

ANIME HIGH SCHOOL

Mini-supplément 5 : Système alternatif de blessures

© 2017 Xavier Raoult

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

Pour toute remarque ou commentaire : komajdr@free.fr

Voici une variante pour ceux qui trouvent que les règles de Blessures de **Anime★HighSchool** ne leur convient pas. Sachant que les Conflits peuvent être assez abstraits, le système actuel de Blessure a été choisi afin de représenter facilement les divers revers que peuvent subir les PJs en cours de jeu, tout en leur permettant de devenir de plus en plus badass au fur à et à mesure qu'ils s'en prennent plein la figure.

Le problème, c'est que le fonctionnement des Blessures n'est pas forcément intuitif pour tout le monde, et ses subtilités ne sont pas non plus faciles à expliquer. Vous trouverez donc dans ce mini-supplément un système alternatif plus traditionnel tout en conservant les principes de Blessures aggravé et de bonus aux jets en fonction de la sévérité des dégâts reçu.

L'autre avantage de ce nouveau système est de pouvoir décrire avec plus de détail les différentes formes d'attaque, et donc d'avoir plus de variété au niveau des armes, sorts et autres techniques de combat utilisées par les PJs et les PNJs.

Ce système alternatif n'est cependant pas compatible avec les règles d'Arme et d'Armure du mini-supplément. Vous trouverez cependant en annexe un Don d'Équipement alternatif qui utilise le nouveau système de dégât à la place des rangs d'Arme et d'Armure.

• Dégâts et Protection

Pour utiliser les règles alternatives de Blessure, il faut avant tout déterminer la valeur de Dégâts des armes et autres formes d'attaque, et la Protection conférée par les armures et autres défenses.

Les Dégâts vont de 1 à 6, avec une moyenne de 2 ou 3. La valeur exacte pour une attaque donnée est définie par le Meneur de jeu en fonction de l'univers de jeu, mais pour vous donner quelques exemples :

- Dégâts 1 : Couteau, Karaté, une petite insulte sans conséquence, perdre son calme après avoir fait queue à la cantine pour découvrir qu'ils n'ont plus de curry.
- Dégâts 2 : Épée, pistolet, se faire humilier en petit comité, être confronté par surprise à un cadavre.
- Dégâts 3 : Grosse hache, fusil, subir un réprimande de son supérieur, voir un véritable fantôme.
- Dégâts 4 : Épée géante, une rafale de fusil d'assaut, se faire humilier en public, être témoin de la mort d'un proche.
- Dégâts 5 : Sabre laser, grenade, découvrir que l'on a été manipulé comme un pantin, subir de terribles tortures.
- Dégâts 6 : Percuter un camion, missile, voir sa vie s'écrouler devant soi, prendre le thé avec Chtulhu.

La Protection quand à elle va de 0 à 3 : 0 signifie l'absence d'armure ou de défense et 3 étant la meilleure armure ou défense possible. Voici un guide plutôt simple pour déterminer la Protection : une Protection de 1 devrait être efficace (dans le récit) contre des Dégâts de 1 ou 2, une Protection de 2 contre des Dégâts de 3 ou 4, et une Protection de 3 contre des Dégâts de 5 ou 6. Ainsi si le Meneur a décidé que les armes ayant des Dégâts de 4 ou plus sont forcément magiques, cela veut dire que dans l'histoire les armures de Protection 3 seront obligatoirement conçues pour les contrer.

Attention, sous ce nouveau système, seules les capacités qui indiquent clairement qu'ils font des Dégâts peuvent être utilisées pour attaquer afin d'infliger des blessures, peu importe le type. En contrepartie, cela veut dire également qu'il est possible de blesser quelqu'un sans pour autant recourir à un Conflit.

• Les jauges de Stress et de Blessure

Chaque PJ reçoit deux nouvelles jauges : une jauge de Stress et une jauge de Blessures, toutes deux étant constituée de 6 cases. Les PNJs de type Intervenant et Némésis ont aussi ces deux jauges : un Intervenant a 3 cases de Stress et de Blessures, alors qu'un Némésis a 6 cases de chaque comme un PJ.

Lorsqu'un personnage « reçoit une Blessure » (tel que décrit dans les règles de base), son joueur doit cocher autant de cases que les Dégâts de l'attaque, moins sa propre Protection contre cette attaque. Il est libre de cocher aussi bien du Stress que des Blessures. Ainsi, contre une attaque de Dégâts 3 avec une Protection de 1, il devra soit cocher 2 cases de Stress, soit cocher 2 cases de Blessures, soit cocher une case de chaque.

Il y a cependant une exception : si l'attaque fait des Blessures aggravées, vous devez cocher des cases de Blessures en priorité. Vous ne pouvez pas cocher de Stress, sauf si vous ne pouvez pas faire autrement car vous avez coché toutes vos Blessures.

