

Anime Highschool - Tests courants

Agir sous pression : Vous vous retrouvez dans une situation critique et vous n'avez pas vraiment le droit à l'erreur. Par exemple : jouer les héros pour sauver quelqu'un d'un incendie, réussir son examen d'entrée à la fac ou garder la tête froide lorsqu'on vous prend pour cible avec des boules de feu.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Vous perdez tous vos moyens et il arrive exactement l'inverse de ce que vous vouliez.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous avez un moment d'hésitation qui peut vous coûter cher. Le meneur de jeu choisit entre vous donner un terrible compromis ou rendre votre situation encore plus inconfortable.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous vous en sortez comme un chef et avec panache.

Attirer l'attention : Selon le style du personnage, il peut s'agir d'impressionner quelqu'un par ses actes ou par son physique, une tentative de séduction plus ou moins maladroite, simplement essayer de briser la glace, ou même des propositions indécentes.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Votre tentative est vaine. Selon l'humeur taquine du meneur de jeu, les témoins de la scène peuvent simplement vous prendre pour un idiot ou bien vous attirer l'attention de la mauvaise personne.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous parvenez à vos fins, mais vous n'êtes pas sûr d'avoir fait bonne impression. Au choix du meneur de jeu, vous gagnez une Attache avec ce PNJ (décidé par le meneur), ou ce PNJ se comporte avec vous selon ce qu'il croit être vos désirs, ce qui peut mener à un quiproquo intéressant ou à une situation beaucoup plus embarrassante.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous parvenez à vos fins et vous gagnez une Attache de votre choix avec le PNJ en question.

Chercher un truc : Il s'agit ici de trouver des éléments matériels, comme un journal intime caché dans une chambre, un livre dans une bibliothèque, ou se rappeler où l'on a rangé son livre de math.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Vous ne trouvez pas ce que vous cherchez, mais à la place vous trouvez des emmerdes. Par exemple, on pourrait vous surprendre dans un endroit où vous n'avez rien à y faire, ou vous trouvez la cachette d'alcool des délinquants du bahut.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous ne trouvez pas ce que vous cherchez, mais vous obtenez une piste pour en retrouver la trace. Ainsi, le livre peut avoir été emprunté mais vous obtenez le nom de l'élève qui l'a actuellement.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous trouvez ce que vous cherchez sans aucun problème.

Être médisant : D'une façon générale, il s'agit de tourmenter un PNJ en l'insultant ou en l'humiliant. Ce n'est jamais très subtil, mais c'est très efficace sur un lycéen fragile qui n'a pas le sens de la répartie. C'est le Test que la garce de service fait le plus souvent en cours de partie.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Non seulement votre victime ne semble pas être vraiment affectée par votre traitement de faveur, mais en plus vous vous exposez à de gros ennuis. Par exemple, un prof peut intervenir, un autre lycéen peut prendre la défense de votre victime, ou cette dernière peut même décider de se venger.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Même si vos arrivées à vos fins, vous exposez votre véritable nature aux autres. Vous et votre victime gagnez une Condition négative appropriée. Vous choisissez celle que vous donnez à votre victime mais le meneur de jeu choisit celle que vous recevez.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vos actes ont l'effet escompté. Selon ce qui vous arrange, votre victime gagne une Condition négative appropriée ou vous gagnez une Attache en rapport avec elle.

Obtenir ce que l'on veut : Il s'agit ici de manipuler un PNJ pour qu'il fasse ce qu'on lui dit, et de préférence sans qu'il s'en rende compte. N'oubliez pas que l'on est en présence de lycéens, et qu'il s'agit de tentatives grossières, mais la victime manque tout autant d'expérience et a de bonnes chances d'être crédule.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Votre tentative se retourne contre vous. Au choix du meneur de jeu, votre « victime » vous demande de lui rendre un service que vous ne pouvez pas lui refuser afin de montrer votre bonne foi, ou alors elle le prend très mal et vous cause des ennuis. Dans les deux cas, vous gagnez une Attache appropriée avec ce PNJ.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Selon ce qui est le plus approprié à la situation, le meneur décide si le PNJ veut bien vous rendre service en échange d'une petite compensation, ou s'il accepte sans contrepartie mais en ayant la désagréable impression de s'être fait avoir et en cherchant à retourner la situation à son avantage.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Le PNJ s'exécute sans rien demander et sans chercher à vous causer du tort.

