

CHAPITRE III : Les Conflits

Un Conflit est une situation où deux personnages ou plus s'opposent pour atteindre leur but respectif, que ce soit un combat, une joute verbale, une poursuite de voiture ou une partie de go. Contrairement à un Test où l'éventuel antagoniste est passif, un Conflit part du principe que chacun des belligérants fait ce qu'il faut pour se défendre, et n'hésite pas à contrattaquer. Il y a également une certaine volonté de mettre à mal son adversaire, ne serait-ce que figurativement. Par conséquent, les répercussions d'un Conflit sont généralement plus sévères que celles d'un Test, surtout si certains s'entêtent et refusent d'abandonner.

• Principes de base

Lors d'un Conflit entre deux personnages, la procédure est assez simple. Il faut d'abord déterminer l'enjeu du Conflit et qui d'autre est impliqué. Chacun des deux belligérants peut avoir un but différent, alors une petite mise au point ne fait pas de mal. Ensuite, comme en dehors d'un Conflit, le meneur de jeu décrit la situation de départ et laisse les joueurs réagir en conséquence, puis chaque joueur impliqué fait un jet de dés pour déterminer quel personnage prend l'avantage pour cette manche.

Ce jet de dés se déroule de la même façon qu'un Test, y compris la possibilité de dépenser des points d'Inspiration ou de rompre ses Attaches, et de bénéficier du travail en équipe. Cependant, au lieu de regarder indépendamment le résultat de chaque jet pour savoir ce qui arrive, celui qui a obtenu le plus grand résultat est désigné vainqueur de la manche, et c'est la différence entre les deux résultats qui indique ce qui se passe vraiment, comme indiqué dans la table page suivante.

Si le perdant de la manche n'a été ni mis hors-jeu, ni éliminé, faites une nouvelle manche : le meneur de jeu met en scène la nouvelle situation, puis chacun décrit comment il réagit, et on fait un nouveau jet de dés comme ci-dessus.

Le Conflit se termine dès que l'un des personnages est incapable de continuer le Conflit. Le gagnant comme le perdant peut alors gagner gratuitement une Attache en rapport avec ce Conflit s'il le désire.

Résolution de la manche (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.

• Conflits entre plus de deux personnages

La plupart du temps, un Conflit impliquera de nombreux personnages dans chaque camp, et même parfois plus de deux camps, et il faudra un peu d'astuce au meneur de jeu pour garder le contrôle de la situation. Voici quelques suggestions.

Le plus simple et le plus rapide est d'utiliser les règles de travail en équipe de façon à avoir juste deux camps qui s'opposent. Seuls les leaders de chaque camp font un jet de dés, avec un bonus égal au nombre d'alliés et de sous-fifres de chacun. N'oubliez pas que les conséquences du jet affectent tous ceux qui ont participé, pas seulement les deux leaders.

À l'inverse, le meneur de jeu peut autoriser un personnage à attaquer simultanément plusieurs adversaires distincts en même temps. L'assaillant ne fait qu'un seul jet de dés, mais avec un malus égal au nombre total d'adversaires (soit -2 pour deux adversaires, -3 pour trois adversaires, -4 pour quatre adversaires, etc.). Chaque adversaire fait ensuite son jet normalement et le compare à celui de l'assaillant pour savoir ce qui se passe.

Pour éviter que les affrontements ne sombrent dans le chaos, vous pouvez également découper un Conflit impliquant de nombreux personnages en plusieurs petits Conflits simultanés et les organiser en round. Durant chaque round, le meneur de jeu fait un tour de table de ses joueurs, en leur exposant un danger immédiat à chacun, et en résolvant une action décisive pour chaque PJ. Une fois que chaque PJ a agi une fois, le round se termine et on passe au round suivant. Bien que le meneur de jeu gère les actions de ses PNJs un peu comme il le veut au cours d'un round, un même PNJ ne peut pas agir plusieurs fois durant le round. Attention toutefois, ne tombez pas dans le piège du « une action = une attaque ». Il faut plutôt voir chaque action comme une succession rapide d'événements qui permettent d'arriver au résultat final de celle-ci.

