

# ANIME ★ HIGH SCHOOL

## *Mini-supplément 2 : Nouveaux Dons*

© 2016 Xavier Raoult

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

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

Ce mini-supplément est un fourre-tout de nouveaux Dons pour la création de lycéens à **Anime ★ HighSchool**, ainsi que divers conseils pour créer les vôtres.

### • Addendum à la création de lycéen

Le nombre de Dons est volontairement limité dans les règles de base de **Anime ★ HighSchool**, et les règles de création de lycéen ont été également écrites en prenant compte du nombre limité de Dons disponibles.

Si vous utilisez les Dons de ce supplément, vous êtes autorisés d'échanger une partie de vos Atouts contre des Dons supplémentaires à un taux de 1 pour 1. Vous devez cependant conserver au minimum deux Atouts. Cela veut dire qu'un lycéen débutant peut avoir jusqu'à cinq Dons s'il sacrifie le maximum autorisé d'Atouts.

N'oubliez pas cependant que même si les Dons peuvent être puissants, ils ne remplacent pas les Atouts. De plus, le meneur de jeu a toujours le dernier mot et peut toujours refuser un lycéen qu'il juge déséquilibré.

## • Nouveaux Dons

Voici 33 nouveaux Dons que vous pouvez utiliser en plus de ceux des règles de base. Lorsque vous déterminez vos Dons au hasard, vous pouvez utiliser la table suivante à la place de celle des règles de base si vous le désirez. Les Dons marqués d'un \* dans la table (*Haute magie*, *Miracles* et *Tour de main*) proviennent du mini-supplément sur la Magie.

#	Don ordinaire (1-4)	Don exceptionnel (5-8)	Don surnaturel (9-12)
1	<b>Allié</b>	<b>Attaque combinée</b>	<b>Absorption d'énergie</b>
2	<b>Bureaucrate</b>	<b>Chouchou du proviseur</b>	<b>Champ de force</b>
3	<b>Discours réconfortant</b>	<b>Exécution</b>	<b>Ensorcellement</b>
4	<b>Embuscade</b>	<b>Fin limier</b>	<b>Fureur des éléments</b>
5	<b>Famille nombreuse</b>	<b>Grade militaire</b>	<b>Haute magie*</b>
6	<b>Gadgets</b>	<b>Inoffensif</b>	<b>Météore</b>
7	<b>J'ai un plan</b>	<b>Mac Guyver</b>	<b>Miracles*</b>
8	<b>Le moment de vérité</b>	<b>Moral d'acier</b>	<b>Présence singulière</b>
9	<b>Leurre</b>	<b>Poing de la justice</b>	<b>Présence terrifiante</b>
10	<b>Mascotte</b>	<b>Polyglotte</b>	<b>Sorcellerie</b>
11	<b>Mauvaise réputation</b>	<b>Pouvoir légal</b>	<b>Tour de main*</b>
12	<b>Ténacité</b>	<b>Réflexes de combat</b>	<b>Volonté supranormale</b>

- **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. Vous pouvez également décider de renoncer au bonus pour effacer une Blessure légère de votre fiche de lycéen.
- **Allié** : Un PNJ fidèle vous accompagne dans vos aventures. Il peut s'agir d'un camarade de classe, un familier, un garde du corps, un petit robot mignon que vous avez fabriqué, votre compagnon animal, et ainsi de suite. Voyez les règles complètes dans la section suivante.
- **Attaque combinée** : Pendant un Conflit physique, vous gagnez un +2 au résultat de votre jet de dés par allié possédant également *Attaque combinée* qui vous aide pour effectuer une attaque, en plus du bonus pour travailler en équipe.
- **Bureaucrate** : Une fois par session, vous savez comment manœuvrer dans le dédale administratif pour obtenir ce que voulez en un minimum de temps et d'effort.
- **Champ de force** : Une fois par scène, vous pouvez créer un dôme immobile de quelques mètres de rayon qui donne un +2 au résultat des jets de dés de tous ceux qui l'utilisent pour se protéger des attaques à distance. En aucun cas il ne protège au corps-à-corps, et il ne peut pas servir pour bloquer le passage. Vous devez rester concentré en permanence sur le champ de force, sinon il disparaît.

