

ANIME HIGH SCHOOL

Scénario d'introduction : La Terreur du lycée

© 2017 Xavier Raoult

Illustrations originales par Blue Forest

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

Pour toute remarque ou commentaire : komajdr@free.fr

Ce scénario pour **Anime★HighSchool** est prévu pour être joué en deux ou trois heures par un groupe de 3 à 5 lycéens débutants. Il est donc idéal pour faire découvrir le jeu après la création des personnages, ou bien en convention avec des pré-tirés.

L'essentiel de l'action se déroule dans le lycée Takamachi, même si vous n'avez pas besoin de trop détailler le décor. N'hésitez pas à rajouter les éléments dont vous aurez besoin en fonction des concepts et des Attachés des PJs. Vous pouvez également adapter facilement ce scénario aux Playsets proposés dans les règles de base sans trop d'aménagement.

L'aventure est principalement une enquête propice à diverses interactions entre lycéens, et il est possible de résoudre le problème principal sans faire appel à la force. Les lycéens les plus belligérants ne devraient cependant pas avoir de problèmes à utiliser une approche plus musclée. Le meneur devrait de toute façon ajuster l'ambiance voulue selon les goûts de ses joueurs.

Attention : l'un des PNJ secondaires de l'histoire est victime de harcèlement scolaire de la part de l'une de ses camarades. Il peut s'agir d'un sujet sensible pour certaines personnes et dans le doute, le meneur de jeu devrait l'aborder avec tact, quitte à en minimiser l'impact sur l'histoire.

• L'intrigue

Eikichi Nakajima, secrétaire du BDE et accessoirement fouineur notoire, s'est rendu dans le sanctuaire shinto abandonné au sommet de la colline pour enquêter sur une rumeur de « rites mystérieux » effectués sur les lieux. En fouillant le sanctuaire avec Hotaru Ikeda, un camarade de classe des PJs, il brise malencontreusement un sceau de protection et se retrouve possédé par un yokaï maléfique.

Hotaru s'enfuit du sanctuaire quand il se rend compte de ce qui s'est passé et essaye depuis d'éviter Eikichi, et de façon plus générale de faire profil bas au lycée. Le yokaï qui possède Eikichi, quand à lui, a besoin de drainer l'énergie vitale de jeunes gens pour retrouver ses pleins pouvoirs et décide d'utiliser le lycée comme terrain de chasse.

Pendant ce temps, Mai Hayashi, une miko du sanctuaire local (pas celui qui est abandonné, l'autre) et qui possède de véritables pouvoirs d'exorcisme, a découvert que le yokaï a été libéré et part à sa poursuite mais sans aucune piste...

Si personne ne fait rien, toute cette histoire va se finir mal.

• Les PNJs

Voici une description des PNJs importants pour notre histoire. Leurs caractéristiques se trouvent à la fin du scénario.

- **Arisa Kobayashi** : Cette jeune lycéenne étourdie a toujours l'air déprimée et rien ne semble vraiment aller dans son sens. Elle ne s'épanouit vraiment que pendant les activités du club de théâtre dont elle est membre, et est effacée le reste du temps. La responsable de son désarroi n'est autre que Kana Inoue, qui l'a prise en grippe depuis le début du lycée. Eikichi la considère comme une cible de choix et prévoit de mettre en scène son (faux) suicide pour pouvoir drainer toute son énergie vitale sans attirer l'attention.
- **Kana Inoue** : La fille la plus populaire de la classe des PJs, et aussi sa déléguée. En public, elle donne le change et joue le rôle de l'élève modèle que tous les garçons veulent avoir comme petite amie, mais en réalité c'est une véritable garce qui n'hésite pas à faire circuler les pires rumeurs sur ceux et celles qu'elle déteste. Arisa en a fait particulièrement les frais. Actuellement Kana s'est entichée de Hotaru Ikeda, non pas qu'elle est amoureuse de lui, mais ça l'amuse beaucoup de flirter avec lui et de le faire tourner en bourrique.
- **Mai Hayashi** : Cette fille réservée, qui passerait inaperçue si elle ne ressemblait pas à une albinos, est l'une des miko du sanctuaire shinto local. Elle possède un véritable don surnaturel qu'elle utilise pour mater les esprits malins qui troublent les abords du sanctuaire. Elle s'est mise en tête que c'était son devoir de retrouver le yokaï maléfique qui s'est échappé et de l'exorciser, bien qu'elle ne soit pas une combattante. De plus, elle est suffisamment têtue pour refuser toute aide qu'on lui proposerait.