Cocher une case de Stress n'a aucune conséquence particulière. Si vous cochez tout votre Stress, vous êtes simplement hors-jeu jusqu'à la fin de la scène. Il s'agit juste d'un « tampon » pour limiter la casse, un capital chance ou une immunité scénaristique temporaire si vous préférez. Vous récupérez toutes vos cases de Stress dès la fin de la scène.

Cocher une case de Blessures signifie que vous avez été vraiment blessé. Pour chaque case de Blessure cochée, vous gagnez un +1 à tous vos jets de dés jusqu'à la fin de la scène. Donc si vous avez coché 3 cases de Blessures durant cette scène, vous avez un +3 à vos jets. Si vous cochez toutes vos cases de Blessures, vous êtes dans de sales draps : vous gagnez la Condition spéciale *Marqué par le Destin*. Il n'est pas possible de se débarrasser de cette Condition en temps normale, et si vous êtes mis hors-jeu alors que vous êtes *Marqué par le Destin*, vous êtes automatiquement éliminé. Les Blessures aggravées sont vraiment dangereuses !

La vitesse de récupération des cases de Blessures est au bon vouloir du Meneur de jeu en fonction des circonstances, avec une récupération minimale d'une case à la fin de chaque session. Des soins intensifs, des sorts ou certains Dons pourront vous permettre de vous rétablir plus rapidement.

• Variante : Types de Blessures

Plutôt que d'avoir une seule jauge de Blessures qui regroupe à la fois les blessures physiques et mentales, vous pouvez avoir deux jauges, ou plus, pour représenter les différents type de blessures possibles.

Par défaut, il est conseillé d'avoir 6 cases pour la jauge de Blessure principale, par exemple les Blessures physiques pour des aventures riches en action, la réputation pour des intrigues politiques, ou l'équilibre mental pour des enquêtes surnaturelles, et seulement 3 cases pour les jauges supplémentaires. Cela rend les PJs plus fragiles sur certains types de Conflit, mais il s'agit également

de Conflits ou de sources de Dégâts plus rares. N'essayez pas d'en faire trop : deux ou trois jauges de Blessures sont largement suffisants.

La récupération des Blessures est toutefois un peu différente. Des soins spécifiques fonctionnent normalement, mais si un effet vous permet de récupérer n'importe quelles Blessures, une seule jauge est affectée à la fois. De même, la récupération « naturelle » d'une Blessure par session est limitée à une seule case en tout, et non pas une case sur chaque jauge.

• Dons et sorts revisités

Voici les ajustements nécessaires pour les Dons et les sorts existants qui affectent les Blessures pour qu'ils fonctionnent avec le système alternatif :

- **Guérisseur** : Ce Don permet de récupérer jusqu'à deux cases de Blessures ou de Stress en dépensant un point d'Inspiration, ou jusqu'à 4 cases avec la version avancée du Don. Le reste est inchangé.
- **Magie (règles de base)** : Vous avez deux nouveaux effets de disponible pour les sorts. Vous pouvez augmenter les Dégâts d'une arme ou d'une attaque de +2, ou augmenter la Protection d'une défense de +1. Si un sort est utilisé en guise d'attaque, assignez-lui par défaut des Dégâts de 2, voire 3 ou 4 pour un sort n'affectant que des cibles très spécifiques (uniquement les fantômes par exemple). Pour un sort utilisé de façon défensive, vous pouvez lui assigner une Protection de 1, ou de 2 si elle est vraiment très spécifique.
- **Mecha** : Le robot a sa propre jauge de Blessures, composée de 3 cases. Lorsque vous prenez des Dégâts, vous pouvez cocher ses cases à la place des vôtres. Cependant, elles ne peuvent être récupérées qu'après de grosses réparations. Les Blessures cochées de votre robot ne vous donnent pas de bonus vos jets. Cela remplace l'effet qui permet au robot de prendre une Blessure à la place du pilote. De plus, les attaques du robot ont +1 en Dégâts par rapport à leurs équivalents à taille humaine.
- **Mur d'acier** : Vous pouvez remplacer le bonus de +2 à vos jets par un +1 en Protection si vous le jugez plus approprié.
- **Résistance à X** : Ce Don annule également les Dégâts reçus.
- **Destructeur (Némésis)** : Au lieu de l'effet indiqué, les Dégâts de l'attaque sont doublés.
- **Gigantisme (Némésis)** : La transformation permet de récupérer jusqu'à 3 cases de Blessures.
- **Guérison accélérée (Némésis)** : Activer le Don permet de récupérer la totalité de son Stress et la moitié des cases de Blessures dans toutes ses autres jauges (3 cases pour une jauges de 6, 2 cases pour une jauge de 3). Le reste est inchangé.