Si vous voulez rendre le combat plus dynamique, plutôt que de suivre toujours le même ordre à chaque round, le meneur de jeu choisit quel est le PJ qui doit agir en fonction des circonstances et il devrait passer d'un PJ à un autre en faisant des enchaînements logiques. Par exemple, si un PJ initie le Conflit, on commencera par lui, puis on passera au PJ qui est mis en danger par les dommages collatéraux causés par le premier PJ et ainsi de suite. Lorsque vous procédez ainsi, partez du principe que lorsqu'un joueur veut faire quelque chose, on résout immédiatement son action, et c'est le premier qui parle qui agit en premier. Toutefois, il est impossible pour un personnage d'interrompre l'action d'un autre, sauf par l'utilisation d'un Don comme *Réflexes éclairs*, et un même personnage ne peut pas enchaîner plusieurs actions à la suite.

Exemple : Yuki, Aoi, Ryo et Kenji sont en plein combat surnaturel contre un groupe de racailles. Lors du premier round, Yuki a commencé par une attaque frontale avec sa *Magie* sur le chef du gang, alors qu'Aoi, Ryo et Kenji s'occupent des sous-fifres en combat rapproché.

Pendant le second round, Aoi prend l'initiative en fonçant sur le chef du gang en difficulté pour le mettre KO avec l'aide de Ryo. Yuki est malheureusement prise dans les dommages collatéraux : le meneur décide que c'est à son tour d'agir et elle utilise *Magie* pour améliorer les capacités de combat de Kenji. Ce dernier agit alors et en profite pour finir les sous-fifres.

Pour le troisième round, Ryo parle en premier et décide d'aider Kenji pour se débarrasser de renforts ennemis. Yuki est toujours en mauvaise posture et le meneur de jeu demande à cette dernière de faire un Test pour s'en sortir suite à la description de son action. Enfin, Aoi décide d'aller au secours de Yuki qui n'arrive pas à s'en sortir toute seule. Finalement, les dernières racailles s'enfuient et le Conflit prend fin.

Bien sûr, rien ne vous empêche de panacher les différentes méthodes. Vous pouvez ainsi avoir un groupe de Sbires qui combat un PJ seul avec les règles de travail en équipe, alors que le Némésis combat deux PJs en même temps avec la règle d'attaques multiples, tout en utilisant la structure en round pour ne pas perdre de vue le déroulement global du Conflit et en employant le tour de table dynamique pour faire une mise en scène digne d'un film d'action.

Dans tous les cas, le Conflit ne prend fin qu'une fois qu'un camp est clairement vainqueur, généralement parce que tous les autres ont été mis hors-jeu et/ou ont abandonné. Tous les participants du Conflit peuvent gagner gratuitement une Attache en rapport avec ce Conflit s'ils le désirent.

• Ambiances et Conflits

Le meneur de jeu peut tout à fait donner à un Conflit une ou plusieurs Ambiances spécifiques. C'est un bon moyen de représenter les particularités du Conflit et de le rendre un peu moins abstrait. Par exemple, si le Conflit est un combat à mort dans une arène aquatique, vous pouvez avoir les Ambiances « Ca va saigner », « Manœuvre aquatique » et « Aucun échappatoire ».

Si vous voulez que les PJs utilisent des éléments extérieurs pour agrémenter le Conflit, vous pouvez également utiliser des Ambiances du style : « Statues antiques », « Spectateurs innocents », « Sous le regard de l'Empereur » ou même « Stand de yakitori ». Ce seront autant d'indications aux joueurs sur la façon dont le meneur de jeu aimerait que le Conflit se déroule. C'est également un moyen détourné pour les PJs de prendre l'avantage sur leurs adversaires, mais n'essayez pas d'en faire trop : plus de cinq Ambiances pour un même Conflit, c'est trop.

Enfin, le meneur de jeu peut également utiliser les Ambiances pour introduire une sorte d'objectif secondaire au Conflit, comme « Protéger Sora » ou « Éviter l'inondation du lycée ». Comme toujours, les PJs sont libre de les ignorer, mais le meneur est également libre de leur faire un retour de bâton approprié dans ce cas.

