

# CHAPITRE 1 : Anatomie d'un lycéen

Chaque joueur va avoir besoin de se créer un(e) lycéen(ne) pour jouer. Les adultes et les personnages extérieurs au lycée sont la chasse gardée du meneur de jeu, mais éventuellement vous pouvez jouer le nouveau qui vient tout juste d'être transféré d'une autre école, ou un élève d'un autre lycée qui se tape l'incruste après les cours.

En tant que joueur, vous allez avoir trois objectifs en cours de jeu : rendre votre lycéen(ne) plus vrai que nature, faire en sorte que votre lycéen(ne) soit intéressant(e), et surtout que votre lycéen(ne) soit motivé(e) d'une façon ou d'une autre à vivre une vie d'aventures palpitantes. Attention, on ne vous demande pas une prestation digne de l'Actors Studio, ni de faire une description réaliste d'un adolescent complexé. Les personnages d'anime sont de toute façon bien trop exubérants pour être « réalistes » ou même nuancés. Donnez une personnalité à votre lycéen(ne) et contentez-vous d'agir toujours en fonction de celle-ci, même si vos choix vous mettent dans la galère ou vous force à entrer en conflit avec d'autres personnages. Enfin, n'oubliez jamais qu'échouer est toujours une possibilité, et que ces échecs peuvent rendre votre histoire bien plus intéressante que de réussir tout ce que votre lycéen(ne) entreprend.

Pour simplifier l'écriture, les lycéen(ne)s joués par les joueurs seront désignés à partir de maintenant par le sigle PJ (personnage joueur). Les personnages joués par le meneur de jeu seront distingués par le sigle PNJ (pour personnage non-joueur).

## • Détails personnels

Commencez par trouver un nom et un signe distinctif à votre PJ. Le signe distinctif peut être quelque chose d'aussi simple qu'une mèche rebelle, un œil vairon, ou un accent bien caricatural, mais vous pouvez être original avec des oreilles de chat (vraies ou fausses), vous prendre pour un anti-héros torturé afin de vous donner un genre, ou toujours vous habiller en soubrette même à l'école (c'est un uniforme aussi après tout...). Si vous êtes en panne d'idées, lancez deux fois un dé à douze faces et consultez le tableau suivant.

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

	<b>Prénom de garçon</b>	<b>Prénom de fille</b>	<b>Nom de famille</b>
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

Ensuite, déterminez la couleur de vos yeux et de vos cheveux. Classiquement, les yeux et les cheveux sont de la même couleur, mais n'hésitez pas à expérimenter en faisant des mélanges. Ce n'est pas non plus nécessaire de vous limiter aux couleurs possibles naturellement, et vous pouvez même avoir des cheveux ou des yeux multicolores. Vous pouvez utiliser le tableau suivant pour vous aider :

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

Enfin, il vous faut choisir un groupe sanguin. En effet, il existe une croyance vivace au Japon comme quoi le groupe sanguin d'un individu déterminerait sa personnalité, un peu comme un signe astrologique. Ici, il est utilisé comme une simple aide pour l'interprétation. Vous pouvez également lancer un dé pour le déterminer au hasard. Voici les traits de caractère couramment associés à chaque groupe sanguin :

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

### • *Concept, forces et faiblesses*

Il est temps désormais de réfléchir à un concept et de le décrire en quelques mots sur votre fiche de lycéen(ne). Sur ce point, vous êtes totalement libre et il n'y a pas de table pour le déterminer aléatoirement. Essayez de trouver quelque chose d'unique, même si cela doit contester certains faits établis de l'univers de jeu : vous pouvez être le seul androïde au monde, ou un kitsune ayant pris forme humaine même si à priori le surnaturel n'existe pas. La seule limite, c'est que vous ne pouvez pas choisir un concept qui est totalement à l'opposé du genre et du thème de la partie : si vous vous êtes mis d'accord pour jouer de façon sérieuse et réaliste, l'androïde et le kitsune seront certainement hors-limite. Dans le doute, demandez l'avis des autres joueurs (meneur inclus). Si vous êtes en panne d'inspiration, vous pouvez toujours jeter un œil à la liste de clichés d'anime qui se trouve en annexe à la fin de cet ouvrage. Voici néanmoins quelques archétypes qui se sentiraient à leur place dans la plupart des anime :

- Délégué(e) de classe que tout le monde écoute
- Président du club de kendo
- Expert en jeux vidéo
- Fille la plus populaire du lycée
- Tsundere surdoué(e)
- Lycéen(ne) discret(e) hanté par le fantôme de sa mère
- Auteur incognito de dōjin à succès
- L'assassin le plus dangereux du monde
- Miko chasseuse de démon
- Descendant(e) d'une grande lignée de ninja
- Apprenti sorcier possédé accidentellement par un démon
- Délinquant de service qui se la ramène de trop

L'étape suivante est de déterminer les points forts et les points faibles de votre PJ. Pour cela, vous devez remplir les rubriques Atouts et Faiblesses de votre fiche de lycéen(ne) :

- Les **Atouts** représentent les talents et les capacités du PJ qui lui permettent de sortir du lot. Il peut prendre la forme d'un domaine de compétence comme *Archerie, Athlétisme* ou *Sorcellerie* ; ou bien d'un archétype particulièrement courant comme *Archéologue aventureux, Mahô shojô, ou Ninja* ; ou même un don particulier comme *Beauté du diable, Sixième sens, ou Télékinésie*. Vous êtes libre de nommer également des pouvoirs surnaturels : la seule différence avec un autre Atout réside dans la façon de décrire les conséquences de son utilisation, et la capacité d'interagir avec le monde d'une façon impossible pour un individu ordinaire. L'essentiel, c'est qu'un Atout soit globalement un trait positif. Lorsque vous choisissez un Atout, pensez à la façon dont il va être utile à votre PJ et de quelle manière il va en faire usage. Il doit cependant rester spécifique : être un *Demi-dieu d'Internet* est un Atout acceptable pour désigner un excellent hacker. Par contre être une véritable divinité du cyberspace est plutôt un concept qui devra être représenté par une collection d'Atouts appropriés.
- Comme son nom l'indique, une **Faiblesse** est un véritable défaut de votre PJ. Ce peut être un domaine où le personnage est vraiment médiocre ou n'importe quel autre handicap que vous pouvez imaginer : *Cuisine mortelle, Maladroit, Stupide, Ne sais pas mentir, Mauvais en math, Trop timide pour parler à une fille,...* Une Faiblesse doit toujours être capable de rendre la vie de votre PJ plus compliquée, et de le mettre dans des situations où il ne va pas en sortir indemne. Mettre en péril une relation amoureuse parce que l'on est *Colérique*, se faire ridiculiser parce que l'on *Ne peut rien refuser à une jolie fille*, ou rentrer chez soi couvert de bleu à cause de ses *Mauvaises fréquentations* sont autant de possibilités. Toutefois, une Faiblesse n'est ni punitive, ni restrictive : ce n'est pas parce que vous êtes *Colérique* que vous êtes incapable de garder votre calme, ni que vous êtes irascible en permanence. Cela veut seulement dire que lorsque vous perdez votre sang froid, cela se retourne quasiment toujours contre vous.