- **Chouchou du proviseur** : Vous avez une influence toute particulière sur le proviseur du lycée (ou toute personne également importante), ce qui vous permet d'être au courant de certaines choses avant tout le monde. Une fois par session, vous pouvez connaître l'avis du proviseur sur un sujet précis, ou son état de santé (physique et mental) du moment, ou encore quels sont les prochains « édits » qu'il va proclamer (ce qui inclus entre autre, l'arrivée ou le départ d'élèves ou de professeurs, les modifications du règlement du lycée, les futures punitions infligées aux trouble-fêtes, etc.).
- **Discours réconfortant** : Vous savez trouver les bons mots pour motiver les troupes. Lors d'un Conflit où l'un de vos alliés viens d'être mis hors-jeu, faites un Test. Sur un 5 ou moins, vous venez à peine de commencer votre discours qu'un adversaire en profite pour vous mettre en danger. Sur un 6 à 10, vous faites un discours éloquent 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).
- **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.
- **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.
- **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.
- **Famille nombreuse** : Vous avez un cousin, une tante ou n'importe quel autre parent éloigné dans toutes les grandes villes. Faites un Test lorsque vous voulez contacter l'un d'entre eux : sur un 5 ou moins, ce parent est fâché contre vous ; 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.
- **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 ce jet échoue (résultat de 5 ou moins sur un Test, ou manche de Conflit perdue), vous gagnez un +1 supplémentaire cumulatif jusqu'à la fin de la session.

- **Fureur des éléments** : Vous êtes capable d'utiliser la magie pour attaquer vos adversaires avec la force brute des éléments primordiaux. Lorsque vous faites appel à ce pouvoir, gagnez une Blessure 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.
- **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.
- **Grade militaire** : Vous avez l'équivalent d'un grade d'officier. Lorsque vous interagissez avec des individus moins gradés que vous et dans le même camp (y compris des civils), vous pouvez faire un Test. Sur un 5 ou moins, ils ne vous écoutent pas et ignorent vos ordres. Sur un 6 à 10, vous leur faites comprendre que c'est dans leur intérêt de suivre vos ordres à la lettre et de ne rien faire de stupide, mais il reste quelques récalcitrants qui peuvent mettre en péril le groupe. Sur un 11 ou plus, tout le monde accepte votre autorité.
- **Inoffensif** : Grâce à un physique innocent, une aura de bienveillance, ou simplement parce que vous faites pitié, les gens ont des difficultés à vous faire du mal. Lorsque quelqu'un essaye de vous agresser, faites un Test. Sur un résultat de 5 ou moins, votre agresseur a tellement la nausée devant tant de niaiserie que vous obtenez le contraire de l'effet escompté. Sur un résultat de 6 à 10, votre agresseur préfère vous enlever plutôt que de vous attaquer. Sur un résultat de 11 ou plus, il préfère s'en prendre à quelqu'un d'autre et il vous laisse tranquille.
- **J'ai un plan** : Une fois par session, lorsque vous êtes en train de mettre au point un plan, décidez secrètement d'une Ambiance relative à ce plan. Notez-le sur un papier et ne le révélez à personne. Au moment approprié, révélez votre Ambiance, qui devient alors actif et utilisable par tous les PJs jusqu'à la fin de la scène.
- **Le moment de vérité** : Le pouvoir de l'amitié n'est pas juste une simple expression pour vous. Une fois par session, vous pouvez gagner un bonus au résultat de votre jet de dés égal au nombre de PJs qui ont une Attache avec vous. Vous pouvez activer ce Don avant ou après avoir lancé les dés, mais avant d'en déterminer le résultat final.
- **Leurre** : Lorsque vous aidez un autre personnage en faisant diversion, vous donnez à ce dernier un +2 à son jet au lieu d'un +1.
- **Mac Guyver** : Vous êtes capable de bricoler n'importe quoi avec trois fois rien. Expliquez que ce vous essayez de faire puis faites un Test. Sur un résultat de 5 ou moins, votre bricolage provoque une catastrophe. Sur un résultat de 6 à 10, votre bricolage est efficace mais il a comme un défaut : il n'est pas aussi efficace que prévu, ou il ne tiendra pas longtemps, ou le

meneur de jeu vous rajoutera une complication plus tard. Sur un résultat de 11 ou plus, votre bricolage fonctionne exactement comme vous le voulez.

