Anime ★ HighSchool

Version 0.4 © 2018 Xavier Raoult

http://komajdr.free.fr/

Ce document est une version beta destinée à recueillir des retours de la part des joueurs.
Pour toute remarque ou commentaire : komajdr@free.fr

Chers nouveaux élèves, bienvenue au lycée Takamachi ! Nous espérons que vous passerez vos plus belles années dans notre établissement avant d'entrer dans la dure vie d'adulte. N'oubliez pas de respecter vos ainés et de faire honneur à votre uniforme. Nous rappelons également à ceux qui disposent de pouvoirs surnaturels de rester discrets, de ne pas perturber les cours et de ne pas embêter leurs petits camarades…

Anime★HighSchool est un jeu de rôle où les joueurs racontent les déboires de lycéens pas tout à fait ordinaires, dans un cocktail d'humour, de drame et d'action faisant un usage immodéré de clichés tirés de ces dessins animés en 13 épisodes qui passent tard le soir sur les télés japonaises. Mais ne pensez pas que ces lycéens vivront une scolarité banale : l'aventure commence dès le premier intercours et une suite d'événements surréalistes rendra leurs journées fortes peu ennuyeuses.

Mais à quoi on joue exactement ? À la base, **Anime★HighSchool** est fait pour être joué sur le pouce ou avec assez peu de préparations : le lycée est simplement un décor facile à imaginer et à s'approprier, et fonctionner selon la logique des anime vous permet d'être sérieux ou totalement délirant selon votre envie. Chacun joue également un lycéen qui est d'une façon ou d'une autre hors norme, et accessoirement un aimant à bizarreries. Si ce n'est pas lui qui viendra à l'aventure, c'est l'aventure qui viendra à lui.

Par défaut, **Anime★HighSchool** est un jeu d'investigation mêlant comédie, romance et surnaturel, mais il ne vous faudra pas beaucoup d'effort pour mettre le jeu à votre sauce. Vous trouverez d'ailleurs des Playsets pour modifier radicalement certains fondements du lycée Takamachi afin d'en faire une école de sorciers remplie d'intrigues, le décor d'un film d'horreur, une arène de combat entre lycéens dotés de superpouvoirs ou encore le dernier refuge de mahô shôjô courageuses.

Pour jouer, il vous faudra une poignée de joueurs qui n'ont pas froid aux yeux, de quoi écrire, autant de copies de la fiche de lycéen(ne) que nécessaire, des dés à douze faces et un meneur de jeu un peu expérimenté qui a bien lu les règles.

Sommaire

CHAPITRE I : Anatomie d'un lycéen 4

Détails personnels 4

Concept, forces et faiblesses 6

Attaches et But 8

Les Dons 11

Les clubs 20

L'Inspiration 24

Les Blessures 24

Un exemple de création de lycéen 25

CHAPITRE II : Système de jeu 27

Principes de base 27

Le Moment de Gloire 28

Travailler en équipe 29

Utiliser l'Inspiration 29

Les Attaches 30

Les Anecdotes 31

Les Ambiances 31

Les Conditions 32

Tests courants 33

Rendez-vous au prochain épisode ! 36

CHAPITRE III : Les Conflits 37

Principes de base 37

Être sur la défensive 38

Conflit entre plus de deux personnages 39

Ambiances et Conflits 41

Les Blessures et leurs conséquences 41

Blessures et guérison 43

Les gens meurent quand on les tue 43

Concéder un Conflit 44

Un exemple de Conflit 44

CHAPITRE IV : Le Meneur de Jeu 46

Les vingt commandements du meneur de jeu..... 46

Quand faut-il sortir les dés ? 50

Résultats et conséquences d'un jet 51

Les scènes 53

Les Personnages Non Joueurs 55

Les Dons de Némésis 56

Gérer les points d'Inspiration 60

Résister aux pouvoirs et autres capacités spéciales..... 61

Apprendre le jeu aux autres 62

Parties impromptues 63

Concevoir un scénario 65

Jouer en campagne 67

CHAPITRE V : Le lycée Takamachi 68

Généralités 68

Une année au lycée 69

Démocratie lycéenne..... 69

L'uniforme 70

Autour du lycée 71

Le surnaturel au lycée 72

CHAPITRE VI : Les Playsets 73

Inukiyama, une ville (trop) tranquille 74

Pandora Box 83

Magical Starlight Crusaders – Love is not crash..... 91

Tokyo Midnight 99

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

	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

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 :