Anime Highschool - Tests courants

Partir à la pêche aux informations : Comme le nom l'indique, il s'agit d'obtenir des informations juteuses d'une façon ou d'autre. Cela inclut aussi bien utiliser le téléphone arabe pour apprendre les dernières rumeurs, que d'interroger directement les intéressés ou simplement essayer de se rappeler quelque chose d'important.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Les informations obtenues sont d'une véracité douteuse. Au meneur de jeu de décider si vous partez sur une fausse piste ou si l'un de vos amis se moque de vous pour votre naïveté.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Les informations que vous obtenez sont justes mais sans utilité immédiate, ou manquent de précisions, voire même sont carrément incomplètes. Par exemple, vous pouvez découvrir l'existence d'un témoin, mais vous n'avez qu'une description vague et aucun nom pour le retrouver.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous obtenez des informations exactes et immédiatement utiles.

Réaliser une prouesse physique : En gros, vous faites ce Test lorsque vous essayez de vous dépasser physiquement, comme battre votre record de saut à la perche, courir très vite pour ne pas se faire rattraper par un chien enragé, ou lancer le plus loin possible ce satané artefact maudit.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Vous échouez lamentablement, et en plus vous gagnez une Condition négative appropriée (vous êtes blessé, épuisé, découragé, etc.).
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous y êtes presque mais ce n'est peut-être pas suffisant. Vous avez le choix entre vous dépasser en échange d'une Condition négative appropriée pour y arriver, ou au contraire de ne pas forcer, ce qui ne vous empêche pas de réussir mais qui vous expose à des ennuis plus tard.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous réussissez à vous dépasser sans aucun effet néfaste.

Se faire discret : Toute action où le but est de ne pas se faire repérer. Cela inclut se cacher, baisser la tête pour pas que le prof vous interroge, ou se déplacer silencieusement comme un voleur.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Vous vous faites bêtement repérer.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : On ne fait pas attention à vous, mais cela aura de graves conséquences plus tard. Par exemple, quelqu'un a remarqué votre petit manège, ou vous avez laissé derrière vous une trace de votre passage.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Personne ne réussira à vous trouver, c'est comme si vous n'aviez jamais été là.

Tenter l'impossible : Parfois, un PJ essayera un truc débile avec seulement l'espoir que ça marche et qui sera une bonne occasion de se marrer pour tout le monde, peu importe que ça réussisse ou pas.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Vous êtes un idiot. Vous vous ramassez lamentablement et tout le monde se moque de vous. Si vous tentiez quelque chose de dangereux, vous gagnez également une Condition négative appropriée.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous parvenez de justesse à faire ce que vous vouliez, mais ça ne marchera pas deux fois. En plus, vos actes ont des conséquences imprévues. Si vous tentiez quelque chose de dangereux, vous gagnez également une Condition négative appropriée.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Non seulement vous venez de réaliser un miracle, mais vous êtes sûr de pouvoir le refaire si les conditions s'y prêtent. Vous gagnez 1 EXP ainsi que le droit de remplacer immédiatement l'un de vos Atouts par un Atout en rapport avec ce que vous venez de faire.

Utiliser la manière forte : C'est lorsque que vous décidez de résoudre un problème avec vos muscles plutôt qu'avec votre tête, que ce soit simplement intimider quelqu'un ou essayer de séparer deux lycéens qui se bagarrent.

- *Sur un résultat de 5 ou moins* : Vous ne faites qu'envenimer les choses et ça se retourne contre vous.
- *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous arrivez à vos fins mais vous perdez le contrôle de la situation.
- *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous arrivez à vos fins, et vous gardez la situation sous contrôle, mais non sans quelques dommages collatéraux.