Vous devez inscrire sur votre feuille de lycéen(ne) trois Atouts et une Faiblesse. Vous pouvez prendre jusqu'à deux Faiblesses de plus : chacune de ces Faiblesses supplémentaires vous permet d'avoir un Atout de plus. Décrivez vos Atouts et vos Faiblesses en un ou plusieurs mots de façon claire et précise, en évitant toute ambiguïté, pour que sa signification soit limpide pour tout le monde autour de la table. Évitez autant que possible les phrases imagées ou les expressions à double sens. Avoir simplement un Atout nommé *Kenjutsu* ou *Expert du katana* est suffisant. Un Atout du style *On m'appelle Celui-qui-tranche-la-Lune* est certes inspirant mais sa signification est tout sauf claire, et son interprétation posera problème en cours de jeu. L'utilisation de clichés, même éculés, est ainsi fortement encouragée : ils ont l'avantage d'être compris facilement par tous, et d'avoir facilement un consensus sur ce qu'ils signifient. Ainsi, si vous avez *Tsundere* en guise de Faiblesse, sa signification ne devrait pas poser de problème entre fans d'anime.

N'oubliez pas de demander au meneur de jeu s'il n'y aurait pas un certain type d'Atouts qu'il serait utile de posséder, quel que soit le concept du PJ. On pense tout de suite à des Atouts de combat pour les meneurs avides d'action, ou des Atouts sociaux pour ceux qui préfèrent les soap-operas. Faites quand même en sorte de choisir vos Atouts de façon à ne pas empiéter sur les points forts des autres

PJs. Il est cependant possible de prendre un Atout similaire mais avec une spécialisation différente : il n'y a pas de problèmes à avoir un PJ avec l'Atout *Combat à la lance* et un autre qui préfère le *Karaté*.

De même, si vous avez plusieurs PJs avec des concepts similaires, ils doivent prendre des Atouts différents pour mieux se différencier. Ainsi, avec un groupe de joueurs avec trois PJs ayant un concept de ninja, *Ninja* n'est par conséquent pas un Atout acceptable : l'un d'entre eux pourra par exemple prendre *Subterfuge* et *Bon acteur* parce qu'il veut jouer un ninja réaliste, un autre préférera *Technique de dédoublement ninja* et *Disparition ninja* parce qu'il est intéressé par leurs pouvoirs mystiques, et le dernier, plus pragmatique, choisira *Lancer de shuriken* et *Maîtrise des gadgets de ninja*.

Si vous ne savez pas quoi prendre comme Atouts et comme Faiblesses, répondez aux questions suivantes en vous basant sur ce que vous savez déjà sur votre PJ (concept, groupe sanguin, etc.) :

- **1<sup>er</sup> Atout** : Quelle est l'activité associée à son concept que votre PJ va utiliser régulièrement ?
- **2<sup>e</sup> Atout** : Quel talent, capacité ou qualité permet de distinguer votre PJ des autres lycéens ?
- **3<sup>e</sup> Atout** : Quel est le hobby ou l'activité que votre PJ pratique régulièrement et qui n'a aucun rapport avec son concept ?
- **4<sup>e</sup> Atout** : Quel est l'aptitude ou le domaine de compétence en relation avec le concept de votre PJ que vous n'avez pas encore nommé ?
- **5<sup>e</sup> Atout** : Quelle autre aptitude de votre PJ pensez-vous utiliser souvent ?
- **1<sup>ère</sup> Faiblesse** : Quel est le plus gros défaut de votre PJ ?
- **2<sup>e</sup> Faiblesse** : Quelle est la petite excentricité de votre PJ qui lui complique la vie ?
- **3<sup>e</sup> Faiblesse** : Qu'est-ce qui pourrait mettre le PJ dans une sacrée panade, et qui en rapport avec son concept ?

## • Attaches et But

Les Attaches lient le PJ au monde qui l'entoure. Il s'agit essentiellement de choses importantes pour lui et qui lui permettent de continuer à avancer. Ce peut être une personne chère, un objectif à atteindre, un lieu à protéger, un sombre passé qui le rattrape, un puissant lien karmique ou de fortes convictions qui façonnent sa façon de faire. Pour le joueur, ces Attaches sont une aide précieuse pour l'interprétation du PJ. Pour le meneur de jeu, c'est un bon outil pour créer des aventures qui correspondent à l'attente de ses joueurs.

La fonction principale des Attaches est de vous faire gagner de l'Inspiration, que vous pourrez dépenser plus tard pour vous donner des bonus non négligeables, comme relancer un jet de dés pas terrible ou encaisser une Blessure sans broncher. À chaque fois qu'un joueur fait intervenir dans l'histoire l'une des Attaches de son PJ, il gagne 1 point d'Inspiration. Il gagne également 1 point d'Inspiration lorsque le meneur de jeu exploite l'une des Attaches du PJ pour le mettre dans une situation difficile.

Chaque PJ commence avec deux Attaches de son choix. Si vous ne savez pas quoi prendre, le plus évident est de vous contenter de vos relations avec les autres PJs. Un lien karmique, une émotion forte ou un amour à sens unique sont de bonnes bases. Si vous préférez des Attaches un peu plus

complexes, les croyances, dogmes et autres codes d'honneur sont également de bons candidats pour faire des Attaches intéressantes, de même que certains troubles psychologiques. Attention toutefois, une Attache n'est pas une Faiblesse : alors que vous essayez d'éviter coûte que coûte de vous retrouver dans des conditions où vos Faiblesses ne feront qu'envenimer la situation, les Attaches sont des éléments de votre PJ que vous avez envie de mettre en avant en cours de jeu, même si ça lui complique la vie de temps en temps.