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

• 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 aux quelques archétypes suivants, 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(e) par sa mère
- Auteur incognito de dôjin à succès
- L'assassin le plus dangereux du monde
- Chasseur(se) 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 différentier. 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 préfèrera *Technique de dédoublage 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.) :

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

• 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. Attention toutefois, une Attache n'est pas une Faiblesse : cette dernière est un véritable handicap qui est propre au personnage, alors que les Attaches indiquent de façon subjective quels sont les rapports qu'il entretient avec son entourage, ainsi que sa propre vision du monde.

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 interclasses commencent demain : ma classe doit finir première.
- Ma grande sœur Haruhi a disparu : 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 disent 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	**Arnaqueur**	**Changement d'apparence**	**Arsenal ésotérique**
2	**Brutasse**	**Fureur dévastatrice**	**Guérisseur**
3	**Chance**	**Grand détective**	**Invocation**
4	**Contact**	**Influence**	**Je passais par là par hasard**
5	**Détection de mensonge**	**Mastermind**	**Lien télépathique**
6	**Diplomate**	**Mecha**	**Magie**
7	**Inventeur**	**Mur d'acier**	**Mémoire photographique**
8	**Langue de vipère**	**On ne s'est pas déjà vu quelque part ?**	**Message télépathique**
9	**Poches profondes**	**Perspicacité**	**Métamorphose**
10	**Protecteur**	**Richissime**	**Objet de pouvoir**
11	**Réflexes éclair**	**Serviteurs**	**Résistance à X**
12	**Tacticien**	**Technique secrète**	**Visions**

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** : Vous 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 censés 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 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 connait.

- **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, à l'exception des Némésis et des autres PJs, et vous causez de gros dommages collatéraux.

  Avancé : Les adversaires qui ont été témoin de votre furie berserk gagnent 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 comprit 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 la 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 autre 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 apparait, 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), 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 tel 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, ou un scaphandre de combat, que vous savez piloter. Lorsque vous êtes aux commandes du *Mécha*, vous avez un +2 au résultat de vos jets lors de Conflits physiques et également un +2 au résultat de vos jets pour impressionner les autres. Durant un combat, le *Mécha* peut également encaisser une Blessure à votre place, ce qui l'annule totalement, mais il faudra le réparer rapidement après. Vous devez aussi décider d'une ou plusieurs explications sur le fait que vous ne pouvez pas utiliser votre *Mécha* en permanence : un robot géant est forcément encombrant, un scaphandre de combat n'a généralement qu'une autonomie limitée et la plupart des *Méchas* nécessitent une maintenance excessive pour fonctionner correctement, mais ce ne sont que des exemples.

  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 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 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 éclair** : 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 éclair*, 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** : Grace 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 avantage 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 flashs 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'intérêt d'un lycéen et avec qui il traine 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 l'un 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 avancée 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 infaillible 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 (voir p. 82), vous pouvez vous déplacer de deux Zones au lieu d'une seule lorsque c'est à 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 yokaï 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 l'existence 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 subie 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 essayez d'impressionner quelqu'un avec votre habileté 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 fraiche 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 techniques 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 points (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 pourrez 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 ayez 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, et il peut vous accorder des points supplémentaires dans certaines circonstances comme concéder un Conflit ou exploiter les Ambiances d'une scène. 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 débuter. Et s'il a besoin que les PJs soient du niveau de superhéros, 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 était 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 yokaï (esprits malins) mineurs, et Yusuke peut faire appel à eux pour attaquer spirituellement ses victimes. Il nomme son second Atout *Appel des yokaï 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 apprise : 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, la fiche de lycéen ressemblerait à ça :

Nom : Yusuke Takahashi **Yeux** : Roses **Cheveux** : Violet **Groupe sanguin** : A

Signe distinctif : Ne se sépare jamais d'une amulette porte-bonheur achetée à une mémé suspicieuse au coin de la rue

Concept : Dangereux assassin surnaturel

Atouts : Discrétion, Appel aux yokaï du pacte (attaque), Champion local de sprint, Infiltration

Faiblesses : Têtu comme une mule, A du mal à exprimer ses émotions

Attaches :
- 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.

