagner un +2 au résultat du jet au lieu de le relancer.

**Attache** : Un trésor abandonné me revient forcément de droit !