

# ANIME ★ HIGH SCHOOL

## *Mini-supplément 4 : Les Équipements*

© 2016 Xavier Raoult

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

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

À la base, dans **Anime ★ HighSchool** l'équipement des personnages est une abstraction : les règles assument que chaque personnage possède les outils nécessaires pour utiliser leurs Atouts et leurs Dons dans des situations normales, et les dommages causés dans un Conflit sont seulement dictés par l'habileté et les capacités spéciales des belligérants.

Au pire, le meneur de jeu peut décider qu'un lycéen arrive à se procurer ce dont il a besoin avec plus ou moins de difficultés, et il y a les Dons comme *Objet de pouvoir* ou *Mecha* pour les équipements inhabituels. Néanmoins, les joueurs adorent avoir des gadgets divers et variés qui leur donnent un petit plus comme les armes de maître, les objets magiques et diverses autres pièces d'équipements rares mais objectivement plus efficaces que leurs équivalents ordinaires.

C'est là qu'interviennent les Équipements. Chaque Équipement représente un objet qui est important pour le concept du personnage, comme le sceptre magique d'une magical girl ou la paire de Beretta custom de l'adepte local de Gun-fu. Un *Objet de pouvoir* est un exemple d'Équipement, mais ce n'est pas obligatoirement le seul qui existe. Le défaut d'un Équipement c'est qu'il peut être égaré, volé, détruit ou simplement être rangé sagement à la maison. Bref, il y aura des moments où l'Équipement ne sera tout simplement pas disponible.

Cette limitation n'est pas là pour punir les joueurs : ils doivent être capables d'utiliser leurs Équipements lorsqu'ils en ont besoin. Non, le but est simplement d'éviter qu'un joueur ne résolve tous ses problèmes avec toujours le même Équipement. En contrepartie, si l'Équipement est détruit ou définitivement perdu, il sera récupéré d'une façon ou d'une autre avant le début de la prochaine aventure. Bien sûr le MJ peut aussi décider que l'Équipement récupéré peut être une réplique ou un Équipement équivalent mais pas identique si ça colle mieux avec l'histoire.

Ce supplément est divisé en quatre sections : les Équipements intrinsèques (ou comment utiliser les règles existantes pour donner plus d'importance à l'équipement des lycéens), les Armes et les Armures, la version complexe des Équipements, et enfin la version simplifiée en un nouveau Don.

## • Les Équipements intrinsèques

Il n'est pas nécessaire de créer de règles compliquées pour gérer l'Équipement. Lorsque vous créez votre lycéen, vous pouvez tout simplement décider que certains de ses Atouts, Faiblesses, Liens et Dons représentent une ou plusieurs pièces d'Équipement qui définissent l'essence même du personnage.

Un tel Équipement est normalement indissociable du personnage en lui-même, mais le meneur de jeu reste toujours à l'affût pour rendre l'objet temporairement inutilisable en guise de complication. Pour compenser cela, le meneur peut autoriser les Atouts et/ou Dons représentant l'Équipement d'être plus « puissant » que la normale.

Un exemple est un lycéen qui porte un katana ancestral en permanence. L'un de ses Atouts est donc *Katana ancestral* « *Sang vif* », et il possède un Don basé sur *Brutasse* pour représenter sa puissance. En guise de cerise sur le gâteau, il a également le Lien *Ma lame est assoiffée de sang*. Et voilà, le katana « *Sang vif* » est prêt à jouer. Ce n'est pas plus compliqué que ça.

## • Armes et Armures

Comme il n'y a pas de distinction entre attaque et défense dans les Conflits, il peut être difficile de différencier les armes et les armures. Même le fait de leur permettre d'influencer des Tests différents en dehors des Conflits est généralement insuffisant.

Pour y remédier, chaque arme et armure reçoit un indice allant de 0 à 3. Arme 0 correspond aux poings et Arme 3 à l'arme la plus puissante disponible à l'échelle humaine. Au meneur de décider exactement à quoi correspond chaque indice d'Arme en fonction de son univers. De même, une Armure 0 correspond à aucune protection et Armure 3 est la meilleure armure possible, généralement rare et disponible seulement à une élite.

En cours de jeu, lorsqu'une attaque touche, comparez l'indice d'Arme de l'attaquant à l'indice d'Armure de la cible :

- **Si l'indice d'Arme est strictement supérieur à l'indice d'Armure**, l'attaquant choisit si la Blessure causée est aggravée (à condition que l'attaque cause une Blessure) ou si la cible subit une Condition négative appropriée ;
- **Si l'indice d'Arme est égal à l'indice d'Armure**, utilisez les règles normales ;
- **Si l'indice d'Arme est strictement inférieur à l'indice d'Armure**, la cible choisit si l'attaque ne peut pas causer de Blessure aggravée, ou si elle ne peut pas causer de Condition négative à celle-ci.

