

CHAPITRE II : Système de jeu

Une partie de jeu de rôle se déroule généralement comme suit : le meneur de jeu décrit une situation de départ, et les autres joueurs décrivent comment leur PJ réagit à cette situation. Le meneur raconte alors comment la situation de départ a évolué en fonction des actions des PJs, puis à nouveau les joueurs décrivent ce que font leur PJ, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'histoire arrive à une conclusion satisfaisante.

La plupart du temps, les joueurs parleront donc entre eux, un peu comme dans une pièce de théâtre improvisée, et chacun prendra des décisions en fonction de la personnalité de leur personnage, de la même façon qu'un comédien endosse son rôle au théâtre. Mais il y aura des situations qui ne pourront pas être résolues simplement par un dialogue entre les joueurs : c'est là que les règles du jeu interviennent.

• Principes de base

Tant qu'il y a un consensus entre les joueurs et le meneur de jeu sur le résultat des actions des différents PJs et PNJs, il n'est en théorie pas nécessaire de faire appel aux règles. Laissez l'histoire suivre son cours, et guidez-vous par ce qu'il serait logique selon les faits qui ont déjà été établis et la situation actuelle. Ne cherchez pas à être réaliste : je vous rappelle que vous jouez des lycéens bizarres inspirés par les anime et les mangas.

Mais alors, quand est-ce que l'on utilise les règles ? Et bien tout simplement lorsque le meneur de jeu décide qu'un peu de hasard donnerait un peu de piment à la situation actuelle, ou lorsqu'il existe une certaine incertitude sur l'issue d'une action, ou encore lorsque plusieurs personnages avec des objectifs divers entrent en opposition des uns des autres. Dans les deux premiers cas, le joueur concerné procède à un Test. Le dernier cas génère un Conflit dont la résolution est un peu plus compliquée qu'un Test et qui est détaillé dans le chapitre suivant.

Lors d'un Test, le joueur doit commencer par décrire ce qu'il veut accomplir et de quelle façon. Le meneur de jeu vérifie ensuite si le personnage a un Atout et/ou une Faiblesse qui pourrait respectivement l'aider ou le gêner au vu de la situation. Un joueur peut argumenter pour bénéficier d'un Atout en particulier, à condition de ne pas essayer de tirer profit d'une ambiguïté ou d'une interprétation trop généreuse de cet Atout. De même, le meneur de jeu doit être fair-play et il ne doit pas choisir une Faiblesse parce qu'elle est vaguement en rapport avec la situation.

Ensuite, si le personnage a au moins un Atout qui peut l'aider, il lance deux dés à douze faces et garde le meilleur résultat. Si au contraire, il a une ou plusieurs Faiblesses qui peuvent le gêner, il lance deux dés à douze faces et garde le résultat le plus faible. S'il a à la fois des Atouts et des Faiblesses qui peuvent influencer la situation, ou s'il n'a ni Atout ni Faiblesse qui affectent le Test, alors il ne lance qu'un seul dé à douze faces.

Ce qu'il advient dépend du résultat du jet de dés et de l'action entreprise. N'oubliez pas de comptabiliser les éventuels bonus et malus qui peuvent modifier le résultat des dés. Quelques situations courantes sont décrites plus loin, mais dans un cas plus général :

- Sur un résultat de 5 ou moins, le personnage n'obtient pas ce qu'il voulait, et il s'attire en plus des ennuis.
- Sur un résultat de 6 à 10, le personnage obtient plus ou moins ce qu'il voulait, parfois avec une complication.
- Sur un résultat de 11 ou plus, le personnage obtient exactement ce qu'il voulait.

Quel que soit le résultat, c'est au meneur de raconter ce qui arrive vraiment, et les éventuelles conséquences de ces événements. Attention toutefois, en tant que meneur, vous devez utiliser le résultat d'un Test pour créer un rebondissement intéressant. Un simple échec d'un PJ n'est jamais acceptable : il doit servir à créer de nouvelles opportunités, même si cela signifie de changer d'approche pour résoudre le problème, ou au contraire à mettre la pression aux PJs pour les forcer à agir (et surtout de façon irréfléchie). De même, une réussite de justesse qui n'apporte aucun fait nouveau ou qui ne fait pas évoluer la situation d'une manière ou d'une autre n'a rien d'excitant, alors cher meneur de jeu cherchez plutôt un moyen d'en faire un tremplin vers de nouvelles péripéties.