Dons : Chance, Technique secrète, Club d'athlétisme

Inspiration : 1 point

Blessures :
- ☐ *Légère* ( )
- ☐ *Grave* ( )
- ☐ *Critique* ( )
- ☐ *Définitive* ( )

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 fait 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 du piment à la situation actuelle, ou lorsqu'il existe une incertitude sur l'issue d'une action, ou encore lorsque plusieurs personnages avec des objectifs divergents 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 qui n'est que 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 accepté par le meneur de jeu. Ainsi, si Yusuke voudrait utiliser *Appel des yokaï du pacte* autrement que pour faire une attaque spirituelle (un yokaï 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 également 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 vous ranger à ses côtés au lieu d'aider vos amis, cela vous rapporterait un point d'Inspiration. De même, si vous êtes *Amoureux de Nao* et que vous vous interposez face à un groupe de loubards 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 rayée 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), ni même de reprendre une Attache qui a été rompue.

• 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 discrets 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 une même action : 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 occasion 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 disparait 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 de façon visible sur sa fiche de lycéen les Conditions qui affectent actuellement chaque personnage, ainsi que le modificateur associé. Vous pouvez aussi utiliser des petits cartons ou des notes autocollantes si vous trouvez cela plus pratique.

• Tests courants

Voici les Tests que vous aurez à faire le plus couramment si vous jouez en mode comédie romantique à tendance surnaturelle. 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 attirez 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 elle 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'autres. 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 ne 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 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.

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 pour en échange 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 comprit 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 qui ne peut être annulée d'aucune façon. 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.

• Être sur la défensive

Une manche de Conflit est normalement un échange d'agressions et de ripostes entre les personnages impliqués. Mais parfois, il se peut qu'un personnage cherche juste à se défendre ou à protéger un autre. Dans ce cas-là, il peut paraître bizarre d'infliger une Blessure à l'assaillant si la défense est efficace. Bien sûr, il est toujours possible de dire que la Blessure est psychologique plutôt que physique : l'ennemi est démoralisé ou il se met en colère par exemple.

Mais plutôt que de se prêter à ce genre de gymnastique, le meneur de jeu peut simplement autoriser un personnage à faire une **évasion** au moment de la résolution de la manche. Dans ce cas, résolvez le jet de Conflit en appliquant les modifications suivantes :

- Si celui qui a fait la manœuvre d'évasion remporte la manche, il ne cause pas de Blessure quoiqu'il arrive. À la place, il donne une Condition appropriée de son choix à son adversaire ou à l'un de ses alliés (y comprit lui-même).

- Si c'est son adversaire qui remporte la manche, il ne peut pas aggraver la Blessure infligée, ni même donner de Condition négative à celui qui fait l'évasion ou que ce dernier protège. Il est obligé de choisir les autres options proposées.

Si un personnage est impliqué dans plusieurs manches de Conflits en même temps (voir ci-après), il doit signaler pour quels Conflits il fait une évasion.

• 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. La situation peut alors devenir rapidement confuse, laissant le meneur de jeu incapable de garder trace du déroulement du Conflit.

Le plus simple et le plus rapide pour gérer ce genre de situation sont 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.

Bien que simple, utiliser le travail en équipe n'est souvent pas satisfaisant, surtout lors du combat final contre une Némésis et ses lieutenants. L'autre façon de faire est de résoudre le Conflit principal en le subdivisant en de petits Conflits simultanés plus faciles à gérer et les organiser en round. Au cours de chaque round, chaque personnage peut faire une action significative. Cette action est ensuite résolue comme une manche d'un Conflit, un Test ou autre selon ce qui est le plus approprié. 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.

En pratique, au début du round, le meneur de jeu décide à l'avance des intentions de ses PNJs (sans les déclarer) puis il décrit la situation aux autres joueurs en fonction de cela. L'idéal est de présenter à un PJ un danger immédiat qu'il ne peut ignorer et le laisser choisir comment il réagit à la situation. Puis après avoir résolu ceci, faites de même pour les autres PJs, un par un, jusqu'à ce que tous les PJs et PNJs aient agi. Ce round est alors terminé et on commence un nouveau round si nécessaire.