Anime Highschool – Conflits et Inspiration

Résolution de la manche d'un Conflit (différence entre les jets) :

- **0** : En cas d'égalité, un PJ peut choisir de perdre la manche d'un point en échange de gagner un point d'Inspiration. Sinon, on a cinq cas :
 - *Un seul des personnages a bénéficié d'une Faiblesse* : on considère qu'il perd la manche d'un point.
 - *Les deux personnages ont bénéficié d'une Faiblesse* : on considère que celui qui a la Faiblesse la plus spécifique perd la manche d'un point.
 - *Un seul des personnages a bénéficié d'un Atout* : on considère qu'il remporte la manche d'un point.
 - *Les deux personnages ont bénéficié d'un Atout* : on considère que celui qui a l'Atout le plus spécifique remporte la manche d'un point.
 - *Dans les autres cas* : aucun des deux adversaires n'arrive à prendre l'avantage durant cette manche. Il y a cependant des dommages collatéraux.
- **1 à 4** : Le vainqueur de la manche a un léger avantage sur son adversaire après un âpre combat causant de nombreux dommages collatéraux. Ils gagnent tous les deux une Blessure et le vainqueur choisit l'une des options suivantes :
 - La Blessure de son adversaire est aggravée
 - Le vainqueur ne gagne pas de Blessure
 - Le vainqueur empêche des dommages collatéraux importants
 - Le vainqueur donne une Condition appropriée de son choix à son adversaire ou à l'un de ses alliés (y compris lui-même)
- **5 à 8** : Le vainqueur de la manche domine clairement son adversaire. Ce dernier gagne une Blessure. Le vainqueur peut également choisir de gagner une Blessure pour au choix : donner une Condition appropriée de son choix à un allié (y compris lui-même) ou à son adversaire, ou aggraver la Blessure de son adversaire.
- **9 ou plus** : Le vainqueur de la manche humilie son adversaire. Ce dernier est automatiquement mis hors-jeu et il subit une Blessure aggravée non annulable. Le vainqueur décide ensuite de ce qu'il advient de lui. Si le vainqueur est un PJ, il gagne également un Moment de Gloire comme pour un Test.

Utilisation de l'Inspiration :

- Dépensez un point d'Inspiration après un jet de dés pour +1 au résultat
- Dépensez un point d'Inspiration après un jet de dés pour relancer les dés
- Dépensez un point d'Inspiration à tout moment pour guérir d'une Blessure Légère
- Dépensez un point d'Inspiration à tout moment pour créer une nouvelle Attache en rapport avec la situation
- Dépensez un point d'Inspiration avant un jet de dés pour utiliser un Atout de façon inhabituelle
- Certains Dons nécessitent également la dépense d'Inspiration pour être activés

Anime Highschool – Tables de création aléatoire de personnage

Signe distinctif			
#	1-4 : Inhabituel	5-8 : Extravagant	9-12 : Abracadabrantésque
1	Bandages	Ami des animaux	Albinos
2	Cache œil	Androgyne	Androïde/Cyborg
3	Cosplayer	Célébrité	Ange/démon réincarné
4	Délinquant	Cicatrice impressionnante	Divinité mineure
5	Gothique	Clone/jumeau	Extra-terrestre
6	Grosses lunettes	Miko/Ninja	Hanté par un fantôme
7	Mèche rebelle	Occidental	Kitsune/Tanuki déguisé
8	Peau foncée	Oreilles de chat	Maudit
9	Taches de rousseur	Symbole occulte	Personnalités multiples
10	Talisman « magique »	Travesti	Possédé
11	Très jeune (loli/shota)	Uniforme atypique	Vampire/Loup-garou
12	Très longs cheveux	Yeux vairons	Yeux de chat

Couleur des yeux et des cheveux											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Noir	Gris ou argenté	Blanc	Jaune, blond ou doré	Orange	Brun	Noisette ou châtain	Rouge ou roux	Rose	Violet	Bleu	Vert

	Prénom de garçon	Prénom de fille	Nom de famille
1	Akira	Akane	Hasegawa
2	Eikichi	Akemi	Hayashi
3	Hikaru	Aoi	Ikeda
4	Hiroki	Arisa	Inoue
5	Hotaru	Asuka	Ishikawa
6	Issei	Ayano	Kato
7	Katsu	Haruka	Kimura
8	Kazuki	Kana	Kobayashi
9	Kenji	Kaori	Matsumoto
10	Kenta	Mai	Mori
11	Kosuke	Mayumi	Nakajima
12	Makoto	Miku	Nakamura
13	Nagisa	Minami	Ogawa
14	Naoki	Misaki	Saito
15	Riku	Momoka	Sasaki
16	Ryo	Nanami	Shimizu
17	Sasuke	Naomi	Suzuki
18	Satoru	Natsumi	Takahashi
19	Shinji	Risa	Tanaka
20	Shiro	Sakura	Watanabe
21	Takashi	Shiori	Yamada
22	Tatsuya	Tsubasa	Yamaguchi
23	Yusuke	Yui	Yamamoto
24	Yuta	Yuki	Yoshida