- **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 pour lui faire perdre une Blessure 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.
- **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.
- **Météore** : Vous maîtrisez le sort d'attaque ultime. Une fois par session, vous pouvez attaquer tous ceux, ami ou ennemi, qui se trouvent dans la scène en cours, sans malus. Aucun Atout ou Don d'armure ou de protection ne peut être utilisé contre cette attaque et toutes les Blessures infligées sont aggravées. Une fois l'attaque résolue, le lieu où vous vous trouvez gagne également des Ambiances appropriées comme *Dévasté*, *Incendie*, etc. et vous subissez vous-même une Blessure aggravée mystique qui ne peut pas être annulée.
- **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. Vous gagnez également la Condition positive *Rage de vaincre* jusqu'à la fin de la scène.
- **Poing de la justice** : Lorsque vous gagnez une manche d'un Conflit où vous combattez à mains nues, vous pouvez choisir de mettre votre adversaire KO au lieu de lui infliger une Blessure. Il est alors automatiquement hors-jeu jusqu'à la fin de la scène. Vous ne pouvez pas utiliser ce Don sur un PJ ou sur un Némésis.
- **Polyglotte** : Vous parlez de très nombreuses langues, même les plus exotiques. Lorsque vous essayez de converser normalement avec quelqu'un qui ne parle pas votre langue maternelle, faites un Test. Sur un 5 ou moins, vous comprenez de travers ou vous l'insultez sans le savoir. Sur un 6 à 10, vous réussissez à vous comprendre même si vous ne saisissez pas toutes les nuances du langage. Sur un 11 ou plus, vous êtes parfaitement bilingue et vous comprenez même l'argot, le patois et autres expressions obscures qu'il pourrait utiliser.

- **Pouvoir légal** : La loi, c'est vous. En plus des quelques bénéfices et restrictions que cela implique, vous pouvez décider d'abuser de votre pouvoir pour envoyer n'importe qui en garde à vue. Cependant, cette personne en sortira rapidement si rien de tangible n'est retenu contre elle et le PJ s'expose à des ennuis s'il utilise ce Don sur la mauvaise personne ou trop souvent.
- **Présence singulière** : Vous avez la particularité de perturber inconsciemment vos interlocuteurs. Peut-être s'agit-il de vos manières dérangeantes, d'un charme troublant ou d'une aura intimidante, mais quoiqu'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.
- **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.
- **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.
- **Sorcellerie** : Vous connaissez une multitude de rituels aux effets variés. En passant quelques minutes à lancer votre rituel, vous pouvez remplacer jusqu'à la fin de la scène l'un des Atouts ou Faiblesses de votre cible par un Atout ou Faiblesse de votre choix approprié au rituel lancé (oui, il est possible de remplacer une Faiblesse par un Atout et vice-versa). Votre cible doit se trouver en vue, ou vous devez utiliser une « poupée vaudou » dans le cas contraire. Vous devez également faire un Test pour vérifier l'efficacité du rituel : sur un 5 ou moins, quelque chose s'est passé de travers et le rituel n'a pas du tout l'effet escompté ; sur un 6 à 10, le rituel fonctionne mais il y a quelques effets secondaires inattendus déterminés par le meneur de jeu ; sur un 11 ou plus, le rituel fonctionne parfaitement. Le meneur peut également vous autoriser à faire des rituels élaborés afin d'obtenir des effets qui durent plus longtemps.
- **Ténacité** : Vous n'êtes jamais vraiment vaincu. Une fois par session, vous pouvez utiliser l'une de vos Attaches 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.
- **Volonté supranormale** : Une fois par session, lorsque vous subissez une attaque psychique, vous pouvez choisir d'être immunisé aux effets de l'attaque. Cela inclus le gain de Blessure et de Condition et tout autre effet secondaire. Ce Don ne peut cependant pas vous empêcher de perdre un Conflit (par exemple sur une différence de 9 ou plus sur les résultats des jets de dés).

## • Les Alliés

Un *Allié* est un PNJ loyal qui, contrairement à un *Contact*, accepte de vous accompagner dans vos aventures. Il n'est cependant pas à vos ordres, et il possède ses propres motivations, mais il vous donnera toujours un coup de main lorsque vous en aurez besoin.