• Les Blessures et leurs conséquences

L'issue des Conflits est décidée principalement par l'accumulation des Blessures, et savoir quand s'arrêter. Vous êtes prévenu : les Conflits ont tendance à être rapides et brutaux, d'une façon ou d'une autre.

Pour commencer, il y a quatre emplacements sur la fiche de lycéen indiqués **Blessure légère**, **Blessure grave**, **Blessure critique** et **Blessure définitive**. Lorsqu'un personnage reçoit une Blessure, il doit l'indiquer dans l'un de ces emplacements. Il y a assez de place pour mettre une courte description de la Blessure reçue, mais ce n'est pas obligatoire. N'oubliez pas cependant qu'une Blessure n'est pas forcément physique, elle peut également être psychologique ou représenter une réputation mise à mal.

Quelques exemples de Blessures :

Chamboulé, Cœur brisé, Commotion cérébrale, Condamné, Désespéré, En colère, Enragé, Entorse à la cheville, Épaule déboîtée, Épuisé, Fatigué, Figé sur place, Fracture du bras, Humilié, Malade, Maudit, Mauvaise réputation, Pris entre le marteau et l'enclume, Risée de la classe, Rongé par le doute, Sonné, Vue troublée.

Le joueur peut remplir n'importe quel emplacement avec la Blessure reçue, selon les trois conditions suivantes :

- Il n'est normalement pas possible de remplir l'emplacement Blessure définitive, sauf si vous ne pouvez pas faire autrement ou si vous avez l'autorisation du meneur de jeu. Attention, avoir une Blessure définitive signifie que votre personnage est éliminé s'il est mis hors-jeu durant le Conflit ou la scène en cours.
- La Blessure doit être mise dans un emplacement libre. Si vous avez déjà une Blessure légère et une Blessure critique, vous êtes obligés de remplir l'emplacement Blessure grave, voire Blessure définitive.
- Si la Blessure reçue est aggravée, il ne peut pas s'agir d'une Blessure légère, même si l'emplacement est encore libre.

Au lieu de recevoir une Blessure, le joueur peut décider que son personnage a été mis hors-jeu. Il ne pourra alors plus participer avant la fin de la scène, et celui qui l'a mis hors-jeu raconte ce qui arrive au personnage le cas échéant.

Un personnage qui a rempli ses quatre emplacements de Blessure est éliminé. En gros, il est irrémédiablement hors-jeu. Ce qui lui arrive exactement est décrit un peu plus loin.

Chaque type de Blessure a des conséquences différentes pour le personnage qui les a reçus :

- Une **Blessure légère** est seulement cosmétique et n'a aucun effet particulier. Un PJ ou un Némésis peut cependant dépenser un point d'Inspiration à tout moment pour en être guérit et l'effacer de sa fiche.
- Une **Blessure grave** a quelques conséquences à court terme. Elle donne également un bonus de +1 à tous les jets du PJ jusqu'à la fin de la scène où il l'a reçu.
- Une **Blessure critique** a des conséquences à long terme. Elle donne également un bonus de +2 à tous les jets du PJ jusqu'à la fin de la scène où il l'a reçu.
- Une **Blessure définitive** est permanente et affectera le personnage toute sa vie. De plus, s'il est mis hors-jeu durant le même Conflit ou la même scène que celui où il a reçu une Blessure définitive, il est éliminé. Malgré tout, une Blessure définitive donne un bonus de +3 à tous les jets du PJ jusqu'à la fin de la scène où il l'a reçu.

Si une Blessure est soignée avant la fin du Conflit ou de la scène où vous l'avez reçue, le PJ perd bien évidemment le bonus qu'elle lui donne à ses jets.

Les Blessures n'apportent aucun malus aux personnages en dehors des éventuelles conséquences liées. Elles ne sont décrites sur la fiche de lycéen qu'en guise de pense-bête. Au pire, vous pouvez les utiliser comme n'importe quel autre fait avéré à propos du personnage pour agrémenter la description de ses actions.

• Blessures et guérison

À l'exception des Blessures définitives, les Blessures ne sont pas permanentes et les personnages auront l'occasion de les effacer de leur fiche de lycéen petit à petit. Cependant, en dehors du Don de *Guérisseur* ou de la possibilité de dépenser de l'Inspiration pour se débarrasser des Blessures légères, il n'y a pas grand-chose d'autre que de laisser le temps faire.