Exemple : Hitomi essaye de battre son record de sprint lors du cours d'EPS. Elle possède bien évidemment l'Atout *Sprinteuse* et aucune Faiblesse applicable. Pour faire son Test, elle lance donc deux dés à douze faces et obtient 2 et 7. Grâce à son Atout, le résultat est donc de 7 : le meneur pourrait se contenter de dire qu'elle a seulement réussi à égaler son record sans le dépasser, ou bien décider qu'elle a effectivement réussi mais qu'elle a trop forcé et qu'elle s'est fait un claquage musculaire ou quelque chose d'autre dans ce genre.

Un autre exemple : Hikaru veut bannir à l'aide d'un vieux grimoire magique un démon tentaculaire qui attaque son amie Yuki. Il a les Atouts *Féru d'occultisme*, *Chevalier blanc* et *Fort en math*, ainsi que la Faiblesse *Facilement effrayé*. Sans se poser de question, la situation est manifestement effrayante et donc la Faiblesse de Hikaru doit être prise en compte. *Féru d'occultisme* est un Atout tout particulièrement approprié, ainsi qu'éventuellement *Chevalier blanc*. Ce dernier point est cependant sans importance : peu importe le nombre d'Atouts appropriés, une seule Faiblesse suffit à annuler leur bénéfice. Hikaru ne lance donc qu'un seul dé. Malheur, il obtient 4 : difficile de dire si Hikaru a lu de travers la formule magique ou si le grimoire est de la camelote, mais le démon est plutôt irrité par sa tentative et maintenant c'est Hikaru qui risque de se faire manger tout cru.

• Le Moment de Gloire

Si un joueur obtient un résultat de 16 ou plus sur son jet de dés, il gagne une opportunité en or de faire de son PJ la star centrale du show pendant quelques instants. Tout simplement, c'est le joueur, et non pas le meneur de jeu, qui raconte la façon dont son PJ a réussi avec brio. Il est libre de dire ce qu'il veut, et même utiliser les autres personnages dans sa description avec l'accord de leurs joueurs, tant qu'il ne contredit aucun des faits déjà établis. Le meneur de jeu peut même vous autoriser à inventer un ou deux détails. C'est le moment de se lâcher !

• Travailler en équipe

Quand vous faites un Test, et qu'un ou plusieurs alliés aident votre personnage, vous gagnez un +1 sur le résultat du jet par aide utile. Le meneur de jeu devrait limiter le bonus maximal possible en fonction de la tâche à accomplir : être dix pour changer une ampoule n'aide pas vraiment, mais avoir deux ou trois commis sous la main pour préparer un festin est toujours utile.

• Utiliser l'Inspiration

Cela a déjà été évoqué, mais vous pouvez dépenser vos points d'inspiration pour obtenir divers bonus en cours de jeu. Voici en détail les différents bénéfices que peut vous procurer la dépense d'un point d'Inspiration :

- Avant de jeter les dés pour un Test ou un Conflit, vous pouvez dépenser un point d'Inspiration pour bénéficier d'un Atout qui normalement nécessiterait une argumentation capillotractée pour être acceptée par le meneur de jeu. Ainsi, si Yusuke voudrait utiliser *Appel des yokai du pacte* autrement que pour faire une attaque spirituelle (un yokai ça peut être utile pour faire plein de truc), cela lui coûterait 1 point d'Inspiration à chaque fois.
- Après avoir lancé les dés pour un Test ou un Conflit, vous pouvez dépenser autant de points d'Inspiration que vous le désirez pour augmenter le résultat du jet d'autant. Vous pouvez vous en servir pour transformer un échec en succès, ou obtenir le meilleur résultat possible ou même un Moment de Gloire. Si un effet vous fait relancer les dés, ou si vous utilisez *Chance* ou un effet similaire, le bonus s'applique au nouveau résultat.
- Après avoir lancé les dés pour un Test ou un Conflit, vous pouvez dépenser un point d'Inspiration pour relancer les dés. Vous pouvez relancer autant de fois que vous le voulez, tant que vous dépensez un point d'Inspiration à chaque fois. Le dernier résultat obtenu est cependant le seul qui compte.
- À tout moment, vous pouvez dépenser un point d'Inspiration pour rajouter sur votre fiche une nouvelle Attache en rapport avec la situation.
- À tout moment, vous pouvez dépenser un point d'Inspiration annuler une Blessure légère. Vous pouvez le faire pour éviter in-extremis d'être mis hors-jeu ou d'être éliminé, mais vous ne pouvez pas le faire si vous êtes déjà hors-jeu afin de participer à nouveau à la scène en cours.
- Enfin, certains Dons nécessitent la dépense d'un point d'Inspiration pour être utilisés. Cela est précisé dans leur description.