Ainsi, une Arme d'indice 2 face à une Armure d'indice de 1 ou moins causera des Blessures aggravées ou une Condition négative supplémentaire. Si la cible a un indice d'Armure de 2, l'attaque est résolue normalement, et face à une Armure d'indice 3 ou plus, il n'y aura pas de Blessure aggravée possible ou elle ne pourra pas causer de Conditions négatives.

Si vous utilisez ces règles, attendez-vous à une véritable course à l'armement. Un lycéen sans Armure risque de gros problèmes et les Conflits seront encore plus expéditifs. Assurez-vous en tant que meneur de jeu que tout le monde comprenne bien les conséquences de ces règles avant de les appliquer.

## • Les Équipements – Version deluxe

Ici les Équipements fonctionnent peu comme les Alliés du mini-supplément n°2. Vous avez un Don Équipement qui vous donne un package d'Atouts, de Faiblesses et de Dons pour représenter votre objet fétiche, avec la possibilité d'investir des Dons supplémentaires pour avoir un Équipement plus puissant.

- **Équipement** : Vous possédez un objet inhabituel, et certainement customisé ou très personnel. Commencez par décrire l'objet en quelques mots, à l'instar d'un concept de lycéen. Ce concept doit permettre de savoir facilement à quoi on a affaire. Il n'a aucun effet en termes de jeu, il sert juste à établir des faits sur l'objet en lui-même. Cet objet possède également un Atout pour décrire sa fonction principale, une Faiblesse pour indiquer ce qui ne va pas avec cet objet, et un Don pour représenter un bénéfice tangible à utiliser l'objet. Bien sûr, vous ne bénéficiez de l'Atout, de la Faiblesse et de Don de l'objet que si vous le portez sur vous et seulement lorsque vous l'utilisez d'une façon appropriée.

L'Atout fonctionne comme n'importe quel autre Atout, et il doit être assez précis pour être utilisable sans équivoque en cours de jeu. Une épée *Tranchante comme un rasoir*, une invention qui *Génère un champ de force à flux inversé*, ou un anneau magique qui a le pouvoir de *Détection des mensonges* sont de bons exemples.

La Faiblesse est un véritable défaut de l'objet comme *Nécessite un entretien régulier*, *Encore au stade expérimental* ou *Le porteur est forcé de dire la vérité*. Le meneur de jeu doit être vigilant pour que ce ne soit pas une Faiblesse ne s'applique jamais.

Le Don est équivalent aux Dons de lycéens. Vous pouvez les reprendre tels quels, en n'oubliant pas de les ajuster pour tenir compte qu'il faut utiliser l'objet pour en bénéficier. Un vieux grimoire pourrait ainsi donner *Magie*, une tiare peut vous donner le pouvoir de *Télépathie*, une arme peut vous conférer une *Fureur dévastatrice* et ainsi de suite. Si vous possédez déjà le Don donné par un objet, vous obtenez la version avancée si c'est approprié.

Il est également possible de donner jusqu'à deux Faiblesses supplémentaires à l'objet. Pour chaque Faiblesse prise en plus, l'objet reçoit un Atout ou un Don additionnel. Cela peut vous permettre de donner un Don avancé à l'objet si vous prenez deux fois le même Don.

*Avancé* : À chaque fois que vous prenez à nouveau ce Don, vous avez le choix en obtenir un nouvel objet ou donner deux des améliorations suivantes à votre Équipement (vous n'êtes pas obligé de donner les deux améliorations au même objet) : Retirez une Faiblesse à l'objet ; Ajoutez un Atout à l'objet ; Ajoutez un Don à l'objet.

Voici également deux nouveaux Dons réservés uniquement aux objets :

- **Arme** : L'objet a un indice d'Arme. Cet indice est de 1 pour une arme de corps-à-corps et de 0 pour une arme de tir.

*Avancé* : Augmentez l'indice d'Arme de l'objet de +1 (maximum 3).

- **Armure** : L'objet a un indice d'Armure de 1. Cette protection est généralement voyante.

*Avancé* : Augmentez l'indice d'Armure de l'objet de +1 (maximum 3).

## • Les Équipements – Version rapide

Si vous ne voulez pas passer beaucoup de temps sur l'Équipement de chacun, mais tout en laissant la possibilité de customiser un peu, voici une version alternative du Don d'Équipement :

- **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 est une Arme d'indice 1 utilisable au corps-à-corps
  - L'objet est une Arme d'indice 0 utilisable à distance
  - L'objet est une Armure d'indice 1
  - Augmentez l'indice d'Arme ou d'Armure 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)

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

## • Mecha et Objets de pouvoir

Disons-le tout de suite, un Mecha est un type particulier d'Équipement, tout comme un Objet de pouvoir. Si l'un ou l'autre de ces Dons ne vous semble pas adapté au genre que vous cherchez à émuler (par exemple, un monde où les robots géants n'existent pas), prenez simplement la liberté de l'échanger par l'une des versions du Don Équipement qui vous plait. C'est tout !