Voici quelques exemples d'Attaches :

- Asuka est une vraie pimbêche : je la déteste !
- Eikichi est mon meilleur ami !
- Il n'y a pas une journée où je ne me rends pas à l'autel shinto à côté de chez moi
- J'ai honte des mangas que je dessine sur mes cahiers
- J'ai perdu mon chiot il y a peu
- J'ai toujours peur de blesser quelqu'un avec ma force
- Je déteste ma grande sœur Nao
- Je n'ai aucun souvenir d'avant le lycée : qui suis-je vraiment ?
- Je n'aime pas être impliqué dans des conflits
- Je ne peux pas m'empêcher de faire des blagues foireuses lorsque je suis anxieux
- Je ne vais jamais nulle part sans mon sabre de kendo
- Je peux passer des journées entières à lire des livres
- Je suis embarrassé(e) par mon acné
- Je suis la tête de turc de la classe
- Je suis le guitariste du groupe de rock du club de musique
- Je suis le préféré du prof principal
- Je suis toujours à la lettre le règlement du lycée
- Je vois mon petit-ami Kensuke en secret
- Les forts doivent écraser les faibles !
- Les vampires, la magie et tous ces trucs, ça n'existe pas
- Mes parents viennent de divorcer
- Mon père m'ignore en permanence
- Personne ne doit savoir que je suis possédé par un démon
- Tout le monde me traite comme un garçon (pour une fille) ou une fille (pour un garçon)

Le meneur de jeu peut également vous imposer une Attache pour démarrer l'aventure sur les chapeaux de roue. Il s'agira souvent d'une Attache avec un PNJ important pour l'histoire, comme une rivalité soudaine avec un autre lycéen ou un admirateur secret qui vous cause des problèmes, ou d'un objectif secondaire à accomplir comme aider Naoto et Kaoru à devenir un couple, découvrir le secret du prof de chimie, ou s'occuper de la petite sœur d'un camarade de classe.

Le But est une Attache un peu particulière : c'est un objectif à court terme que vous (le joueur) avez juré d'accomplir avant la fin de la session. Le meneur utilisera votre But pour pimenter la partie et vous forcer à faire des choix difficiles pour accomplir votre objectif. Bien sûr, il est préférable de choisir un But que vous pouvez raisonnablement accomplir et qui a un sens pour votre PJ. En cas de panne d'inspiration, vous pouvez vous inspirer de la liste suivante :

- Aujourd'hui à la cantine c'est curry très spécial : personne ne doit en manger !
- C'est décidé, aujourd'hui je déclare ma flamme à Kotori.
- Eikichi m'a laissé une lettre d'amour dans mon casier : comment faire pour l'éconduire sans lui briser le cœur ?
- Et si je donnai une bonne correction à ce délinquant de Murai ?
- Il faut que trouve rapidement 10 000 Yens pour boucler le budget du voyage scolaire !
- Il faut trouver un moyen d'exorciser le démon qui possède Mayumi !
- J'en ai assez que Toshio m'embête : l'heure de la vengeance a sonné !
- Je dois convaincre les profs d'ouvrir un club de sieste.
- Je dois démasquer le monstre qui se cache dans le lycée avant qu'il ne nous tue tous.
- Je dois encore me perfectionner : il est temps de découvrir une nouvelle technique secrète.
- Je dois faire en sorte que *sempai* me remarque enfin.
- Je dois montrer à mes parents que je suis quelqu'un de sérieux et de responsable.
- Je dois retrouver le salaud qui a agressé mon petit frère hier soir.
- Je dois tout faire pour obtenir un 20 sur 20 au contrôle de demain.
- L'âme qui se trouve dans mon sabre doit être apaisée par le sang de mes ennemis.
- Le club de magie orientale prépare quelque chose : je dois découvrir ce que c'est.
- Les rencontres sportives inter-lycées commencent demain : ma classe doit finir première.
- Ma grande sœur Haruhi a disparue : je dois la retrouver.
- Mon cousin Shinji est venu me rendre visite et il m'a laissé une drôle d'impression : quelle est la chose qui se trouve en lui ?
- Notre prof principal a fondé un club mystérieux avec d'autres élèves : qu'est-ce que ça cache ?
- Tout le monde m'ignore : il faut que ça change.
- Un fantôme s'est installé dans notre maison : je dois m'en débarrasser au plus vite.
- Un nouveau délégué de classe est élu demain : je dois gagner.
- Yoichi et Naoki forment un joli couple, mais Yoichi est à moi et je dois l'éloigner de Naoki.

Vos Attaches sont amenées à beaucoup évoluer au cours de jeu, alors ce n'est pas la peine de vous soucier sur l'utilité de telle ou telle Attache, ou de savoir si elle interviendra suffisamment souvent. Même votre But est susceptible de changer, et vous aurez plein d'opportunité de vous faire de nouvelles Attaches.

## • Les Dons

Les PJs sont des individus exceptionnels, et quoi de plus exceptionnel que des aptitudes parfois à la limite du surhumain, ou carrément surnaturels. Ces talents si particuliers sont représentés par les Dons, des petites exceptions aux règles qui vous donnent des bonus dans certaines circonstances ou qui vous permettent de réaliser l'impossible.

Chaque PJ possède deux Dons, que vous pouvez déterminer aléatoirement dans la table ci-dessous, ou choisir selon votre concept. Vous remarquerez que dans ce tableau les Dons sont divisés en trois catégories : **Ordinaire**, **Exceptionnel** et **Surnaturel**. Un Don **ordinaire** est une aptitude que tout un chacun peut posséder s'il possède les bonnes prédispositions, au contraire d'un Don **exceptionnel** que l'on ne retrouve généralement que dans l'élite de l'élite. De leur côté, les Dons **surnaturels** sont comme leur nom l'indique des pouvoirs miraculeux qui en dit long sur la nature du lycéen qui les possède. Cette classification n'a aucun effet sur le jeu, cependant selon le ton que le meneur de jeu veut donner à ses aventures, il peut interdire l'accès à telle ou telle catégorie, ou au contraire rendre obligatoire la possession d'au moins un Don d'une catégorie précise.

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

Chaque Don existe également en version *avancée*, indiqué dans sa description. Vous obtenez le bénéfice de la version avancée lorsque vous obtenez ou prenez le même Don deux fois. Sauf indication contraire, ce bénéfice se cumule avec les effets de la version normale du Don.

Notez que si la description d'un Don ne semble pas convenir à votre concept, vous pouvez toujours le recycler en changeant quelques détails. Ainsi si votre lycéenne télépathe a obtenu *Invocation* et *Magie* : au lieu de faire apparaître des démons à l'aide de rituels, vous pouvez matérialiser vos pires cauchemars après une longue méditation ; et les sorts de *Magie* représentent vos différents pouvoirs psychiques, sauf que votre corps flotte dans les airs entouré d'une aura lumineuse à chaque fois que vous les utilisez à la place de prononcer leur nom.



Voici la description des différents Dons :

- **Arnaqueur** : Vos paroles sont aussi dangereuses qu'une arme. Lorsque vous essayez d'arnaquer un PNJ, une fois par scène vous pouvez décider que celui-ci vous fait naturellement confiance, ce qui vous permet en plus de gagner un +2 au résultat de votre prochain jet de dés pour l'embobiner.

*Avancé* : Vous pouvez donner à votre interlocuteur une Condition négative appropriée en plus des effets normaux du Don.

- **Arsenal ésotérique** : Vous possédez tout un fatras de reliques et d'artéfacts sensés posséder des pouvoirs mystiques. Une fois par session, vous pouvez chercher dans votre foutoir pour trouver exactement la relique ou l'artéfact qu'il vous faut pour vaincre un monstre précis (une balle en argent pour un loup-garou par exemple, ou un crucifix béni pour un vampire).