• Les Attaches

Comme indiqué dans le chapitre précédent, les Attaches sont la source principale de vos gains de points d'Inspiration. Lorsqu'un joueur réussit à intégrer l'une de ses Attaches (y compris son But) dans le récit de l'aventure en cours, il gagne un point d'Inspiration.

En pratique, cela veut dire prendre une décision en fonction de ses Attaches plutôt que de ce qui serait le plus utile ou le plus efficace, ou se mettre volontairement dans une situation difficile parce que l'une de vos Attaches le demande, ou encore lorsque vous êtes enflammé par ce que représente cette Attache, mais aussi quand vous recevez une aide inattendue de la part de l'objet de cette Attache. Un court flashback en rapport avec votre Attache fonctionne également.

Ainsi, si vous avez comme Attache *Doit une faveur à Rokku* et que vous décidez de se ranger à ses côtés au lieu d'aider vos amis, cela vous rapportera un point d'Inspiration. De même, si vous êtes *Amoureux de Nao* et que vous vous interposez face à un groupe de loubard pour la protéger, vous gagnez également un point. Et si vous êtes *Rival de Kaede* et que cette dernière vient vous donner un coup de main « parce qu'il n'y a qu'elle qui a le droit de te ridiculiser », cela vous donne un point aussi.

Le meneur de jeu peut aussi utiliser les Attaches d'un PJ contre lui, afin de rendre sa vie plus palpitante : le PJ en question gagne toutefois un point d'Inspiration en compensation s'il mord à l'hameçon. Le joueur est en effet libre d'ignorer la tentative du meneur de jeu, mais dans ce cas-là, il ne gagne pas d'Inspiration. Par exemple, si le meneur décide de faire diversion avec votre But *Shiori est une petite peste et je vais l'humilier publiquement* en vous donnant une opportunité en or d'y parvenir : soit vous laissez tomber ce que vous étiez en train de faire pour vous focaliser sur Shiori et gagner un point d'Inspiration, soit vous ignorez temporairement votre But pour continuer votre tâche si importante (et vous ne gagnez pas d'Inspiration).

Il n'y a pas de limite au nombre de points d'Inspiration qu'un PJ peut gagner, cependant c'est toujours le meneur de jeu qui décide si un PJ gagne un point ou pas. Le meneur de jeu est encouragé à être généreux : les points d'Inspiration sont faits pour être dépensés et il y aura des moments où les joueurs en auront besoin en grande quantité. Toutefois, un joueur ne doit pas se forcer pour mettre ses Attaches en scène : tout comportement pouvant mettre en péril la cohérence de l'histoire juste pour grappiller quelques points d'Inspiration de plus est à bannir.

En plus d'être une source d'Inspiration et de complications, il est possible pour un PJ dans une situation désespérée de sacrifier une Attache pour se surpasser. Ce n'est toutefois pas une décision à prendre à la légère. Après avoir connu le résultat d'un jet de dés, mais avant d'en appliquer les conséquences, un joueur peut décider de **rompre** l'une de ses Attaches pour gagner un +6 au résultat de son jet. L'Attache rompue est tout d'abord effacée de la fiche de lycéen. Ensuite, le meneur de jeu doit mettre en scène le plus tôt possible, et avec la complicité du joueur, un interlude ou un flashback où le personnage vit les raisons de cette rupture et ses conséquences immédiates. Par exemple, il peut s'agir d'une scène où vous plaquez votre copine, où vous décidez de renoncer à votre vengeance, ou de dire à l'Organisation qu'ils aillent se faire voir ailleurs. Le résultat est toujours le même : le personnage se remet en question, et il peut même être traumatisé, et l'Attache est définitivement brisée en mille morceaux sans aucun espoir de les recoller.

Un PJ peut gagner de nouvelles Attaches en cours de jeu, généralement à la suite d'un Test ou d'un Conflit, ou par l'utilisation de certains Dons. Toutefois, il est aussi possible pour un joueur de dépenser à tout moment un point d'Inspiration pour ajouter sur la fiche de son lycéen une Attache en rapport avec la situation actuelle. Il est néanmoins impossible de dépasser la limite maximale de huit Attaches pour chaque PJ (sans comptabiliser les Attaches rompues).