Groupe sanguin	
1-3 : Groupe A	7-9 : Groupe AB
Traits positifs : Honnête, créatif, sensible, réservé, patient, responsable	Traits positifs : Décontracté, calme, rationnel, sociable
Traits négatifs : Tatillon, trop empressé, têtu, crispé, conservateur	Traits négatifs : Critique, indécis, étourdi, irresponsable
4-6 : Groupe B	10-12 : Groupe O
Traits positifs : Enthousiaste, entreprenant, créatif, passionné, solide	Traits positifs : Agréable, sociable, optimiste
Traits négatifs : Égoïste, irresponsable, implacable, imprévisible	Traits négatifs : Vaniteux, indélicat, jaloux, insolent

#	Don ordinaire (1-4)	Don exceptionnel (5-8)	Don surnaturel (9-12)
1	Arnaqueur	Changement d'apparence	Arsenal ésotérique
2	Brutasse	Fureur dévastatrice	Guérisseur
3	Chance	Grand détective	Invocation
4	Contact	Influence	Je passais par là par hasard
5	Détection de mensonge	Mastermind	Lien télépathique
6	Diplomate	Mecha	Magie
7	Inventeur	Mur d'acier	Mémoire photographique
8	Langue de vipère	On ne s'est pas déjà vu quelque part ?	Message télépathique
9	Poches profondes	Perspicacité	Métamorphose
10	Protecteur	Richissime	Objet de pouvoir
11	Réflexes éclairs	Serviteurs	Résistance à X
12	Tacticien	Technique secrète	Visions

Anime Highschool – Fiche du Meneur de jeu

Les vingt commandements du meneur de jeu :

1. **Rendez le lycée vivant**
2. **Faites en sorte que les PJs aient une vie mouvementée**
3. **Jouez pour savoir ce qu'il va se passer**
4. **Soyez honnête**
5. **Vous n'êtes pas dans un lycée ordinaire**
6. **Soyez audacieux**
7. **Adressez-vous aux PJs**
8. **Ne racontez pas ce que vous faites**
9. **Réutilisez ce qui a déjà été établi**
10. **Agissez selon ce que demande l'histoire**
11. **Rien n'est éternel**
12. **Jouez avec les clichés**
13. **Rendez vos PNJs vivants**
14. **Donnez-leur qu'ils veulent**
15. **Ne rendez pas la vie des PJs misérable**
16. **Laissez les PJs être cool**
17. **Lorsque vous ne savez pas, demandez l'avis des autres**
18. **Soyez équitable avec les joueurs**
19. **L'alternance, ça a du bon**
20. **Jouez à votre rythme**

Lorsque vous ne voulez pas faire empirer la situation avec une crasse :

- Un PNJ a réussi à régler l'un des problèmes causés par les PJs et s'en vante ;
- L'un des problèmes a pris de l'ampleur, mais il y a plus à gagner si les PJs réussissent ;
- L'un des PJs a maintenant une raison personnelle de régler l'un des problèmes ;
- Deux problèmes existants se révèlent être deux facettes d'un problème plus grand ;
- L'un des problèmes s'est résolu de lui-même, mais a eu pour conséquence de faire apparaître un nouvel ennemi ;
- L'un des problèmes semble s'être résolu de lui-même, mais il frappera à nouveau lorsque les PJs s'y attendront le moins.