En effet, les Blessures guérissent naturellement avec le temps :

- Les **Blessures légères** sont guéries dès la fin de la scène où elles ont été reçues, à condition de prendre le temps de reprendre son souffle.
- Une **Blessure grave** est guérie à la fin de la session, à condition que vous ayez fait des efforts pour la soigner (voir un psy pour un trouble psychologique, faire ce qu'il faut pour faire taire les rumeurs,...).
- Les **Blessures critiques** ne se guérissent qu'après plusieurs sessions d'efforts pour les soigner, généralement le temps nécessaire pour résoudre un arc narratif majeur.
- Enfin, comme leur nom l'indique, les **Blessures définitives** sont permanentes et ne peuvent pas se soigner avec le temps. Une fois que vous en avez une, vos jours sont comptés.

• Les gens meurent quand ont les tue

Un personnage éliminé est définitivement hors-jeu. Pour un PNJ, cela revient à une mort certaine même si elle n'est que symbolique : son rôle dans l'histoire se termine ici et on ne le reverra plus, même dans les parties suivantes.

Un PJ quand à lui a droit à un dernier Moment de Gloire lorsqu'il est éliminé. C'est automatique, pas la peine d'avoir fait un 16 sur un Test ou de battre son adversaire de plus de 8 points dans un Conflit. Telle une étoile qui devient une supernova, c'est sa dernière action d'éclat avant de devoir quitter l'aventure, une sorte de sacrifice héroïque. Il est possible de refuser ce Moment de Gloire pour le remplacer par un long monologue ou une dernière scène intimiste : le PJ est alors quand même hors-jeu, mais son élimination est reportée au moment opportun. L'essentiel, c'est de permettre à un PJ de partir avec classe, quelles que soient les circonstances.

Une chose importante à préciser, c'est qu'un personnage qui est éliminé n'est pas forcément décédé. Une élimination signifie uniquement que son histoire se termine ici. Peut-être a-t-il décidé d'aller voir ailleurs s'il y est, ou il a été réduit à l'impotence, ou bien il a été rattrapé par son destin. Dans tous les cas, cela signifie deux choses : le PJ quitte définitivement le groupe sans espoir de retour, et il ne sera plus jamais un personnage important dans l'histoire. Ce dernier point vous laisse l'opportunité de faire revenir l'ancien PJ comme un simple PNJ lors d'une brève apparition si l'occasion s'y prête.

• Un exemple de Conflit

Encore une journée ordinaire au lycée... La belle Azusa décide de brutaliser son souffre-douleur favori : la douce Sanae. Seulement, cette fois-ci, le fougueux Takeshi se porte à la rescousse de Sanae et il veut convaincre Azusa de la laisser tranquille.

Takeshi, un PJ, possède l'Atout *Chevalier blanc* et la Faiblesse *Se jette toujours la tête la première dans les ennuis*, ainsi que les Attaches *Secrètement amoureux de Sanae* et *Les profs m'ont toujours à l'œil*. Il lui reste deux points d'Inspiration. À ses côtés se trouve Sanae, un simple PNJ qui ne sera pas d'une grande aide ici.

Dans le coin opposé du ring, nous avons Azusa, un PNJ (Intervenant) avec l'Atout *Garce de service* et la Faiblesse *N'aime pas qu'on lui fasse des reproches*. Le meneur de jeu lui a également donné le Don de *Chance* pour l'aider au besoin.

Le meneur de jeu a donné au Conflit les Ambiances suivantes : *Groupe de lycéens*, *Discipline relâchée* et *Professeur à la rescousse*.

Au moment où Takeshi entre en scène, le meneur de jeu annonce qu'Azusa a déjà commencé à brutaliser Sanae verbalement. Sans trop réfléchir, il interpelle Azusa afin qu'elle arrête. La situation va donc être résolue par un Conflit entre Azusa d'un côté et Takeshi de l'autre.