*Avancé* : Vous pouvez maintenant utiliser ce Don jusqu'à trois fois par session au lieu d'une fois.

- **Brutasse** : Lorsque que vous remportez une manche d'un Conflit physique, alors que vous combattez un ennemi avec une arme de corps-à-corps lourde et imposante, la Blessure que vous infligez est automatiquement aggravée.

*Avancé* : 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** : Une fois par session, vous pouvez retourner un dé que vous venez de lancer afin de le mettre sur sa face opposée pour en déterminer le résultat. Un « 1 » devient un « 12 », un « 2 » devient un « 11 », un « 3 » devient un « 10 » et ainsi de suite.

*Avancé* : Vous pouvez maintenant utiliser ce Don jusqu'à trois fois par session.

- **Changement d'apparence** : Une fois par session, vous pouvez vous rendre totalement méconnaissable. Cela ne vous permet pas de prendre l'apparence de quelqu'un en particulier.

*Avancé* : Vous pouvez maintenant utiliser ce Don pour prendre l'apparence de quelqu'un en particulier. Cela ne vous dispense pas de faire un jet de dés lorsque vous essayez de vous faire passer pour lui auprès de quelqu'un qui le connaît.

- **Contact** : Un PNJ influent vous doit quelques services. Une fois par session, vous pouvez lui demander de l'aide. Il ne refusera normalement pas, sauf si vous lui demandez de s'impliquer directement ou quelque chose qui est contraire à ses principes.

*Avancé* : À chaque fois que vous prenez ce Don, vous avez le choix entre pouvoir faire appel à votre contact existant jusqu'à trois par session au lieu d'un seule, ou de pouvoir faire appel à un autre PNJ influent pour qu'il vous rende également un service une fois par session.

- **Détection de mensonge** : Vous êtes particulièrement perspicace. Lorsqu'un PNJ vous parle, vous pouvez dépenser 1 point d'Inspiration pour savoir s'il vient de vous dire la vérité ou pas. Cela ne vous permet pas de savoir quelle est la vérité, juste de savoir s'il vous ment.

*Avancé* : 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.

- **Diplomate** : Vous savez comment apaiser les esprits pour éviter tout acte de violence inconsidéré. Une fois par session, lorsqu'une situation dégénère, vous gagnez l'opportunité d'une dernière tentative de persuasion avant que tout le monde en vienne aux mains. Vous pouvez utiliser ce Don lorsqu'un Conflit physique est déclaré afin de vous donner la possibilité de l'éviter.

*Avancé* : Tout personnage qui essaye d'ignorer votre tentative de médiation gagne une Condition négative appropriée, en plus des autres effets du Don.

- **Fureur dévastatrice** : Vous avez tendance à perdre le contrôle pendant les combats. Une fois par scène, vous pouvez décider de déclencher votre furie berserk lorsque vous remportez une manche d'un Conflit physique. Au lieu du résultat normal pour avoir remporté la manche, dans une orgie de folie et de destruction vous éliminez automatiquement les adversaires que vous avez battus et vous causez de gros dommages collatéraux. Les Némésis et les PJs ne sont pas affectés par ce Don.

*Avancé* : Les adversaires qui ont été témoin de votre furie berserk gagne une Condition négative du genre *Démoralisé*, *Paniqué* ou même *Effrayé* selon ce qui semble le plus adapté au meneur de jeu.

- **Grand détective** : Vos capacités de déduction sont impressionnantes. Lorsque vous tentez de percer un mystère, vous pouvez recevoir un coup de pouce du meneur de jeu en dépensant un point d'Inspiration. Le plus souvent, ce dernier vous indiquera une piste que vous avez négligée, ou il vous donnera un indice utile pour vous sortir de l'impasse.

*Avancé* : 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 pouvez soigner les Blessures physiques légères ou graves des autres par simple toucher. La Blessure est soignée automatiquement, mais vous devez dépenser un point d'Inspiration par Blessure. Vous ne pouvez pas utiliser *Guérisseur* pour empêcher l'élimination d'un personnage, mais vous pouvez l'utiliser pour remettre sur pied quelqu'un qui a été mis hors-jeu.

*Avancé* : Ce Don vous permet maintenant de soigner les Blessures physiques légères, graves et critiques en dépensant un point d'Inspiration par Blessure soignée.

- **Influence** : Vous connaissez beaucoup de gens bien placés, qui peuvent vous faciliter la vie pour certaines démarches. Une fois par session, lorsque vous essayez de contacter une personne qui normalement refuse de rencontrer des inconnus, vous pouvez utiliser votre réseau de connaissances pour obtenir un entretien malgré tout.

*Avancé* : 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 passez votre temps libre à concevoir de nombreux gadgets. Une fois par session, vous pouvez rappeler à un PJ (y compris vous-même) que vous lui avez prêté votre dernière invention, qui est justement ce qu'il lui faut en ce moment. Ce PJ gagne alors jusqu'à la fin de la scène un Atout approprié pour le représenter.

*Avancé* : Vous pouvez maintenant utiliser ce Don jusqu'à trois fois par session au lieu d'une fois.

- **Invocation** : Vous connaissez quelques formules pour faire apparaître des démons, des shikigami ou autres esprits surnaturels. Lorsque vous prenez le temps de réaliser l'un de ces rituels d'invocation, faites un Test. Sur un 5 ou moins, le démon voulu apparaît mais il n'est pas sous votre contrôle et cause des problèmes. Sur un 6 à 10, au choix du meneur de jeu, soit vous invoquez le démon voulu mais il vous obéit avec facétie, soit vous invoquez un démon docile mais pas tout à fait adapté à la situation. Sur un 11 ou plus, vous invoquez le démon voulu et il obéit parfaitement à vos ordres.

*Avancé* : 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 avez l'étrange don de vous trouver là où on vous attend le moins. Vous pouvez dépenser un point d'Inspiration pour intégrer une scène où vous ne devriez normalement pas être présent, y compris en dépit du bon sens.

*Avancé* : Lorsque vous utilisez ce Don, vous pouvez emmener quelqu'un (PJ ou PNJ) avec vous, qui intègre la scène en votre compagnie. Vous devez cependant avoir l'autorisation de son joueur pour le faire.

- **Langue de vipère** : Vos paroles sont telles du venin pour tous ceux qui osent se dresser contre vous. Faites un Test lorsque vous dites du mal de quelqu'un. Sur un 5 ou moins, votre verve se retourne contre vous et vous gagnez une Condition négative appropriée à la situation. Sur un 6 à 10, vos dires influencent suffisamment de monde pour que votre victime gagne une Condition négative appropriée de votre choix, mais elle apprend rapidement que vous êtes la source de ses ennuis. Sur un 11 ou plus, votre victime gagne une Condition négative appropriée de votre choix, mais vous êtes suffisamment habile pour qu'elle ne se rende compte de rien sur le moment et surtout sans découvrir que vous êtes le responsable.