Exemples de « crasses » et de dommages collatéraux :

- Un PNJ arrive et cherche la bagarre ;
- Un PNJ aux motivations obscures arrive ;
- Un PNJ comprend tout de travers et agit en conséquence ;
- Une possession du PJ est endommagée, à court de munition ou d'énergie, ou égaré ;
- Le PJ obtient ce qu'il veut, mais c'est un cadeau empoisonné ;
- Le PJ n'obtient pas ce qu'il veut, mais il obtient un indice important à la place ;
- Une personne importante pour le PJ est mise en danger, enlevée ou blessée ;
- La réputation ou une relation du PJ en prend un coup ;
- Une Attache du PJ est remise en question ;
- Le lieu ou la situation a été modifié ;
- Un problème qui n'a pas été encore réglé empire ;
- Un ennemi profite de la situation pour son propre intérêt ;
- Un nouveau problème surgit ;
- Les PJs ont été séparés ;
- Un ou plusieurs PJs ont été capturés ;
- Le PJ met beaucoup plus de temps que prévu ;
- Le PJ est sûr de pouvoir réussir, mais pas dans les circonstances actuelles ;
- Infligez une Condition négative, ou plus rarement une Blessure, à un PJ ;
- Le PJ doit faire un choix difficile et ne peut pas s'esquiver ;
- Il n'arrive rien maintenant : la crasse arrivera plus tard lorsque les PJs s'y attendront le moins.

Les PNJs :

- **Figurants** : Pas d'Atout, ni d'Attaches, ni de Dons. Il fait ses jets en lançant deux dés et garde le résultat le moins favorable, et il est éliminé s'il doit recevoir une Blessure.
- **Sbires** : Possède un Atout et une Faiblesse, plus un Don pour un « Sbire d'élite ». Il est mis hors-jeu à la moindre Blessure et éliminé s'il reçoit une Blessure aggravée.
- **Intervenants** : Atouts et Faiblesses selon vos besoins, éventuellement une ou deux Attaches, plus un ou deux Dons pour le personnaliser. Il est mis hors-jeu à la deuxième Blessure, ou à la troisième Blessure si c'est pour l'une de ses Attaches.
- **Némésis** : Comme un PJ. Il reçoit en début de session un nombre de points d'Inspiration égal à deux fois le nombre de PJs.

Anime Highschool – Fiche de session

Meneur de jeu :

Session :

<p>Nom du PJ/joueur :</p> <p>Attaches :</p> <p>But :</p> <p>Faiblesses :</p> <p>Inspiration dépensée : ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫</p>	<p>Nom du PJ/joueur :</p> <p>Attaches :</p> <p>But :</p> <p>Faiblesses :</p> <p>Inspiration dépensée : ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫</p>	<p>Nom du PJ/joueur :</p> <p>Attaches :</p> <p>But :</p> <p>Faiblesses :</p> <p>Inspiration dépensée : ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫</p>
<p>Nom du PJ/joueur :</p> <p>Attaches :</p> <p>But :</p> <p>Faiblesses :</p> <p>Inspiration dépensée : ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫</p>	<p>Nom du PJ/joueur :</p> <p>Attaches :</p> <p>But :</p> <p>Faiblesses :</p> <p>Inspiration dépensée : ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫</p>	<p>Nom du PJ/joueur :</p> <p>Attaches :</p> <p>But :</p> <p>Faiblesses :</p> <p>Inspiration dépensée : ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫</p>