- **Hotaru Ikeda** : Un jeune homme au physique un peu passe-partout mais de bonne compagnie. Il a un peu tendance à foncer tête baissée, ce qui lui attire souvent des ennuis. Même s'il ne l'avouera jamais, il est profondément amoureux de Kana Inoue, et cette garce en profite pour le mettre dans l'embarras. C'est aussi un ami d'enfance d'Eikichi Nakajima, à qui il donne des coups de main de temps à autre. Actuellement, il essaye de se persuader que ce qui s'est passé au sanctuaire abandonné n'était qu'un mauvais rêve, et il n'en parle à personne.
- **Eikichi Nakajima** : En temps normal, ce lycéen énigmatique à l'air narquois est le secrétaire du BDE et rien ne se passe au lycée sans qu'il soit au courant. C'est également un informateur qui monnaie ses tuyaux très chers, et il collabore de près avec les clubs de photographie et de journalisme. Il sait se montrer très créatif pour mentir et dénicher ses informations, et ceux qui lui ont trop fait confiance s'en sont mordu les doigts. Depuis qu'il est possédé par un yokai, il utilise ses talents pour se nourrir des autres lycéens sans se faire remarquer et couvrir ses arrières. Il redoute les pouvoirs de Mai Hayashi et prévoit de se débarrasser d'elle si cette dernière retrouve sa piste. Il fera également taire Hotaru Ikeda d'une façon ou d'une autre si ce dernier décide de raconter ce qui s'est passé.

• Impliquer les PJs

Pour vous simplifier la tâche, partez du principe que les PJs sont tous dans la même classe qu'Arise, Kana et Hotaru. Les PJs se connaissent déjà bien et chaque PJ a au moins une Attache avec un autre PJ. Laissez librement les joueurs choisir leur But et leur autre Attache après leur avoir présenté rapidement les PNJs principaux ci-dessus, puis donnez à chaque PJ l'une des Attaches suivantes selon ce qui vous semble le plus approprié :

- Kana Inoue est mon idole
- Arisa est mon amie et je me fais du souci pour elle
- Hotaru est bizarre aujourd'hui, je devrais garder un œil sur lui
- Eikichi est trop classe, je veux devenir quelqu'un de spécial à ses yeux
- Mai me fout les jetons : vous avez vu ce qu'elle est capable de faire ?!
- Il y a beaucoup de monde absent aujourd'hui. Personne ne trouve ça bizarre ?

L'aventure commence dans la salle de classe des PJs pendant la pause déjeuner, quelques jours après l'incident au sanctuaire. De nombreux élèves sont absents aujourd'hui sous prétexte d'une vilaine épidémie de grippe. Les PJs pourront observer Kana faire son petit manège avec Hotaru, et voir Arisa les larmes aux yeux après avoir fouillé dans son casier. Laissez les joueurs vaquer à leurs occupations et essayer d'accomplir leurs Buts, et utilisez Eikichi comme le bon copain qui a réponse à tout.

En fonction de ce qu'ils font, ils pourront apprendre les informations et rumeurs suivantes :