Acquérir un *Allié* nécessite de prendre le Don éponyme. Cet *Allié* sera alors un Sbiro ordinaire avec un Atout et une Faiblesse choisis par vos soins et appropriés à son concept. Il est cependant possible de lui donner jusqu'à 2 Faiblesses supplémentaires pour qu'il gagne autant d'Atouts, comme pour un PJ.

Vous pouvez ensuite investir des Dons supplémentaires, comme pour un Don avancé (voir p. 9), afin d'améliorer un *Allié* :

- Vous pouvez investir un Don pour donner à l'un de vos *Alliés* un Don ou un Atout supplémentaire de votre choix ;
- Vous pouvez investir un Don pour que l'un de vos *Alliés* suive les règles des Intervenants à la place de celui des Sbiros. Il gagne alors une Attache en rapport avec vous, plus une autre Attache déterminée par le meneur de jeu ;
- Vous pouvez investir deux Dons pour que l'un de vos *Alliés* suive les règles des Némésis à la place de celui des Sbiros. Il gagne alors une Attache en rapport avec vous, plus une autre Attache déterminée par le meneur de jeu. Même si en théorie, l'*Allié* gagne accès aux Dons de Némésis, vous devez demander l'autorisation du meneur de jeu pour lui en donner.

Avoir l'équivalent d'un PJ en guise d'*Allié* vous coûterait donc en tout 6 Dons : un Don pour acquérir l'*Allié*, deux Dons pour en faire un Némésis, et trois Dons pour avoir le bon nombre d'Atouts et de Dons. Toutefois, en aucun cas vous ne pouvez avoir un *Allié* plus puissant que votre propre personnage.

## • Créer ses propres Dons

Plutôt que d'utiliser ou de renommer un Don existant, pourquoi ne pas créer un Don fait sur-mesure pour votre personnage ? C'est le moyen parfait de personnaliser votre lycéen et de lui donner des capacités uniques. En tant que meneur de jeu, vous pouvez également avoir besoin de créer des Dons à l'intention de vos joueurs lorsque vous essayez de recréer un univers ou un genre en particulier. Que vous soyez joueur ou meneur, voici comment vous y prendre.

Tout d'abord, la création d'un nouveau Don est plus un art qu'une science. Un Don tout à fait innocent dans une campagne précise peut s'avérer totalement déséquilibré dans une autre. Tout dépend du style de jeu de chacun et des enjeux des aventures des PJs. La seule règle à suivre lorsque vous essayez de créer un Don, c'est de collaborer entre joueurs et meneur afin d'obtenir un résultat satisfaisant pour tous.

En général, un Don devrait avoir une utilité équivalente à celle d'un Atout, et son champ d'action devrait être suffisamment limité pour qu'un joueur n'ait en moyenne que deux ou trois opportunités de l'utiliser à chaque session. Maintenant, il existe de nombreux Dons que vous pouvez utiliser comme inspiration. Toutefois, pour vous faciliter la tâche, voici les types de Dons que l'on retrouve le plus souvent :

- Le Don donne un modificateur de +2 ou -2 au résultat de certains jets de dés, inflige une Blessure ou aggrave une Blessure infligée si certaines exigences sont remplies, ou tout autre effet équivalent ;
- Le Don permet de réaliser un Test spécial, qui peut être une version améliorée d'un Test existant, ou qui permet de réaliser plus facilement une action délicate, ou encore qui donne des bénéfices inédits ;
- Le Don permet, une fois par scène ou une fois par Conflit, de donner une Condition appropriée à un personnage, ou de lui infliger une Blessure aggravée, ou tout autre effet équivalent, si certaines exigences sont remplies ;
- Le Don permet, une fois par session, de réussir automatiquement une action précise, de faire quelque chose d'exceptionnel, ou d'ignorer simplement l'une des règles du jeu ;
- Le Don vous donne accès à une ressource particulière, comme un objet magique ou un PNJ bienveillant.

Cette liste n'est bien sûr pas limitative et de nombreux Dons ne rentrent pas dans ces moules. C'est néanmoins une bonne base de départ lorsque vos idées sont floues.