Anime Highschool – Événements aléatoires

1-2	1	L'un des PJs a oublié de rendre sa dissertation
	2	L'un des PJs a reçu une lettre d'amour anonyme
	3	L'un des PJs est forcé de prendre un petit boulot après les cours
	4	Le petit frère ou la petite sœur de l'un des PJs vient lui demander de l'aide
	5	Les PJs ont été collés. Que peuvent-ils faire pour passer le temps ?
	6	Les PJs ont reçu une invitation à une fête dans une somptueuse villa
	7	Un lycéen commence à se vanter qu'il est meilleur élève que l'un des PJs
	8	Un PJ découvre par hasard l'entrée d'un laboratoire secret caché dans le sous-sol
	9	Un PJ tombe par hasard sur une réunion secrète
	10	Un PJ vient de se faire enlever
	11	Un PNJ mystérieux défie l'un des PJs dans une épreuve débile
	12	Un tueur fou poursuit l'un des PJs avec une tronçonneuse
3-4	1	Aujourd'hui, c'est l'anniversaire de l'un des PJs
	2	De nombreux lycéens ont disparus ces derniers mois
	3	De nombreux lycéens sont tombés malade ces derniers jours
	4	L'un des PJs surprend deux de ses profs en train de s'embrasser
	5	L'un des PJs surprend l'un de ses profs en plein rendez-vous amoureux
	6	L'une des expériences du prof de chimie tourne mal
	7	L'une des lycéennes se plaint que quelqu'un la suit et la harcèle
	8	Un PJ évite de justesse une balle de baseball lancée violemment
	9	Un PJ se rend compte qu'il a oublié quelque chose dans son casier
	10	Un prof arrive au lycée dans un accoutrement étrange
	11	Une fille essaye timidement de donner une lettre d'amour à un garçon
	12	Une fille étrangement vêtue tombe du ciel
5-6	1	Aujourd'hui, c'est le festival culturel du lycée
	2	Aujourd'hui, la classe part en voyage scolaire
	3	Des délinquants viennent mettre le boxon
	4	L'un des clubs du lycée demande de l'aide à un PJ pour remplacer l'un de ses membres
	5	Le bureau des élèves a mis en place une boîte à suggestion
	6	Le lycée est en banqueroute et il faut trouver un moyen rapide pour le remettre à flot
	7	Le lycée organise un tournoi et au moins l'un des PJs doit y participer
	8	Le proviseur a décidé d'enseigner la discipline à la classe des PJs
	9	Le proviseur a une discussion mouvementée avec l'un des profs des PJs
	10	Un drôle de bruit vient du sous-sol du lycée
	11	Un mystérieux nouvel élève vient d'arriver dans la classe des PJs
	12	Une étrange lueur semble venir d'un bâtiment abandonné

Lancez deux fois un dé à douze faces pour vous donner une idée de rebondissement en cours de partie ou vous inspirer lors de l'écriture d'un scénario.

7-8	1	Des terroristes attaquent le lycée
	2	La police débarque au lycée et accuse l'un des PJs d'un crime grave
	3	Soudainement, tout le lycée est contaminé par un étrange virus
	4	Tremblement de terre !
	5	Un animal sauvage errant sème la pagaille dans le lycée
	6	Un camarade de classe vient de se faire tabasser par des brutes d'un autre lycée
	7	Un essaim d'abeilles tueuses sème la panique
	8	Un feu s'est déclaré dans le lycée
	9	Un groupe de ninjas attaque !
	10	Un lycéen pervers revend des photos de ses petites camarades de classe
	11	Un PJ découvre une bombe !
	12	Une fille disant qu'elle est une princesse essaye d'échapper à ses poursuivants
9-10	1	Le lycée est assiégé par une horde de zombies
	2	Les murs de la salle de classe commencent à saigner
	3	Les PJs apprennent que le lycée a autrefois été le théâtre de morts mystérieuses
	4	Tous les élèves du lycée ont reçu un email d'une lycéenne décédée il y a quelque jour
	5	Un lycéen libère ses pouvoirs psychiques
	6	Un monstre géant ravage la ville
	7	Un mystérieux champ de force piège les PJs à l'intérieur du lycée
	8	Un OVNI atterri dans la cour du lycée
	9	Un PJ découvre un robot géant abandonné dans les sous-sols du lycée
	10	Un robot tueur du futur cherche à éliminer l'une des amies d'un PJ
	11	Une étrange vidéo maudite circule parmi les lycéens
	12	Une horreur cosmique a été invoquée à l'intérieur du lycée
11-12	1	Deux lycéens ont échangés leur corps
	2	Les PJs doivent revivre la même journée plusieurs fois d'affilé
	3	Soudainement, toutes les filles du lycée ont des oreilles de chat
	4	Un drôle d'animal en peluche essaye de convaincre une lycéenne de devenir une mahô shojô
	5	Un exorciste fait irruption dans le lycée, persuadé que l'un des élèves est possédé par un démon
	6	Un jeune exterminateur de monstre infiltre le lycée pour accomplir sa mission
	7	Un lycéen est possédé par un kitsune (esprit-renard farceur)
	8	Un PJ a été mordu par un loup-garou
	9	Un PJ a subitement changé de sexe
	10	Un PJ est le témoin d'un combat entre deux Héros des temps anciens
	11	Un sorcier monnaie ses services pour maudire divers lycéens
	12	Un vampire infiltre le lycée pour se trouver de nouvelles victimes