Il n'y a pas d'ordre prédéfini pour savoir à qui c'est le tour. Le meneur de jeu choisit qui est le PJ qui doit agir en fonction des circonstances et il devrait passer d'un PJ à un autre en faisant des enchainements 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. Partez du principe que lorsqu'un joueur veut faire quelque chose, on résout immédiatement l'action de son PJ, 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 éclair*, et un même personnage ne peut pas enchaîner plusieurs actions à la suite.

Si malgré les efforts du meneur de jeu, un personnage se trouve face à plusieurs adversaires, vous avez le choix entre utiliser les règles de travail d'équipe pour le camp en surnombre, ou utiliser la règle suivante si c'est plus approprié. Le meneur de jeu peut autoriser un personnage à combattre 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.

Dans tous les cas, le Conflit principal 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.

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, Ryu et Kenji s'occupent des sous-fifres en combat rapproché. L'attaque de Yuki contre le chef de gang est résolue par une manche de Conflit normale. Pour les sous-fifres, le meneur les divise en trois groupes, de façon à ce qu'Aoi, Ryu et Kenji en affrontent chacun un. Leur combat est alors résolu par une manche de Conflit avec le bénéfice du travail d'équipe pour les sous-fifres.

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. Leur attaque combinée est résolue immédiatement par une manche de Conflit chacun contre le chef de gang, ce dernier recevant un -2 à son jet car il affronte deux personnes en même temps. Yuki est malheureusement prise dans les dommages collatéraux causés par Aoi : le meneur décide que c'est donc à son tour d'agir et elle utilise *Magie* pour améliorer les capacités de combat de Kenji. Le meneur demande toutefois un Test à Yuki pour savoir si elle réussit à se concentrer dans tout ce chaos. Il ne reste plus que Kenji à agir, et il en profite pour éliminer le groupe final de sous-fifres tout en protégeant Yuki des renforts ennemis qui viennent d'arriver suite à une conséquence fâcheuse du Test de Yuki.

Pour le troisième round, Ryo parle en premier et décide d'aider Kenji pour se débarrasser des nouveaux assaillants. Là encore, le meneur de jeu les divise en deux groupes et résout la situation par une manche de Conflit séparé pour Ryo et Kenji, avec un bonus de travail d'équipe pour chaque groupe de PNJs. Yuki est toujours en mauvaise posture suite aux actions de Aoi du round précédent. Cette dernière décide alors d'aller à son secours. Pour cette action, le meneur décide de laisser faire sans jet de dé. Enfin, Yuki lance un sort pour faire fuir les dernières racailles. Le meneur organise donc une manche de Conflit avec les derniers PNJs qui n'avaient pas encore agi ce round-ci. Vu que Yuki tente un sort de zone, le meneur de jeu pourrait résoudre la manche de Conflit en donnant un malus à Yuki, mais il trouve que le Conflit principal a assez duré et il donne un bonus de travail d'équipe aux PNJs à la place. Enfin, Yuki remporte sa manche de Conflit et met en déroute les derniers ennemis. Comme il n'y a plus d'ennemi en état, le Conflit principal prend fin.

• 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 « Ça 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 libres 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 déboitée, 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 :

- Vous ne pouvez remplir l'emplacement Blessure définitive qu'avec l'autorisation du meneur de jeu, ou si vous ne pouvez pas faire autrement. Attention, avoir une Blessure définitive signifie que votre personnage est éliminé s'il est mis hors-jeu, et ce même après la fin du Conflit ou de 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.

N'oubliez pas que si vous êtes mis hors-jeu alors que vous avez une Blessure définitive, vous êtes éliminé à la place. Un personnage éliminé 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 guérie 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 reçue.

- 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 reçue.

- Une **Blessure définitive** est permanente et affectera le personnage toute sa vie. Elle donne également un bonus de +3 à tous les jets du PJ jusqu'à la fin de la scène où il l'a reçu. Malgré tout, s'il est mis hors-jeu alors qu'il a une Blessure définitive, peu importe le moment où il l'a reçu, il est éliminé.

Les bonus sont cumulatifs. Si une Blessure est soignée avant la fin 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 à faire que d'être patient.

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.

Des soins remarquables, comme un traitement de choc ou une potion magique, peuvent toutefois réduire significativement le temps de guérison des Blessures.

• 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 quant 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.