*Avancé* : Vous avez désormais un +2 au résultat du jet de dés pour le Test d'utilisation de *Langue de vipère*.

- **Lien télépathique** : Vous possédez un don empathique avancé qui vous permet de savoir approximativement où se trouve l'un de vos proches, ainsi que son état psychologique général (heureux, terrifié, confus,...). Faites un Test à chaque utilisation. Sur un 5 ou moins, le Don ne fonctionne pas, et vous gagnez la Condition négative *Éprouvé mentalement*. Sur un 6 à 10, soit vous obtenez la localisation de votre proche, soit vous connaissez son état psychologique général (joyeux, troublé, apeuré, etc.). Sur un 11 ou plus, vous apprenez les deux.

*Avancé* : Vous avez désormais un +2 au résultat du jet de dés pour le Test d'utilisation de *Lien télépathique*.

- **Magie** : Lorsque vous obtenez ce Don, vous apprenez trois sorts de votre choix, inspirés de la liste page suivante ou inventés de toute pièce, ainsi que trois Charges. Un sort se limite à un nom et à une courte description de ses effets.

Lancer un sort nécessite de prononcer son nom à voix haute et de dépenser l'une de vos Charges. Selon ce qui est le plus approprié à la situation, le sort vous permet de faire un jet de dés comme si votre sort était un Atout, ou bien il donne ou retire une Condition adéquate à la cible du sort. Les effets d'un sort durent au maximum une scène et ils ne peuvent pas être annulés par des moyens ordinaires.

Vous récupérez l'une de vos Charges dépensées à chaque fois que vous passez une scène entière à faire un truc de magicien comme s'entraîner, consulter des grimoires, méditer, faire des expériences magiques, etc.

*Avancé* : À chaque fois que vous prenez ce Don une nouvelle fois, vous apprenez trois nouveaux sorts ou vous recevez une Charge de plus, au choix.

**Exemples de sorts de *Magie*** (le mauvais anglais est intentionnel) :

- ANGEL TOUCH : Vous pouvez soigner de simples blessures instantanément et stabiliser un individu dans un état critique.
- DRAGON FIRE : Un projectile magique enflammé part de votre main pour frapper la cible désignée.
- DRYAD WRATH : Des ronces, lianes et autre végétation dense enchevêtrent un groupe d'ennemi que vous désignez.
- FAKE VISION : Vous créez une illusion visuelle et réaliste ayant approximativement la taille d'un homme et dont vous pouvez contrôler les mouvements.
- HULK SMASH : Vous créez une déflagration capable de démolir un mur en béton armé.
- IRON FANG : La lame que vous touchez au moment de lancer le sort devient tellement tranchante qu'elle peut couper n'importe quoi.
- MAIDEN KISS : La cible que vous désignez s'endort profondément en faisant de beaux rêves.
- OPEN LOCK : Vous pouvez ouvrir n'importe quelle serrure, même les plus compliquées (serrures magnétiques et autres moyens hi-tech inclus).
- PHANTOM WALK : Les gens normaux ne font plus attention à vous tant que vous ne faites rien pour être remarqué.
- PHOENIX RISE : Vous êtes enveloppé d'une aura de flammes qui vous permet de voler pendant un temps limité.
- SOUL ECHO : Vous gagnez un sixième sens qui vous prévient automatiquement de la présence d'individus hostiles à moins de 10 m.
- WIND BARRIER : Une tornade prend forme autour de vous et empêche vos ennemis de vous approcher.

- **Mastermind** : Vous avez toujours plusieurs coups d'avance sur vos adversaires. Une fois par session, expliquez comment vous aviez tout prévu pour donner un +2 au résultat d'un jet de dés d'un allié ou de vous-même. Vous pouvez activer ce Don une fois que vous connaissez le résultat du jet, si vous le désirez.

*Avancé* : Vous conférez également une Condition appropriée à un allié (y compris vous-même) ou à un ennemi lorsque vous utilisez ce Don.

- **Mécha** : Vous possédez un robot géant et vous savez le piloter. Lorsque vous êtes aux commandes de votre robot, vous avez un +4 à vos jets pour interagir physiquement avec ceux qui ne font pas le poids face à lui ou pour impressionner les autres. Cependant, vous avez à la place un -4 à vos jets lorsque vous êtes confrontés à un adversaire où votre mécha n'est pas de taille. Durant un combat, votre robot peut également encaisser une Blessure à votre place, ce qui l'annule totalement, mais il faudra le réparer rapidement après. N'oubliez pas non plus qu'un robot géant est plutôt encombrant et que vous ne pouvez pas le piloter en permanence.

*Avancé* : Votre robot géant devient également un *Objet de pouvoir*, et vous devez bien sûr être aux commandes pour bénéficier de ces Dons supplémentaires.

- **Mémoire photographique** : Votre mémoire est phénoménale, c'est comme si vous n'oubliez jamais rien. Lorsque vous essayez de vous rappeler de quelque chose, faites un Test. Sur un 5 ou moins, vos souvenirs sont trop vagues pour obtenir une information utile. Sur un 6 à 10, vous vous rappelez très bien de ce dont vous essayez de vous souvenir, mais vous savez qu'il vous manque certains détails. Sur un 11 ou plus, vos souvenirs sont parfaits et vous vous rappelez de tout.

*Avancé* : Vous avez désormais un +2 au résultat du jet de dés pour le Test d'utilisation de *Mémoire photographique*.

- **Message télépathique** : Vous avez quelques capacités télépathiques basiques, juste assez pour envoyer un message court à quelqu'un que vous connaissez bien, quelle que soit la distance qui vous sépare. Parler par télépathie prend autant de temps que parler normalement et nécessite une concentration totale si la cible ne possède pas également ce Don.

*Avancé* : 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 êtes capable de changer de forme, cette autre forme ayant ses propres Atouts et Faiblesses, déterminés à l'acquisition de *Métamorphose* comme à la création d'un nouveau PJ. Une fois par scène vous pouvez soit vous transformer dans cette autre forme, soit retrouver votre forme originelle (mais pas les deux).

*Avancé* : Vous pouvez désormais changer de forme à volonté.

- **Mur d'acier** : Vous êtes capable de parer les projectiles légers (balles, flèches, shuriken,...) avec votre arme de prédilection, ce qui vous donne un +2 à vos jets pour vous défendre, ou défendre les autres, contre ce genre d'attaque.

*Avancé* : Vous êtes désormais capable de parer n'importe quel type de projectile avec ce Don, y compris les obus ou les rayons laser.

- **Objet de pouvoir** : Vous possédez une relique magique ou une invention hi-tech qui améliore vos capacités d'une façon ou d'une autre. Il peut s'agir par exemple d'un katana sacré, d'une baguette de magicien, d'un gantelet numérique multifonction, etc. Tant que vous êtes en possession de cet objet et que vous l'utilisez d'une façon appropriée (un sabre doit être dégainé, la baguette doit être brandie, le gantelet doit être porté,...), vous bénéficiez des effets de deux Dons déterminés au hasard à l'acquisition de l'Objet de pouvoir.