- Arisa est amoureuse du prof principal ! (Pas tout à fait vrai : elle a bien le béguin pour lui mais sans plus, mais Kana espère bien aller beaucoup plus loin avec cette histoire)
- Arisa fait semblant de jouer les pleurnicheuses pour attirer l'attention. (Faux : c'est une rumeur lancée par Kana)
- Hotaru est un obsédé qui fouille dans le casier des filles (Faux mais pas sans fondement : il est un peu trop curieux des faits et gestes de Kana)
- Hotaru ne va plus à son club d'arts plastique depuis quelques jours et rentre directement chez lui. (Vrai : il se dépêche de quitter le lycée pour fuir Eikichi)
- Kana est une horrible cuisinière, c'est pour ça qu'elle a été dispensée de cours de cuisine (Vrai, au grand désespoir de Kana)
- La classe des PJs n'est pas la seule qui est victime d'une épidémie de grippe, c'est une vraie hécatombe dans tout le lycée. (Vrai, environ la moitié des classes sont touchées)
- La plupart de ceux qui ont « attrapé la grippe » ont été en réalité retrouvés chez eux dans le coma (Faux : Eikichi a été prudent et ne prélève qu'un peu de force vitale à une même personne pour se nourrir, juste assez pour provoquer une grosse fatigue, mais ça l'oblige à se nourrir sur un grand nombre de personnes en même temps pour être rassasié)
- Mai a cherché des noix à des petits nouveaux hier. Ca ne lui ressemble pas. (Véridique mais exagéré : elle les soupçonnait d'avoir vandalisé le sanctuaire en ruine)
- Mai reste souvent tard après les cours ces temps-ci. (Vrai : elle guette le yokaï en espérant qu'il est plus actif de nuit)
- Quelqu'un a vu Eikichi aller dans le sous-sol du lycée accompagné d'une fille du lycée pour la bécoter, mais c'est un secret. (Presque vrai : Eikichi a bien attiré une camarade de classe dans les sous-sols, mais c'était pour se nourrir de son énergie vitale)
- Si tu as un problème, va voir Eikichi du BDE. Il saura quoi faire (Vrai, mais exagéré : même s'il se donne des airs de génie machiavélique omniscient et omnipotent, ce n'est qu'un lycéen débrouillard et bien informé)
- Une fille de la classe d'Arisa fracture régulièrement son casier pour y inscrire des messages d'insulte ou lui faire de mauvaises blagues comme couper les lacets de ses chaussures. (Vrai, mais personne n'accusera Kana de ce qu'elle fait)

Tout ceci devrait leur donner assez d'éléments pour leur faire comprendre que quelque chose ne tourne pas rond, et les motiver à enquêter.

•Voici ce qui va se passer

Voici quelques événements, présenté par ordre chronologique, que vous pouvez utiliser pour forcer les PJs à agir lorsqu'ils commencent à tourner en rond ou quand le rythme de la partie se relâche :

- 1- Eikichi vient dans la classe des PJs et leur demande s'ils n'ont pas vu Hotaru. Si ce dernier est dans les parages, il s'éclipse discrètement. Eikichi dira aux PJs qu'il pense que Hotaru trempe dans une affaire louche et il leur demandera de le surveiller pour lui en échange d'une faveur du BDE.
- 2- Mai demande aux PJs s'ils sont au courant pour le saccage du sanctuaire. Elle ne les accusera pas directement, mais elle se montrera agressive si les PJs ne se montrent pas sincères. S'ils lui demandent des explications, elle se contentera de partir en faisant comme si de rien n'était.
- 3- L'un des PJs prend Kana la main dans le sac, dans les toilettes, alors qu'elle brutalise verbalement une Arisa en pleur. Arisa dira aux PJs que tout va bien et que ce n'est pas leurs affaires. Si les PJs essayent de s'en prendre à Kana, des rumeurs peu flatteuses commenceront à circuler à leur sujet.
- 4- Les PJs croisent par hasard le chemin de Hotaru en revenant de leurs activités de club. Celui-ci est à bout de souffle et particulièrement effrayé. Si les PJs le laissent seul au lycée, Hotaru sera retrouvé dans le coma le lendemain matin, apparemment après avoir été agressé par un rôdeur après les cours. Kana en voudra beaucoup aux PJs si elle découvre qu'ils n'ont pas aidés Hotaru et fera tout son possible pour saboter leurs efforts pour résoudre l'affaire.
- 5- Manipulée par Eikichi, Arisa est sur le toit du lycée juste après les cours, l'esprit totalement confus. Eikichi est présent et s'apprête à drainer son essence vitale. Si les PJs n'interviennent pas, Eikichi s'en prend à elle avant d'utiliser ses pouvoirs pour jeter son corps inerte dans le vide : avec de la chance, Arisa fini dans le coma avec quelques fractures et donnera quelques remords à Kana. Si les PJs surprennent Eikichi sur le toit avec Arisa, ce dernier tentera de les convaincre qu'il est là pour empêcher Arisa de sauter, avant de les attaquer et de s'enfuir s'il n'y parvient pas.
- 6- Mai a enfin découvert que le yokai a possédé Eikichi et elle s'apprête à l'attaquer quand elle sera seule avec lui. L'affrontement tourne court cependant : Mai n'est pas de taille. Si Eikichi a déjà été affaibli par un combat contre les PJs, Mai parvient à s'enfuir et l'un des PJs tombera par hasard sur une Mai grièvement blessée. Dans le cas contraire, Eikichi absorbera la force vitale de Mai, qui tombera dans le coma, avant d'être interrompu par une Kana qui passait par là. Cette dernière cherchera la protection de Hotaru, ou des PJs par défaut, alors qu'un Eikichi sous sa forme de yokai est à ses trousses.