Une fois que vous avez un premier jet de votre Don, il est temps de l'équilibrer afin qu'il ne soit pas meilleur qu'un autre Don. En gros, les effets permanents sont normalement faibles ou d'utilité restreinte, et les effets utilisables qu'une seule fois par session sont réservés aux plus puissants. Pour les Dons qui se trouvent entre ceux deux extrêmes, vous devez utiliser ce qui vous semble le plus adapté entre faire un Test ou limiter son usage à une fois par scène. Notez qu'utiliser un système de Charges, comme *Magie*, est grosso-modo équivalent à une fois par scène en guise de restriction.

Normalement, on limite un Don à « une fois par scène » lorsqu'une utilisation répétée serait abusive. En faire un Test implique un risque certains, mais les conséquences d'un résultat de 6 à 10 doivent seulement servir à décourager une utilisation à répétition du Don tout en donnant des bénéfices attrayants. Un système de Charges ou équivalent est plus flexible, car sans conséquences négatives, et le seul risque c'est de se retrouver à court lorsque l'on en a vraiment besoin. En revanche, rien n'empêche un personnage d'utiliser toutes ses Charges lors d'une scène clé pour abuser du Don, alors soyez vigilant.

Si vous jugez malgré tout qu'un Don est trop faible, vous pouvez toujours ajouter un petit bénéfice supplémentaire, ou permettez-le de l'utiliser plus souvent. À l'inverse, si malgré vos efforts, vous avez un Don trop puissant, le Don peut également recevoir des restrictions supplémentaires comme nécessiter des circonstances exceptionnelles, ou limiter son champ d'action.



Les deux sections suivantes de ce supplément (*Dons avancés* et *Arbres de Dons*) vous donnent aussi quelques pistes sur ce qu'il est possible de faire afin d'avoir des Dons plus puissants que la normale, sans pour autant déséquilibrer le jeu.

## • Dons avancés

Un Don avancé est simplement ce qui arrive lorsque l'on prend deux fois le même Don afin de l'améliorer ou de recevoir un bonus sur son utilisation, à l'instar du Don de Magie des règles de base ou du Don Allié de ce supplément. La plupart du temps, un Don avancé donne un +2 pour le Test d'utilisation du Don d'origine, ou un +2 supplémentaire qui se cumule avec celui du Don de base, ou encore permet d'utiliser le Don originel plus souvent ou de façon moins restrictive. Dans de rares cas, le Don avancé peut modifier totalement le fonctionnement du Don de base, afin de le rendre plus efficace.

Voici ce que cela donne avec les Dons des règles de base :

- **Arnaqueur** : Vous pouvez donner à votre interlocuteur une Condition négative appropriée en plus des effets normaux du Don.
- **Arsenal ésotérique** : Vous pouvez maintenant utiliser ce Don jusqu'à trois fois par session au lieu d'une fois.
- **Brutasse** : Vous gagnez également +2 au résultat de vos jets de dés lorsque vous combattez un ennemi avec une arme de corps-à-corps lourde et imposante, en plus des autres effets du Don.
- **Chance** : Vous pouvez maintenant utiliser ce Don jusqu'à trois fois par session.
- **Changement d'apparence** : Vous pouvez maintenant utiliser ce Don pour prendre l'apparence de quelqu'un en particulier. Un Test peut toutefois être nécessaire si vous essayez de vous faire passer pour lui.
- **Contact** : Vous pouvez maintenant utiliser ce Don une fois par scène.
- **Détection de mensonge** : Lorsque vous faites pression sur quelqu'un parce que vous savez qu'il ment, vous gagnez un +2 au résultat de votre jet de dés. Ceci est en plus des effets normaux du Don.
- **Diplomate** : Tout personnage qui essaie d'ignorer votre tentative de médiation gagne une Condition négative appropriée, en plus des autres effets du Don.
- **Fureur dévastatrice** : Les adversaires qui ont été témoin de votre furie berserk gagnent une Condition négative du genre *Démoralisé*, *Paniqué* ou même *Effrayé* selon ce qui semble le plus adapté au meneur.