*Avancé* : 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 avez déjà beaucoup bourlingué, ce qui vous a permis de faire de nombreuses rencontres intéressantes. Heureusement ou malheureusement pour vous, le monde est très petit. Une fois par session, lorsque vous rencontrez un PNJ pour la première fois, vous pouvez gratuitement créer une Attache avec lui.

*Avancé* : 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 autorisé.

- **Perspicacité** : Vous êtes capable d'orienter vos conversations afin d'obtenir des informations sur vos interlocuteurs sans qu'ils s'en rendent compte. Si vous obtenez un résultat de 6 ou plus à un Test social, ou si vous remportez une manche d'un Conflit social, vous apprenez une chose utile sur l'un de vos interlocuteurs en plus des effets habituels.

*Avancé* : Vous apprenez maintenant jusqu'à trois choses utiles sur l'un de vos interlocuteurs au lieu d'une seule.

- **Poches profondes** : Vous avez toujours les poches pleines de babioles diverses et variées. À chaque fois que vous avez besoin d'un petit objet courant, le meneur de jeu doit considérer que vous l'avez dans l'une de vos poches quelle que soit la situation.

*Avancé* : En plus des effets normaux du Don, une fois par session, vous pouvez sortir de vos poches un petit objet inhabituel. La plupart du temps, sortir une figurine collector, une carte d'étudiant avec votre photo dessus ou même la toute dernière console de poche est OK. Une arme, une grosse liasse de billet ou du matériel de surveillance sont hors-limite.

- **Protecteur** : Une fois par Conflit physique, vous pouvez choisir de vous interposer lorsque l'un de vos alliés est attaqué pour subir les effets de cette attaque à sa place.

*Avancé* : L'allié que vous sauvez gagne également une Condition positive appropriée à votre acte de bravoure.

- **Réflexes éclairs** : Votre vivacité est sans égal. Lors d'une situation de vie ou de mort, vous pouvez dépenser un point d'Inspiration pour agir avant tout le monde. Cela peut vous permettre d'interrompre l'action d'un autre personnage.

*Avancé* : 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 *Célérité* et *Célérité améliorée*. *Ralentissement* fonctionne cependant normalement.

- **Résistance à X** : Vous résistez extrêmement bien à un type précis d'agression comme le feu, la foudre, les balles,... que vous devez choisir à l'acquisition de ce Don. Lorsque vous subissez les effets du type d'agression choisit, vous pouvez dépenser un point d'Inspiration pour les ignorer jusqu'à la fin de la scène. Cela empêche également vos adversaires d'utiliser des Atouts et des Dons basés dessus contre vous. Par exemple, une *Résistance au feu* vous protège des effets des flammes ou d'une température élevée, et empêche l'utilisation des Atouts et Dons basés sur le feu ou la chaleur contre vous.

*Avancé* : À chaque fois que vous prenez ce Don une nouvelle fois, vous devenez résistant à une chose en plus.

- **Richissime** : Grâce à de nombreux placements ou à une fortune conséquente, vous pouvez vous procurer des liquidités avec un minimum d'effort. Une fois par session, vous pouvez ainsi faire appel à une très grosse somme d'argent ou un bonus en nature similaire.

*Avancé* : 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** : Vous avez sous vos ordres un nombre important de domestiques ou équivalent. Ils sont loyaux à l'extrême, mais ce ne sont que des Figurants à l'utilité discutable en dehors de vous apporter un certain confort de vie.

*Avancé* : L'un de vos serviteurs est promu au statut de Sbire. Donnez-lui un Atout et une Faiblesse appropriée, le meneur décidant de sa personnalité. Vous pouvez lui donner jusqu'à deux Atouts supplémentaires en lui donnant autant de Faiblesses si besoin est. Bien qu'il ne gagne pas d'Inspiration, vous pouvez dépenser les vôtres pour relancer ou améliorer ses jets de dés. Et s'il est éliminé, un autre de vos serviteurs est promu pour le remplacer.

- **Tacticien** : Votre sens de l'observation aiguisé vous permet de deviner les points faibles de votre adversaire. Si vous prenez le temps d'étudier un ennemi pendant un Conflit, faites un Test. Sur un 5 ou moins, votre adversaire en profite pour vous mettre en difficulté ; sur un 6 à 10, le meneur de jeu vous indique l'un de ses points faibles que vous pouvez exploiter contre lui dans ce Conflit ; sur un 11 ou plus, vous gagnez également un +1 cumulable au résultat de tous vos jets de dés contre lui de façon permanente.

*Avancé* : Vous avez désormais un +2 au résultat du jet de dés pour le Test d'utilisation de *Tacticien*.



- **Technique secrète** : Vous maîtrisez un coup spécial dévastateur. Une fois par session, lorsque vous gagnez une manche d'un Conflit physique, vous pouvez utiliser votre *Technique secrète* pour obtenir automatiquement le même effet que si vous aviez battu votre adversaire de 5 points, peu importe le véritable résultat des dés.

*Avancé* : Vous pouvez maintenant utiliser votre Technique secrète jusqu'à trois fois par session.

- **Visions** : Il vous arrive régulièrement d'avoir des flashes qui, avec un peu de chance, peuvent vous permettre de prédire l'avenir. Une fois par session, vous pouvez poser une question au meneur de jeu sur ce qui va se passer prochainement. Il n'a pas le droit de mentir mais il ne peut répondre que par oui ou par non.

*Avancé* : Vous pouvez maintenant poser jusqu'à trois question au meneur lorsque vous utilisez ce Don.

## • Les clubs

Tout lycéen qui se respecte est inscrit dans au moins un club. C'est une information importante, car cela permet de connaître les centres d'intérêts d'un lycéen et avec qui il traîne après les cours avant de rentrer chez lui. Mais ce n'est pas tout, car à **Anime★HighSchool** faire partie d'un club donne également un bénéfice tangible : un Don de club.

Les Dons de club sont des Dons ordinaires à quelques exceptions près. Vous pouvez donc prendre le Don de votre club à la place de vos deux Dons de départ, ou l'acquérir plus tard avec l'expérience, ou même ne pas le prendre du tout. Cependant, il n'est possible d'avoir qu'un seul Don de club et il n'existe pas de version avancé de ces Dons. De plus, chaque PJ doit avoir un Don de club différent. Évidemment, vous ne pouvez pas non plus prendre le Don d'un club dont vous n'êtes pas actuellement membre. Enfin, si vous changez de club, vous pouvez choisir entre conserver le Don de votre ancien club ou l'échanger gratuitement contre le Don de votre nouveau club.