Bien sûr, n'hésitez pas à modifier ou à ignorer ces événements si les circonstances ne leurs permettent pas de se passer comme indiqué. Par exemple, si les PJs réussissent à soustraire Arisa à l'influence maléfique d'Eikichi, l'événement n° 5 n'a plus lieu d'être.

• Quelques conseils

Ce scénario étant plutôt axé enquête et étant tout sauf linéaire, vous devrez garder à l'esprit qui fait quoi à tout moment... ou au moins en donner l'illusion à vos joueurs. En effet, les actions des PJs et leurs conséquences ont plus d'importance que de savoir si Kana était à son club à 18h00 mercredi.

Ainsi, lors de chaque nouvelle scène, concentrez-vous donc sur ce que les PJs veulent accomplir et choisissez le ou les PNJs présents selon ce qui permet de faire avancer l'histoire plutôt que de ce qui est probable. Vous pouvez en profiter aussi pour brouiller les pistes. Par exemple, si les PJs décident d'aller dans les sous-sols du lycée suite à des rumeurs sur Eikichi : ils y trouvent bien une victime d'Eikichi inconsciente, mais c'est Mai qui se trouve à ses côtés.

Faites la même chose lorsque les PJs obtiennent des informations d'une façon ou d'une autre. Improvisez vos réponses à partir de ce qui est écrit dans ce scénario et ne vous en faites pas s'il y a des incohérences. Aucune source n'est fiable à 100% ! Et si un PJ veut vraiment connaître l'emploi du temps détaillé d'un PNJ précis, inspirez-vous de sa motivation et des faits déjà établis pour en décrire les grandes lignes.

N'oubliez pas que la confrontation avec un Eikichi possédé est inévitable. Ça ne sert à rien de cacher des informations aux joueurs ou de faire durer le suspense trop longtemps. Tout au plus, vous pouvez influencer leur opinion sur certains PNJs pour rendre certains choix difficiles, ou les tromper temporairement sur l'identité du yokai.

Les Buts des PJs font également de bonnes diversions. Si possible, faites en sorte de les intégrer à l'intrigue principale, ou au minimum de les lier aux événements du scénario. Ainsi, si l'un des PJs veut se faire élire délégué de classe, c'est un bon moyen pour mettre Kana sur le devant de la scène, et une grande sœur disparue peut être une victime d'Eikichi. Quand ce n'est pas possible, faites-en des objectifs importants et urgents qui obligeront le PJ d'être à deux endroits à la fois pour réaliser son But tout en empêchant Eikichi de nuire.

Enfin, si les PJs ne sont pas assez forts pour combattre Eikichi, ce qui est peu probable mais pas impossible, n'oubliez pas de leur rappeler qu'ils peuvent concéder un Conflit pour revenir à la charge plus tard. Au pire, Eikichi peut toujours se lasser et aller voir ailleurs après leur avoir donné une bonne correction, ou bien Mai peut intervenir pour sauver la mise des PJs et se sacrifier pour les aider à vaincre Eikichi.

• Le combat final

Normalement, les PJs auront du mal à tendre une embuscade à Eikichi, mais s'il doit les combattre, il le fera au grand jour dans la cour du lycée. À ce point de l'histoire, il a été démasqué et il n'a vraiment plus rien à perdre. De plus, avoir des lycéens curieux en guise de spectateurs l'arrange beaucoup. Il essaiera également d'utiliser le terrain à son avantage. Après tout, il connaît le lycée comme le fond de sa poche.