• Les Anecdotes

Les Atouts et les Faiblesses apportent quelques petits bénéfices utiles en dehors d'influencer les jets de dés. Une fois par session, un joueur peut établir un fait ou raconter une anecdote intéressante en rapport avec l'un de ses Atouts ou Faiblesses pour obtenir un point d'Inspiration qu'il pourra utiliser plus tard.

Une Anecdote ne coûte rien et offre aux joueurs l'opportunité d'étoffer à la fois leur PJ et le monde qui les entoure. Attention toutefois : vous n'avez pas le droit de contredire des faits déjà avérés, et le meneur de jeu peut toujours y rajouter un petit quelque chose s'il le désire.

Par exemple, avec un Atout comme *Sorcellerie*, vous pouvez expliquer à vos camarades les spécificités de votre style magique, qui deviendront ainsi des faits avérés pour la suite du jeu. Même une Faiblesse comme *Mélancolique* est une opportunité de raconter des histoires tristes de votre passé sur ce qui vous a rendu si abattu.

• Les Ambiances

Une Ambiance est un mot-clé ou une courte phrase que le meneur de jeu indique aux joueurs au début d'une scène. Jusqu'à la fin de cette scène, tout joueur qui intégrera d'une façon ou d'une autre l'Ambiance dans la description des actions de son PJ gagnera 1 point d'Inspiration. Il n'y a pas de limite au nombre de points d'Inspiration qu'un même PJ peut gagner de cette façon au cours d'une scène, mais le meneur de jeu est libre de ne pas donner le bonus le joueur est peu inspiré (genre, c'est la troisième fois qui la décrit de la même façon juste pour avoir le bonus).

Exemple : Le lycée des PJs est envahi par des zombies. Si le meneur de jeu donne pour Ambiance « *Terreur* », les PJs recevront de l'Inspiration s'ils jouent la scène comme dans un film d'horreur classique, avec beaucoup de décisions stupides, de crises de paniques et de fuites inutiles. Si au contraire l'Ambiance est « *Carnage* », les PJs gagneront des points en sortant l'artillerie lourde et avec des descriptions gores lorsqu'ils massacrent les zombies en face. Enfin, une Ambiance « *Chut ! Pas un bruit...* » impliquera que les PJs doivent rester discret autant que possible pour éviter une mauvaise rencontre avec une horde de zombies.

Il est bien sûr possible de donner plusieurs Ambiances à une même scène, de façon à donner plusieurs approches aux PJs. Pour reprendre notre exemple de zombies, « *Terreur* » et « *Chut ! Pas un bruit...* » sont deux Ambiances compatibles et qui laissent le choix aux joueurs entre jouer ceux qui paniquent et ceux qui gardent la tête froide, voire les deux selon la façon dont la situation évolue. Cependant, il n'est pas possible de cumuler les bénéfices de plusieurs Ambiances sur un même jet de dés : vous ne gagnez qu'un seul point d'Inspiration même si vous réussissez à concilier plusieurs approches opposées dans votre description.

D'ailleurs, le meneur peut ajouter, modifier ou retirer une Ambiance au cours de la scène pour mieux représenter ce qui se passe. Un Moment de Gloire est une bonne opportunité pour cela, de même que toute action d'éclat ou au contraire une catastrophe. « *Chut ! Pas un bruit...* » peut ainsi devenir « *Terreur* » une fois que les PJs se sont fait remarquer, ou bien « *Carnage* » selon le style de jeu. La seule chose, c'est qu'une Ambiance ne devrait être ajoutée, modifiée ou retirée qu'en conséquence des actions des PJs, jamais de celle des PNJs.

• Les Conditions

Les Conditions sont des états temporaires qu'un personnage peut gagner de diverses façons en cours de jeu, et principalement durant les Conflits ou suite au résultat de certains Tests. Tout comme un Atout ou une Faiblesse, un Condition se résume à un mot ou une courte phrase qui le décrit explicitement, afin de savoir facilement de quoi il retourne : *Fatigué, Empoisonné, Effrayé, Excité, Motivé, Sous le charme*,... mais on peut aussi avoir des Conditions un peu plus particulières comme *Aura de feu, Position surélevée, Malédiction d'attraction des projectiles, Pris en tenaille*, ou encore *Vole comme un oiseau*. On indique également si la Condition est positive ou négative.