Le meneur de jeu peut également donner gratuitement un Don de club à tous les PJs, en suivant les restrictions ci-dessus. Cela n'est donc possible que si tous les PJs sont membres de clubs différents, ou si certains PJs sont des transfuges récents d'autres clubs qui n'ont pas encore adopté le Don de leur nouveau club. Quoiqu'il arrive, avoir un Don de club devient alors obligatoire et il n'est pas possible de l'échanger contre un Don ordinaire.

Vous trouvez ci-après les Dons pour une vingtaine de clubs populaires au lycée Takamachi, plus l'équivalent des Dons de club pour les membres du BDE, du Conseil de discipline et du Cercle des investigateurs (un pseudo-club de trouble-fêtes parfait pour les PJs) pour un peu plus de variété.

- **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'airsoft** : Vous êtes un fada de survie en milieu hostile et de matériel militaire, et vous suivez un entraînement très personnel pour endurcir votre corps et votre mental. Lorsque vous subissez une Blessure aggravée, vous pouvez dépenser un point d'Inspiration pour en faire une Blessure non aggravée.
- **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 létal) pour, par exemple, trancher une corde, faire lâcher un objet que quelqu'un avait en main, mettre deux flèches au même endroit, etc.
- **Club d'arts plastiques** : En réalité l'essentiel du club se résume à faire des croquis et des aquarelles. Cependant, vous êtes capable de dessiner de mémoire de tout ce que vous avez pu voir récemment : objets, lieux, visages, symboles cabalistiques, monstres cauchemardesques, etc. Cette capacité n'est jamais infallible et des erreurs peuvent se glisser dans vos croquis (même s'ils restent ressemblants).
- **Club d'athlétisme** : Vous avez un +2 au résultat de tous vos jets pour vous déplacer rapidement ou pour franchir des obstacles. Si vous utilisez les règles d'Arène (p. XX), vous pouvez vous déplacer de deux Zones au lieu d'une seule lorsque c'est votre tour d'agir à la place du bonus précédent.
- **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 baseball** : 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 basketball** : Vous êtes vif d'esprit et vous avez l'habitude de changer rapidement vos plans pour vous adapter à une situation inattendue. Une fois par scène, vous pouvez dépenser un point d'Inspiration pour retourner une Condition créée par un adversaire contre lui : soit une Condition positive devient négative (et vice-versa), soit la Condition est désormais à votre bénéfice et au bénéfice de vos alliés, selon ce qui est le plus approprié.
- **Club de cérémonie du thé** : Ou plus exactement le club de ceux qui apprécie de boire du thé avec leurs ami(e)s même sans faire de cérémonie. Vous êtes d'un flegme impressionnant lorsque vous buvez votre thé et vous n'en faites jamais tomber une goutte. Une fois par session, vous pouvez vous exclamer bruyamment en renversant votre thé pour gagner 1 point d'Inspiration devant le regard médusé des autres lycéens.
- **Club de football** : Même sans vous appeler Olivier, vous êtes doué avec un ballon entre les pieds. Vous gagnez un +2 au résultat de vos jets de dés lorsque vous essayer d'impressionner quelqu'un avec votre habilité au ballon, ou lorsque vous utilisez votre shoot comme arme improvisée.
- **Club de journalisme** : Vous vous occupez du journal de l'école, ce qui vous permet d'être toujours au courant des dernières rumeurs. Vous pouvez dépenser un point d'Inspiration pour apprendre une information sur le lycée ou tout autre lieu, une nouvelle fraîche tirée de vos réseaux sociaux favoris ou un on-dit en rapport avec la situation actuelle.
- **Club de judo** : Vous n'avez pas appris de technique spéciales secrètes mais vous savez comment vous défendre. Lorsque vous gagnez une manche d'un Conflit physique, alors que vous combattez à mains nues, vous pouvez immobiliser votre adversaire au lieu de lui infliger une Blessure. Cela le met techniquement hors-jeu tant que vous maintenez votre prise ou jusqu'à ce qu'il se libère.
- **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 ou diminuer votre propre résultat de +2 (par exemple pour transformer une différence de 3 points en une différence de 5 points, ou inversement).
- **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 moto** : Vous possédez une moto, ce qui est le prérequis pour faire partie du club, et vous avez l'autorisation de l'amener au lycée. Elle vous permet de vous déplacer facilement, et rapidement, en ville et ses proches alentours. Vous gagnez un +2 au résultat de vos jets de dés lorsque vous utilisez votre moto pour vous déplacer vite ou pour impressionner les autres.

- **Club de musique** : Vous pouvez utiliser votre musique pour inspirer et encourager vos alliés. Lorsque vous jouez de votre instrument de musique préféré pour encourager vos alliés, une fois par scène, vous pouvez donner à chaque PJ présent l'un de vos propres points d'Inspiration. Chaque point ainsi donné compte également comme ayant été dépensé par vous pour les gains d'EXP.
- **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 photographie** : Sauf circonstances exceptionnelles, vous avez toujours un appareil photo de qualité sur vous. De plus, une fois par session, vous pouvez fouiller dans les archives du club pour sortir une photo intéressante et utile que vous ou l'une de vos connaissances pourra exploiter facilement.
- **Club de sciences appliquées** : Grâce aux activités du club, vous avez accès aux salles de TP de chimie et de biologie, avec tous leurs matériels. Seul l'accès aux produits chimiques dangereux (acide chlorhydrique, soude, éther, mercure,...) vous est interdit en l'absence de la supervision d'un professeur. C'est tout de même suffisant pour procéder à certaines analyses au besoin.
- **Club de tennis** : Vos frappes à la raquette sont redoutables. Lorsque vous envoyez une balle de tennis avec une raquette lors d'un Conflit dans le but d'agresser quelqu'un physiquement ou psychologiquement, et que vous remportez la manche avec une différence d'au moins 5 points, la Blessure infligée est automatiquement aggravée.
- **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.
- **Conseil de discipline** : Votre job consiste à réprimander les élèves qui ne suivent pas le règlement du lycée, et à cafter auprès des professeurs lorsqu'un lycéen dépasse les bornes. Autant dire que vous n'êtes pas très populaire. Une fois par session, vous pouvez dénoncer un élève (à tort ou à raison) au corps enseignant pour qu'il bénéficie d'une heure de colle.
- **Le Cercle des investigateurs** : Il s'agit en réalité du club non officiel 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.

## • L'Inspiration

Les points d'Inspiration sont dépensés en cours de jeu pour obtenir divers bénéfices, comme par exemple relancer un jet de dés, améliorer le résultat d'un jet, créer une nouvelle Attache, annuler une Blessure légère ou activer certains Dons. Ils sont donc assez importants, mais ce n'est pas très difficile d'en gagner.

À chaque fois qu'un joueur fait intervenir l'une des Attaches de son PJ dans l'histoire de façon crédible, il gagne 1 point d'Inspiration. Il gagne également 1 point d'Inspiration lorsque le meneur de jeu exploite l'une de ses Attaches pour le mettre dans une situation difficile. Il n'y a pas de limite au nombre de points d'Inspiration qu'il est possible d'accumuler, et l'Inspiration non dépensée est conservée de parties en parties.