- **Grand détective** : Vous gagnez un +2 au résultat de votre prochain jet de dés si vous agissez en utilisant les informations données par le meneur de jeu lorsque vous avez utilisé votre Don.
- **Guérisseur** : Vous avez désormais un +2 au résultat du jet de dés pour le Test d'utilisation de *Guérisseur*.
- **Influence** : En plus des effets normaux du Don, la personne que vous essayez de rencontrer devient également très curieuse sur la raison de ce rendez-vous et vous gagnez un +2 au résultat du prochain jet de dés fait à son encontre.
- **Inventeur** : Vous pouvez maintenant utiliser ce Don jusqu'à trois fois par session au lieu d'une fois.
- **Invocation** : Vous avez désormais un +2 au résultat du jet de dés pour le Test d'utilisation d'*Invocation*.
- **Je passais par là par hasard** : Vous pouvez maintenant utiliser ce Don une fois par scène au lieu d'une fois par session.
- **Langue de vipère** : Vous avez désormais un +2 au résultat du jet de dés pour le Test d'utilisation de *Langue de vipère*.
- **Lien télépathique** : Vous avez désormais un +2 au résultat du jet de dés pour le Test d'utilisation de *Lien télépathique*.
- **Magie** : Comme indiqué dans les règles de base, vous apprenez trois nouveaux sorts ou vous recevez une Charge de plus, au choix.
- **Mastermind** : Vous conférez également une Condition appropriée à un allié (y compris vous-même) ou à un ennemi.
- **Mécha** : Votre robot géant devient également un *Objet de pouvoir*. Bien sûr, vous devez être aux commandes du robot pour en bénéficier.
- **Mémoire photographique** : Vous avez désormais un +2 au résultat du jet de dés pour le Test d'utilisation de *Mémoire photographique*.
- **Message télépathique** : Vous pouvez maintenant envoyer des messages de n'importe quelle longueur, et même envoyer des images ou des émotions à la place d'utiliser des mots.
- **Métamorphose** : Vous pouvez désormais changer de forme à volonté.
- **Mur d'acier** : Vous êtes désormais capable de parer n'importe quel type de projectile avec ce Don.

- **Objet de pouvoir** : L'un des Dons qui vous est donné par votre *Objet de pouvoir* devient avancé et l'*Objet de pouvoir* vous procure un nouveau Don au hasard.
- **On ne s'est pas déjà vu quelque part ?** : Vous pouvez maintenant utiliser ce Don une fois par scène au lieu d'une fois par session. Attention, ce Don ne vous permet pas de dépasser le nombre maximum d'Attaches déterminé par le meneur de jeu.
- **Perspicacité** : Vous apprenez maintenant jusqu'à trois chose utile sur l'un de vos interlocuteurs au lieu d'une seule.
- **Poches profondes** : En plus des effets normaux du Don, une fois par session, vous pouvez sortir de vos poches un objet inhabituel. La plupart du temps, sortir une carte collector, une fausse carte d'étudiant ou même la toute dernière console de poche est OK. Une arme, une grosse liasse de billet et du matériel de surveillance sont des exemples hors-limite.
- **Protecteur** : L'allié que vous sauvez gagne également une Condition positive approprié à votre acte de bravoure.
- **Réflexes éclairs** : Le Don vous permet maintenant d'agir avant (et d'interrompre) tous ceux qui n'utilisent pas la version avancée de *Réflexes éclairs*, y compris les Dons de Némésis.
- **Résistance à X** : Vous pouvez maintenant utiliser ce Don une fois par scène au lieu d'une fois par session.
- **Richissime** : Vous pouvez maintenant utiliser ce Don une fois par scène au lieu d'une fois par session. N'oubliez pas toutefois que l'argent ne peut pas résoudre tous les problèmes.
- **Serviteurs** : L'un de vos serviteurs devient un *Allié* fidèle.
- **Tacticien** : Vous avez désormais un +2 au résultat du jet de dés pour le Test d'utilisation de *Tacticien*.
- **Technique secrète** : Vous pouvez maintenant utiliser votre *Technique secrète* jusqu'à trois fois par session.
- **Visions** : Vous pouvez maintenant poser jusqu'à trois question au meneur lorsque vous utilisez ce Don.