Lorsqu'un personnage est sous l'effet d'une Condition, et qu'il fait un Test ou un Conflit où cette Condition s'applique, il reçoit un modificateur au résultat de son jet : +2 pour une Condition positive, et -2 pour une Condition négative. Si plusieurs Conditions différentes s'appliquent pour un même jet, les modificateurs se cumulent. Par ailleurs, chaque Condition est un fait nouveau à propos du personnage affecté, et il faudra en tenir compte par la suite. Ainsi celui qui *Vole comme un oiseau* peut réellement voler dans les airs tant qu'il reste sous l'effet de cette Condition.

Une Condition disparaît dès que le personnage fait le nécessaire pour s'en débarrasser, ou lorsque la situation fait qu'elle n'a plus lieu d'exister. Un personnage *Empoisonné* le restera jusqu'à ce qu'il soit soigné, alors qu'un personnage ayant une *Position surélevée* la perdra dès qu'il changera de position.

Pour éviter tout problème en cours de jeu, il est grandement conseillé de noter dans un endroit visible les Conditions qui affectent actuellement chaque personnage, ainsi que le modificateur associé. Vous pouvez aussi utiliser des petits cartons ou des notes autocollantes.

• Tests courants

Voici les Tests que vous aurez à faire le plus couramment si vous jouez en mode comédie romantique. Les différents Playsets en annexe comportent également la description des Tests typiques pour leurs propres univers. N'oubliez pas que comme il s'agit de Tests, ils supposent que les PNJ avec qui vous interagissez n'essayent pas activement de contrecarrer vos actions. Dans le cas contraire, ou si vous essayez de le faire sur un PJ, cela devient obligatoirement un Conflit.

- **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 arrivez 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 dise, 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.

- **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 inclus 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 artéfact 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 inclus 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 repéré.
 - *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.

• Rendez-vous au prochain épisode !

Bien que **Anime★HighSchool** soit prévu pour jouer chaque partie indépendamment les unes des autres, rien ne vous empêche de réutiliser votre lycéen(ne) dans une partie ultérieure. L'avantage, c'est qu'un PJ évolue au fur et à mesure de ses aventures, obtenant de nouveaux Atouts et de nouveaux Dons, et se créant de nouvelles Attaches.

À la fin de chaque session, vous conservez pour la session suivante tous vos points d'Inspiration non dépensés. Vous gagnez également de 1 à 4 points d'expérience (ou simplement EXP) selon le barème suivant :

- Vous gagnez automatiquement 1 EXP pour être présent lors de la session ;
- Vous gagnez 1 EXP supplémentaire si vous avez accompli votre But ;
- Vous gagnez 1 EXP supplémentaire si vous avez dépensé au moins 6 points d'Inspiration au cours de cette session ;
- Vous gagnez 2 EXP supplémentaires au lieu d'un si vous avez dépensé 12 points d'Inspiration ou plus au cours de cette session.

Lorsque vous accumulez 5 EXP, vous pouvez les dépenser pour acquérir un nouvel Atout ou un nouveau Don en rapport avec les événements passés, reprendre un Don que vous possédez déjà pour en faire un Don avancé, ou pour éliminer l'une de vos Faiblesses avec l'accord du meneur de jeu.

Mais ce n'est pas tout. Vous avez également la possibilité de renommer l'un de vos Atouts ou l'une de vos Faiblesses, ou de remplacer l'un de vos Dons par un autre (un Don avancé est remplacé par un autre Don avancé). Cela ne vous coûte rien, mais vous ne pouvez le faire qu'entre deux sessions et vous devez avoir l'accord de tous les autres joueurs.

Par la suite, lorsque vous réutilisez votre PJ pour une nouvelle session, vous devez ajuster en début de partie vos Attaches. Tout d'abord, si vous avez accompli votre But ou si celui-ci n'est plus d'actualité, vous devez le remplacer par un nouveau. Ensuite, pour chaque autre Attache, vous avez le droit d'effacer ceux qui ne vous semblent plus intéressants ou qui n'ont plus lieu d'être. Chaque Attache ainsi effacée vous rapporte un point d'Inspiration. Contrairement aux Attaches rompues, il n'y a pas de remise en question, ni de traumatisme, et vous pourrez à nouveau les rajouter sur votre fiche si l'occasion d'y prête.