À sa création, chaque PJ reçoit un certain nombre de points d'Inspiration en fonction du ton que le meneur de jeu a décidé pour l'aventure ou la campagne. Ainsi, si les PJs ne sont que des lycéens ordinaires ou presque, chaque PJ ne commence qu'avec 1 point d'Inspiration. S'il préfère que les PJs soient plutôt badass, chaque PJ reçoit 3 points pour débiter. Et s'il a besoin que les PJs soient du niveau de super-héros, chacun d'entre eux en reçoit 5. En aucun cas, un PJ débutant ne peut commencer avec plus de 5 points d'Inspiration.

## • Les Blessures

La dernière chose encore inexpliquée sur la fiche de lycéen(ne) est le petit encart sur les Blessures. Elles se présentent sous la forme de quatre emplacements indiqués bêtement Légère, Grave, Critique et Définitive. Ces emplacements servent à gérer l'état général du PJ, aussi bien physique que psychologique. Plus il y a d'emplacements de remplis, plus il est mal en point. Si tous les emplacements sont remplis, le PJ est éliminé pour de bon.

Les Blessures sont des sortes de Conditions avec des règles très particulières, et elles ne servent généralement que lors des Conflits. Par conséquent, pour plus de détail sur leur utilisation et leur fonctionnement, veuillez vous référer au *Chapitre III : Les Conflits*.

## • Un exemple de création de lycéen

Pierre est un nouveau joueur d'**Anime★HighSchool** et ne sachant pas dans quoi il a mis les pieds, il a décidé de créer son lycéen au hasard en lançant les dés. Voyons donc ce que ça donne étape par étape.

Tout d'abord, Pierre commence par tirer au hasard le nom de son lycéen : Yusuke Takahashi. Son signe distinctif est qu'il ne se sépare jamais d'une amulette porte-bonheur achetée à une mémé suspicieuse au coin de la rue (il a obtenu aux dés le *talisman* « magique »). Ses cheveux sont violets et ses yeux virent sur le rose, ce qui ne doit pas être facile pour s'habiller tous les jours. Un dernier jet de dé indique que Yusuke est du groupe A.

Avant de passer à la suite, Pierre réfléchit un peu sur qui est vraiment Yusuke. Il est certainement sensible et réservé, mais d'une détermination à toute épreuve (on dit plutôt têtu en fait). Yusuke est peut-être aussi superstitieux, à moins qu'il ne descende d'une vieille lignée avec une affinité pour le surnaturel, ce qui pourrait expliquer les yeux roses.

En regardant les exemples de concepts, Pierre a une idée tordue. Et si ce jeune garçon à l'aspect si inoffensif serait en réalité un dangereux assassin ? Il a peut-être de véritables capacités surnaturelles pour être aussi dangereux à son âge. Très bien, partons sur cette idée.

Pierre utilise maintenant les différentes questions pour trouver les Atouts et les Faiblesses de Yusuke :

- Yusuke est le genre d'assassin à se fondre dans la foule, son premier Atout sera donc *Discrétion* ;
- Les ancêtres de Yusuke ont passé un pacte avec des yokai (esprits malins) mineurs, et Yusuke peut faire appel à eux pour attaquer spirituellement ses victimes. Il nomme son second Atout *Appel des yokai du pacte* ;
- Yusuke fait partie du club d'athlétisme du lycée et est le *Champion local de sprint* ;
- Pierre prend un dernier Atout : *Infiltration*, pour pénétrer dans les endroits bien gardés ;
- Comme Yusuke a quatre Atouts, il doit prendre deux Faiblesses. La première est évidente : *Têtu comme une mule* ;
- La seconde Faiblesse est liée à son conditionnement d'assassin : il *A du mal à exprimer ses émotions*.

Maintenant, Pierre doit réfléchir aux Attaches de Yusuke. En s'inspirant de la liste, il choisit *Méprise les faibles* et *Rend souvent visite à Mikuru, la miko du temple à côté du lycée*. Pour le But, toujours en s'inspirant de la liste, il choisit *Quelque chose de surnaturel se déroule dans le lycée : je dois découvrir ce que c'est*. Le meneur de jeu, facétieux, lui rajoute une Attache de plus : *On m'a confié comme mission de protéger Kaede coûte que coûte*, Kaede étant un PNJ mentionné dans le scénario du meneur.

Il reste encore à déterminer ses Dons, mais Pierre s'en remet au hasard : il obtient *Chance* et *Technique secrète*. Il décide que la *Chance* de Yusuke provient de son affinité avec le surnaturel. Sa *Technique secrète* est bien sûr la technique spéciale d'assassinat qu'il a appris : un coup de paume dévastateur frappant les points vitaux de sa victime.

Il a également été convenu entre tous les joueurs que chaque PJ reçoit gratuitement un Don de club. Comme Pierre a déjà indiqué dans la description de Yusuke qu'il faisait partie du club d'athlétisme, il recopie le Don correspondant sur sa fiche.

Enfin, Pierre demande au meneur de combien de points d'Inspiration il dispose. Le meneur n'ayant pas spécialement prévu des aventures dignes de blockbusters hollywoodiens, il préfère rester prudent et il ne donne qu'un seul point à chaque PJ. Si les choses s'avèrent plus dangereuses que prévu, il y aura toujours moyen de leur donner un peu plus d'Inspiration en cours de jeu.

Yusuke l'assassin surnaturel est prêt à sévir !

Au final, le fiche de lycéen ressemblerait à ça :

<b>Nom</b> : Yusuke Takahashi	<b>Yeux</b> : Roses	<b>Cheveux</b> : Violet	<b>Groupe sanguin</b> : A
<b>Signe distinctif</b> : Ne se sépare jamais d'une amulette porte-bonheur achetée à une mémé suspicieuse au coin de la rue			
<b>Concept</b> : Dangereux assassin surnaturel			
<b>Atouts</b> : Discrétion, Appel aux yokai du pacte (attaque), Champion local de sprint, Infiltration			
<b>Faiblesses</b> : Têtu comme une mule, A du mal à exprimer ses émotions			
<b>Attaches</b> :			
- Méprise les faibles			
- Rend souvent visite à Mikuru, la miko du temple à côté du lycée			
- On m'a confié comme mission de protéger Kaede coûte que coûte			
- <u>But</u> : Quelque chose de surnaturel se déroule dans le lycée : je dois découvrir ce que c'est.			
<b>Dons</b> : Chance, Technique secrète, Club d'athlétisme			
<b>Inspiration</b> : 1 point			
<b>Blessures</b> :			
<input type="checkbox"/>	<i>Légère</i>	[	]
<input type="checkbox"/>	<i>Grave</i>	[	]
<input type="checkbox"/>	<i>Critique</i>	[	]
<input type="checkbox"/>	<i>Définitive</i>	[	]