Puisque Takeshi a joué les impulsifs, le meneur décide que sa Faiblesse entre en compte, mais comme il vient en aide à Sanae, le meneur lui accorde son Atout de *Chevalier blanc* et lui donne un point d'Inspiration pour son Attache avec Sanae. Il ne lance qu'un seul dé, et il obtient un 8. Azusa de son côté bénéficie de son Atout de *Garce de service* et lance deux dés : elle obtient 10 et 6, soit un résultat de 10. Sans surprise Azusa remporte cette manche du Conflit avec un résultat de 10 contre un 8 pour Takeshi, pour une différence de 2 points.

Takeshi reçoit donc une Blessure et Azusa préfère ne pas prendre de Blessure pour le moment. Takeshi, après avoir réfléchi, décide de subir une Blessure grave pour obtenir un +1 à tous ces prochains jets dans ce Conflit : il devra subir quelques rumeurs désobligeantes les prochains jours, mais si ça lui permet d'obtenir la victoire, ça en vaut la peine.

Une foule de lycéen commence alors à se rassembler autour d'eux et risque d'attirer l'attention des profs à tout moment. Azusa cependant se contente d'afficher son mépris et de cacher sa surprise, puis continue à insulter Sanae. Cette dernière fond totalement en larme. Mais Takeshi n'est pas du genre à abandonner si facilement. Voyant qu'il s'obstine, Azusa délaisse Sanae et essaye de faire taire le gêneur en faisant preuve de répartie. Takeshi est plus qu'heureux de lui retourner ses « compliments ».

Le meneur estime que la situation n'a pas évolué pour Takeshi, et qu'il ne lance toujours qu'un seul dé. Ce dernier essaye cependant d'attirer l'attention des autres lycéens en parlant fort pour gagner un point d'Inspiration avec *Groupe de lycéen*. Il obtient un total de 9 qu'il compte bien augmenter avec des points d'Inspiration, mais il attend de connaître le résultat d'Azusa pour se décider.

Cette dernière continue avec *Garce de service* pour lui répondre du tac au tac et fait seulement 6 aux dés. Takeshi gagne donc la manche de trois points et décide de dépenser deux points d'Inspiration

pour augmenter la différence à cinq points et ainsi donner une Blessure aggravée à Azusa sans contrepartie. La manœuvre de Takeshi a fonctionné et maintenant l'attention de tout le monde se focalise sur eux. Acculée, Azusa perd son calme (Blessure grave) mais elle se dit qu'il a eu de la chance et décide de ne pas abandonner le combat tout de suite.

Enragée, Azusa décide de dire à Takeshi le « petit secret » de Sanae : ce n'est qu'une enfant pourrie gâtée qui ne doit ses notes que parce son père est le directeur du lycée. Elle obtient un malheureux 2, mais le meneur de jeu utilise sa *Chance* pour le transformer en un joli 11.

Takeshi dit qu'il s'en moque et décide de mettre une gifle à Azusa pour la remettre à sa place. Il décide aussi que tout ce boucan a attiré l'attention des profs et il utilise à la fois son Attache *Les profs m'ont toujours à l'œil* et l'Ambiance *Professeur à la rescousse* pour gagner deux points d'Inspiration supplémentaires avec l'aval du meneur de jeu. Toujours avec son unique dé, il obtient un 4 qu'il relance immédiatement avec un premier point d'Inspiration et c'est alors que la chance lui sourit : il fait un 9. Avec le bonus de sa Blessure et les derniers points d'Inspiration qui lui reste, cela lui fait un résultat de 12. Azusa est battue d'un petit point !

Azusa n'en revient pas et menace Takeshi de le faire renvoyer du lycée ! Hélas, Takeshi choisit de ne pas subir de Blessure cette fois, et Azusa préfère s'avouer vaincue au lieu de prendre une seconde Blessure. Ce ne sont donc que des menaces en l'air. Un professeur arrive à temps pour disperser la foule, et c'est une Azusa furieuse et humiliée qui quitte la scène. Pendant ce temps, Takeshi console une Sanae toujours en pleurs avant d'être envoyé en colle par le prof. Il sait qu'il n'en a certainement pas finit avec Azusa, mais aujourd'hui c'est lui le grand vainqueur !