- **Intangibilité** (Némésis) : Les Dégâts physiques sont effectivement réduits à 0 avec ce Don.
- **Invulnérabilité** (Némésis) : Le nombre de cases de Blessures du PNJ sont doublées pour toutes ses jauges (mais pas le Stress).
- **Régénération** (Némésis) : Le PNJ ignore tous les Dégâts reçus tant qu'il ne subit pas une Blessure aggravée. Régénération cesse alors de fonctionner jusqu'à la prochaine session.
- **Repli** (Némésis) : Le PNJ perd l'usage de ce Don tant qu'il est *Marqué par le Destin*.
- **Restauration** (Némésis) : Activer ce Don oblige à cocher une Blessure (pas de Stress).
- **Résurrection** (Némésis) : Une fois par session, si le PNJ est éliminé, il est à la place seulement mis hors-jeu et il récupère une case de Stress.
- **Téléportation** (Némésis) : Le PNJ perd l'usage de ce Don tant qu'il est *Marqué par le Destin*.

Si vous utilisez les règles de Magie du mini-supplément 1, les sorts suivants sont modifiés ainsi :

- **ANGEL TOUCH** : Le sort permet de récupérer jusqu'à deux cases de Blessures physiques ou de Stress (ou une de chaque) au lieu de soigner une Blessure. Les autres effets sont inchangés.
- **DIVINE BOLT** : En plus de ses effets, ce sort a une valeur de Dégâts de 2.
- **DRAGON FIRE** : Ce sort a une valeur de Dégâts de 2 en plus de ses autres effets.
- **EXPLOSION** : Ce sort a une valeur de Dégâts de 3 en plus de ses autres effets.
- **FAKE VISION** : L'illusion peut être utilisée pour attaquer, avec une valeur de Dégâts de 1. Les éventuelles blessures infligées sont de type mental ou psychologique et non pas physique.
- **FIRE WALL** : Si un personnage est assez bête pour rester dans les flammes, il fait un Test avant chacune de ses actions. Sur un 11 ou plus, il est indemne... pour l'instant. Sur un 6-10, il doit cocher une case de Stress ou de de Blessure physique. Et sur un 5 ou moins, il doit cocher une case de Blessure physique ou être mis hors-jeu s'il ne le peut pas.
- **IRON FANG** : Au lieu des effets indiqués, IRON FANG améliore les Dégâts de l'arme enchantée de +2, et permet à l'arme d'ignorer la Protection de l'adversaire, jusqu'à la fin de la scène.
- **MAIDEN KISS** : Ce sort vous oblige à cocher une case de Stress ou de Blessure mystique à chaque utilisation.
- **SILVER HALO** : Au lieu d'annuler la prochaine Blessure subie, ce sort augmente votre Protection de +2 contre la prochaine attaque physique qui vous blesse.

• Annexe : Les Équipements révisés

La version « deluxe » du Don Équipement du mini-supplément 4 ne change pas, par contre les Dons Arme et Armure réservés aux Équipements sont remplacés par ces deux Dons :

- **Offensif** : L'objet a une valeur de Dégâts. Les Dégâts sont de 2 pour une attaque au corps-à-corps ou de 1 pour une attaque à distance, modifié d'un point en plus ou en moins selon ses particularités (difficile à recharger, attaque de zone, perce-armure,...).

Avancé : Augmentez les Dégâts de l'objet de +2 (maximum 6).

- **Défensif** : L'objet a une Protection de 1 contre un type d'attaque comme les attaques physiques ou les attaques psychologiques. Cette défense est généralement voyante.

Avancé : Augmentez la Protection de l'objet de +1 (maximum 3).

Si vous préférez utiliser la version « rapide » du Don Équipement, remplacez-le par celui-ci :

- **Équipement** : Vous possédez un objet inhabituel, et certainement customisé ou très personnel. En plus des fonctions normales de l'objet, choisissez deux des bénéfiques suivants :
 - Vous gagnez un +2 à vos jets de dés lorsque vous utilisez l'objet pour une tâche précise (ou un +1 si la tâche est très courante)
 - Une fois par session, vous réussissez automatiquement une tâche en rapport avec l'objet lorsque vous utilisez celui-ci
 - L'objet peut faire une attaque au contact de Dégâts 2
 - L'objet peut faire une attaque à distance de Dégâts 1
 - L'objet offre une Protection de 1 contre un type d'attaque comme les attaques physiques ou les attaques psychologiques
 - Augmentez les Dégâts de l'une des attaques de l'objet de +2 (maximum 6)
 - Augmentez l'une des Protection de l'objet de 1
 - Augmentez le bonus aux jets de dés conféré par l'objet de +2 (ou +1 si la tâche est très courante)

Le Meneur de jeu peut ajuster la valeur de Dégâts de l'objet d'un point en plus ou en moins selon ses particularités (difficile à recharger, attaque de zone, perce-armure,...).

L'objet suit également toutes les règles relatives aux Équipements, et il ne peut donc pas être définitivement perdu, même si vous devez vous attendre à ne pas pouvoir utiliser l'objet à chaque fois que vous les voulez.

Avancé : Prenez deux bénéfiques supplémentaires pour l'objet, ou obtenez un nouvel objet