• Concéder un Conflit

Parfois, un Conflit est mal engagé ou perdu d'avance. Plutôt que d'attendre patiemment que votre adversaire vous inflige une Blessure, avec toutes les autres conséquences néfastes que vous pouvez obtenir pendant ce temps, vous pouvez simplement abandonner.

Lorsque c'est à votre tour d'agir, vous pouvez choisir de **concéder** : vous êtes alors automatiquement hors-jeu pour le reste du Conflit. Vous gagnez également un nombre de points d'Inspiration égal au nombre de Blessures que vous avez à ce moment-là.

L'intérêt de concéder plutôt que d'être mis hors-jeu pour éviter une Blessure est double : d'une part vous quittez le Conflit en vos propres termes et vous récupérez également de précieux points d'Inspiration. Cependant, n'oubliez pas que vous ne pouvez pas concéder quand vous le voulez. Si vous avez déjà commencé à décrire votre action ou si vous êtes en plein milieu d'un jet de dés, c'est trop tard.

• 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 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 en lui passant la tête sous l'eau glacée. 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 il 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. Takechi, après avoir réfléchi, décide de subir une Blessure grave pour obtenir un +1 à tous ses

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 lycéens 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 se met 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 n'a des bonnes notes que parce son père est le directeur du lycée. Cette accusation doit avoir un fond de vérité car elle obtient 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'accord 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 fini avec Azusa, mais aujourd'hui c'est lui le grand vainqueur !

CHAPITRE IV : Le Meneur de Jeu

Outre quelques conseils précieux pour gérer certains aspects de **Anime★HighSchool** qui n'ont pas encore été abordés, vous trouverez dans ce chapitre les quelques règles à suivre quand vous prenez le rôle de meneur. Après tout, contrairement aux autres joueurs, le meneur de jeu a la charge des différents PNJs, de la cohérence du récit et de faire en sorte que les PJs soient les stars du show. Cela nécessite donc des priorités un peu différentes, et des règles spécifiques.

• Les vingt commandements du meneur de jeu

Vous pouvez considérer la liste suivante comme une règle d'or à appliquer en priorité pour le bon déroulement de la partie. Ces vingt commandements ne sont cependant pas gravés dans le marbre : ce sera à vous de les interpréter selon vos besoins et la situation.

1. **Rendez le lycée vivant** : Le lycée et ses alentours ne doivent pas être qu'un simple décor. Le temps passe, les autres lycéens ont aussi leurs propres activités, et un professeur n'est jamais loin. Il ne s'agit pas de faire une description détaillée du bahut, mais de lui donner un peu de caractère et une certaine familiarité en y ajoutant votre touche personnelle. Par exemple, il peut s'agir de deux lycéens qui se font toujours prendre en faisant des bêtises, le prof curieux qui semble se téléporter dans le dos des PJs lorsqu'ils ont des ennuis, le BDE toujours à l'écoute et son président farfelu, ou les geeks du club d'informatique qui en ont marre qu'on leur emprunte leur matériel.

2. **Faites en sorte que les PJs aient une vie mouvementée** : On est là pour vivre des aventures palpitantes, pas pour revivre dans le détail la véritable vie d'un lycéen. Ne perdez donc pas votre temps à détailler les emplois du temps de chaque classe, ou à jouer les heures de cours. Passez sous silence les périodes où il ne se passe rien d'intéressant, et jouez uniquement les scènes qui valent la peine d'être jouées. De même, ne vous attendez pas à ce que les joueurs prennent l'initiative. Votre rôle est de jouer le chien dans le jeu de quilles. Établissez un statuquo, puis provoquez un événement qui le met en péril et demandez aux joueurs ce que les PJs vont faire. Répétez autant de fois que nécessaire en vous aidant des conséquences de leurs actes jusqu'à obtenir une résolution satisfaisante.

3. **Jouez pour savoir ce qu'il va se passer** : Ne forcez pas la main aux joueurs. Vous n'êtes pas là pour contrôler leurs personnages, les punir ou les laisser dans une impasse. Si vous aviez prévu une histoire et que les joueurs l'ignorent pour autre chose qu'ils jugent plus intéressante, laissez-les faire et utilisez les résultats des Tests et des Conflits pour improviser la suite. Basez-vous sur les faits établis, écoutez ce que veulent les joueurs et rebondissez sur leurs idées. La seule chose difficile dans cet exercice, c'est de rester cohérent : alors, n'hésitez pas à prendre des notes en cours de jeu pour ne rien oublier.