Il utilisera en effet son pouvoir de *Désastre* pour faire écrouler un bâtiment sur les lycéens présents pour attirer l'attention des PJs ailleurs, mais il se croit invincible à cause de son *Invulnérabilité* et il risque de les sous-estimer. Une fois qu'il se sera rendu compte de son erreur, le yokaï prendra sa *Forme véritable* et tout le monde verra qu'Eikichi était possédé depuis le début : son visage devient sombre, ses yeux émettent une lueur rouge et il est entouré d'une aura maléfique.

Eikichi préfère toujours utiliser ses pouvoirs en priorité avant de songer à utiliser la force. Bien que la manipulation ne soit pas aussi efficace en combat, il peut quand même créer des hallucinations et être créatif avec sa télékinésie. Il est cependant vulnérable à tout ce qui pourrait l'exorciser, y compris l'*Arsenal ésotérique* de Mai, un sort de *Magie* approprié ou une *Technique secrète* tueuse de démon.

• Épilogue

Si les PJs réussissent à vaincre le yokaï, à l'exorciser ou à l'emprisonner, Eikichi reprendra ses esprits mais sans aucun souvenirs de ce qui s'est passé. Ses victimes retrouveront leurs forces en quelques jours et les PJs seront peut-être les héros du lycée. Kana quand à elle aura peut-être quelques comptes à régler. Bien sûr, s'il y a eu des morts, tout le lycée et les familles seront endeuillées et les responsables risquent plus qu'une tape sur les mains.

Si certains PJs ont eu la drôle d'idée de s'allier à Eikichi, celui-ci les remerciera en drainant leur énergie vitale une fois qu'ils ne seront plus utiles. Mai sera sans pitié avec eux si elle est toujours en état de se battre, et ils ne devront pas compter sur l'aide d'Eikichi pour s'en débarrasser.

Dans le cas assez particulier où Eikichi réussit à accomplir ses objectifs sans que les PJs arrivent à l'en empêcher, ils seront les prochains sur sa liste. Il passera également à la phase suivante de son plan : prendre le contrôle des adultes et trouver un nouvel hôte qui lui permettra d'agir en toute impunité après avoir drainé simultanément toute l'énergie vitale des occupants du lycée et de faire passer ça pour une fuite de gaz toxique en provenance de la salle de chimie.

Arisa Kobayashi (Intervenant)



Objectif : Mettre fin à sa vie tourmentée

Atouts : Théâtre, Garder une façade amicale

Faiblesse : Étourdie

Dons : Détection des mensonges

Attaches : Je déteste tous ces hypocrites qui se disent être mes camarades

Kana Inoue (Intervenant)



Objectif : Faire circuler des rumeurs peu flatteuses sur les autres

Atouts : Flirter avec Hotaru, Jouer la parfaite déléguée de classe, Être cruelle avec Arisa

Faiblesse : Égoïste, Désastre en cuisine

Dons : Langue de vipère, Club de judo

Attaches : Hotaru est comme un chiot
« L'air de sainte nitouche d'Arisa me rend malade »



Mai Hayashi (Intervenant)

Objectif : Châtier le responsable du saccage du sanctuaire

Atouts : Connaissances ésotériques, Exorciser un esprit maléfique, Membre de l'équipe de softball

Faiblesse : Réservee, Têtue

Dons : Arsenal ésotérique

Attaches : Je suis la garante de l'équilibre entre le monde des esprits et le monde des humains.



Hotaru Ikeda (Intervenant)

Objectif : Cacher sa « visite » du sanctuaire

Atouts : Franc et honnête, As du dessin

Faiblesse : Trop impatient pour faire les choses comme il faut

Dons : Diplomate, Club d'arts plastiques

Attaches : Fou amoureux de Kana



Eikichi Nakajima (Némésis)

Objectif : Se débarrasser de Mai et de Hotaru au plus vite

Atouts : Télékinésie*, Faire halluciner les gens*, Savoir ce qui se passe dans le lycée, Marchander des informations

Faiblesse : Implacable, Vulnérable aux sels sacrés*

Dons : Mastermind (avancé), Désastre*, Forme véritable*, Invulnérable*

Attaches : « J'ai une info qui pourrait t'intéresser. Qu'es-tu prêt à me donner en échange ? »
Certaines informations ont plus de valeur que l'or
Les lycéens sont trop facile à berner*

Note : Les capacités indiquées par un * sont propres au yokaï qui possède Eikichi. Si ce dernier se fait exorciser, il les perdra définitivement.