

## Anime Highschool - Tests courants

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Anime Highschool - Tests courants

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Anime Highschool – Tables de création aléatoire de personnage

Signe distinctif			
#	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

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

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

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

#	Don ordinaire (1-4)	Don exceptionnel (5-8)	Don surnaturel (9-12)
1	<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>

## Anime Highschool – Fiche du Meneur de jeu

### Les vingt commandements du meneur de jeu :

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

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

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

### Exemples de « crasses » et de dommages collatéraux :

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

### Les PNJs :

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

# Anime Highschool – Fiche de session

Meneur de jeu :

Session :

<p><b>Nom du PJ :</b></p> <p><b>Joueur :</b></p> <p><b>Attaches :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>But :</b></li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> </ul> <p><b>Inspiration dépensée :</b></p> <p>① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱</p>	<p><b>Nom du PJ :</b></p> <p><b>Joueur :</b></p> <p><b>Attaches :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>But :</b></li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> </ul> <p><b>Inspiration dépensée :</b></p> <p>① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱</p>	<p><b>Nom du PJ :</b></p> <p><b>Joueur :</b></p> <p><b>Attaches :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>But :</b></li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> </ul> <p><b>Inspiration dépensée :</b></p> <p>① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱</p>
<p><b>Nom du PJ :</b></p> <p><b>Joueur :</b></p> <p><b>Attaches :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>But :</b></li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> </ul> <p><b>Inspiration dépensée :</b></p> <p>① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱</p>	<p><b>Nom du PJ :</b></p> <p><b>Joueur :</b></p> <p><b>Attaches :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>But :</b></li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> </ul> <p><b>Inspiration dépensée :</b></p> <p>① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱</p>	<p><b>Nom du PJ :</b></p> <p><b>Joueur :</b></p> <p><b>Attaches :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>But :</b></li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> </ul> <p><b>Inspiration dépensée :</b></p> <p>① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱</p>