## • Arbres de Dons

Il est possible d'avoir des Dons qui ont d'autres Dons en prérequis en échange d'un effet un peu plus fort que la normale. Le cas le plus simple est une suite de Dons de plus en plus puissants, où vous devez posséder l'ensemble des Dons précédents de la chaîne pour prendre le Don suivant. Les Dons avancés en sont un exemple extrêmement simplifié.

Le niveau de complexité supérieur est d'avoir une arborescence au lieu d'avoir une simple suite. C'est-à-dire qu'un même Don est le prérequis de deux Dons (ou plus) différents, qui sont chacun le point de départ de leur propre suite. Chacune de ces suites auront bien sûr un focus différent, afin d'apporter des possibilités d'évolution différentes selon la voie choisie. Vous pouvez aussi avoir des convergences, où un Don possède comme prérequis des Dons de plusieurs branches différentes.

Une dernière possibilité est d'avoir un Don d'une certaine catégorie en guise de prérequis au lieu d'un Don précis. Il est également possible de jouer sur le nombre, par exemple : « vous devez posséder 3 Dons surnaturels pour prendre le Don *Sorcellerie suprême*. » À l'inverse, vous pouvez avoir une catégorie entière de Dons qui ne sont accessibles que si vous possédez le Don adéquat : « vous ne pouvez prendre des Dons de métamagie que si vous possédez le Don de *Magie*. »

Créer des arbres de Dons sont très utiles pour représenter les capacités qui sont fortement liés à un archétype, à la façon des classes de personnage d'autres jeux de rôle, ou des écoles d'arts martiaux où chaque technique doit être apprise dans un ordre précis, ou même des superpouvoirs dont les possibilités sont débloqués progressivement par paliers. Voici un exemple concret :

- **Célérité** : Vous êtes capable de vous déplacer à très grande vitesse, suffisamment pour courir sur l'eau sans couler, et pour courir à la verticale sans tomber. Vous gagnez également un +2 aux résultats de vos jets de dés où vous utilisez votre vitesse pour franchir un obstacle.
- **Vitesse du son** (requiert *Célérité*) : Vous êtes capable de franchir le mur du son en courant. Si vous acceptez de créer des dégâts importants dans votre entourage à cause du bang supersonique, vous pouvez vous déplacer de plusieurs kilomètres en quelques secondes.
- **Vif argent** (requiert *Célérité*) : Vos réflexes sont si vifs que vous gagnez automatiquement les égalités lors de Conflits. De plus, une fois par Conflit, vous pouvez interrompre l'action d'un autre personnage par votre propre action.
- **Poing supersonique** (requiert *Vitesse du son*) : Lorsque vous concentrez tout l'élan de votre vitesse supersonique en un ultime coup de poing, vous gagnez un +4 au résultat de votre jet de dés pour en déterminer l'issue.
- **Plan express** (requiert *Vif argent* et *Tacticien*) : Vos méninges cogitent plus vite que votre ombre. Vous êtes capable d'anticiper ce qui va se passer dans les prochaines secondes et en profiter pour ajuster vos plans. Une fois par scène, vous pouvez automatiquement donner à l'ensemble de vos adversaires une Condition négative appropriée à l'utilisation de cette capacité.

## • Bénéfices de club

Vous pouvez également utiliser les Dons pour indiquer l'appartenance de lycéens à tel ou tel club, et ainsi en profiter pour leur donner un bonus en rapport. Cela ne fonctionne bien que si chaque PJ est membre d'un club différent. À vous de décider d'un commun accord si chaque PJ reçoit un Don de club gratuitement à la création du lycéen, ou si ce sont des Dons comme les autres. Voici quelques exemples :

- **Bureau des élèves** : En tant que membre du BDE, une fois par session vous pouvez demander une faveur à n'importe quel autre club du lycée. Vous devez cependant passer par la voie officielle, et le président du club en question peut vous demander une contrepartie si la demande est quelque peu déraisonnable.
- **Club d'archerie** : Vos tirs font mouche à tous les coups. Une fois par scène, lorsque vous décochez des flèches avec votre arc, vous réussissez automatiquement un tir d'une précision extrême (et non léthal) pour, par exemple, tranche une corde, faire lâcher un objet que quelqu'un avait en main, mettre deux flèches au même endroit, etc.
- **Club d'athlétisme** : Si vous utilisez les règles d'Arène, vous pouvez vous déplacer de deux Zones au lieu d'une seule lorsque c'est votre tour d'agir. Si vous n'utilisez pas les règles d'Arène, vous avez un +2 au résultat de tous vos jets pour vous déplacer rapidement ou pour franchir des obstacles.
- **Club d'ésotérisme** : Vous avez des bonnes bases en connaissances occultes et sur des sujets variés comme la signification des symboles utilisés en théurgie, les noms et les pouvoirs des démons du Ars Goetia, diverses légendes en rapport avec les yokai japonais, ou encore savoir faire des prédictions avec un jeu de tarot. Vous gagnez un +2 aux résultats de vos jets de dés où votre savoir s'avère utile.
- **Club d'informatique** : Sans être un hacker, votre familiarité avec le réseau informatique du lycée vous a permis d'apprendre la connaissance de quelques portes dérobées pour accéder au serveur et aux autres ordinateurs de l'école. Faites un Test lorsque vous pénétrez sur un ordinateur du lycée de cette façon. Sur un résultat de 5 ou moins, vous parvenez à vos fins mais votre intrusion laisse des traces qui permettent de remonter jusqu'à vous. Sur un résultat de 6 à 10, vous parvenez à vos fins mais votre intrusion laisse quelques traces : bien que l'on remarque facilement que l'ordinateur a été piraté, trouver le coupable prendra du temps. Sur un résultat de 11 ou plus, vous parvenez à vos fins sans laisser de traces de votre passage.
- **Club de kendo** : Vous pouvez prédire les mouvements de votre adversaire grâce à des indices subtils, comme son rythme cardiaque ou sa respiration. Lorsqu'un adversaire obtient un résultat inférieur au vôtre sur son jet de dés lors de la résolution d'une manche de Conflit physique, vous pouvez augmenter votre propre résultat de +2 (par exemple pour transformer une différence de 2 points en une différence de 4 points).

- **Club de littérature** : Vous avez lu tellement de livres que vous mélangez parfois un peu la réalité et la fiction. Une fois par scène, vous pouvez déclarer que la situation actuelle vous rappelle une situation que vous avez lue dans un bouquin, et ainsi gagner un +2 au résultat de votre jet de dés pour tenter de la résoudre comme ça s'est passé dans votre livre.
- **Club de musique** : Vous pouvez utiliser votre musique pour inspirer et encourager vos alliés. Lorsque vous utilisez les règles de travail en équipe en vous aidant de votre instrument de musique préféré, vous donnez un +2 au résultat du jet de dés de celui que vous aidez au lieu d'un +1.
- **Club de natation** : Vous êtes à l'aise dans l'eau comme un poisson. Vous n'êtes jamais handicapé par le fait de vous trouver dans ou sous l'eau, et vous pouvez retenir votre respiration pendant un temps beaucoup plus élevé que la normale. De plus, vous gagnez automatiquement les égalités lors d'un Conflit dans l'eau, et ce quel que soit le Conflit.
- **Club de softball** : Vous pouvez utiliser votre talent au lancer de balle ou à la batte (choisissez l'un ou l'autre) pour en faire des armes improvisées. Lorsque vous attaquez avec la méthode choisie, votre adversaire subit automatiquement une Condition négative appropriée, en plus de tout autre effet, si l'attaque touche.
- **Club de théâtre** : Vous êtes doué pour vous faire passer pour quelqu'un d'autre, à condition que ce soit un personnage d'une pièce que vous avez étudié. Si vous passez une scène entière à vous imprégner d'un rôle, vous gagnez un Atout et une Faiblesse en rapport avec ce rôle tant que vous restez dans la peau de ce personnage.
- **Le Cercle des investigateurs** : Il s'agit en réalité du club des enquêteurs de l'étrange, mais Cercle des investigateurs, ça fait plus classe. Vous êtes un véritable aimant à bizarrerie : lorsque vous êtes confronté à un phénomène surnaturel, une fois par session, vous pouvez déclarer qu'il vous est déjà arrivé la même chose autrefois (ou s'il s'agit d'une personne, que vous l'avez déjà rencontré) et ainsi gagner une Attache en rapport avec cet événement passé.