4. **Soyez honnête** : Vous êtes un arbitre impartial, ainsi que les yeux et les oreilles des joueurs, pas un adversaire omnipotent. Ne trichez pas avec les règles pour que l'histoire aille dans votre sens et ne cachez pas inutilement des informations. Un joueur a eu une bonne idée et a découvert un secret que vous préfériez garder caché pour le moment ? Soyez beau joueur et dévoilez donc ce secret pour le récompenser. L'un de vos PNJs est en train de se faire démolir et risque d'être éliminé ? C'est dommage, mais ce n'est qu'un PNJ. Il y en aura bien un autre pour prendre la relève.

5. **Vous n'êtes pas dans un lycée ordinaire** : Cela va de soi vu que l'on est dans un anime, mais il y a toujours un petit quelque chose qui doit rappeler aux joueurs que ce n'est pas la réalité et que tous les délires sont possibles. Il peut s'agir tout simplement de clubs bizarres, comme celui d'occultisme appliqué, ou un prof suspicieux qui a l'air d'en savoir beaucoup plus qu'il ne laisse le croire, ou l'aide-soignante hypersexy qui aurait plus sa place dans une revue pour adulte, ou un règlement étrangement laxiste sur certains points. N'hésitez pas à exagérer certaines descriptions et à être exubérant.

6. **Soyez audacieux** : Vous êtes dans un anime, alors n'ayez pas peur de faire des choses qui pourraient vous paraitre stupide dans d'autres circonstances. N'hésitez pas à mélanger les genres, à ignorer la logique si ça vous permet de faire quelque chose de classe, et plus généralement d'en faire des tonnes. La fille la plus jolie du lycée n'est pas seulement jolie, elle a un physique improbable. Si une bagarre éclate, soudainement l'histoire prend des allures de shonen. Et le prof bizarre est un véritable excentrique qui n'a pas sa place dans un véritable lycée. Faites attention cependant à l'indigestion en voulant en faire trop.

7. **Adressez-vous aux PJs** : Cela demande un peu d'habitude, mais lorsque vous vous adressez à un joueur, appelez-le par le nom de son PJ. Ne demandez pas « Alexandre, que va faire Ichiro après les cours ? » mais « Ichiro, que vas-tu faire après les cours ? ». Cela aidera les joueurs à mieux rentrer dans le rôle de leur lycéen(ne) et ils commenceront ainsi à réfléchir et à agir comme s'ils étaient vraiment leur PJ et à le rendre vivant.

8. **Ne racontez pas ce que vous faites** : Lorsque vous vous basez sur les résultats d'un Test ou d'un Conflit pour en narrer les conséquences, soyez suffisamment subtil pour que cela ne paraisse pas artificiel. Bien sûr que Hitomi s'est foulée la cheville parce qu'elle a obtenu un 6 sur son Test, mais décrivez plutôt comment elle a trop forcé pour battre son record à l'entrainement et pourquoi c'est la cause de sa blessure. Bref, dissociez la cause et l'effet des règles du jeu et réinterprétez-les pour les intégrer de façon logique dans votre narration.

9. **Réutilisez ce qui a déjà été établit** : Plutôt que d'inventer toujours de nouveaux éléments et personnages pour alimenter vos improvisations, regardez d'abord s'il n'y a pas un fait déjà existant que vous pouvez réutiliser, même en le modifiant un peu. Rien ne se perd, tout se recycle. Profitez-en pour faire un rappel plus ou moins subtil à des événements passés, surtout si c'est pour embarrasser les joueurs ou provoquer un éclat de rire.

10. **Agissez selon ce que demande l'histoire** : Tout ce que vous, et les autres joueurs, faites a pour origine ce qui se passe dans le récit et ajoute une nouvelle pierre à l'ouvrage. N'appliquez pas les règles bêtement, réfléchissez à comment tout cela s'intègre à votre narration. Prenez vos décisions non pas en fonction de ce qui vous semble réaliste, mais selon ce qui vous semble logique d'après les faits qui ont été établis et selon la direction que va certainement prendre l'histoire.

11. **Rien n'est éternel** : Que ce soit vos précieux PNJs ou le sacro-saint statuquo, n'oubliez jamais que les PJs auront l'opportunité de les réduire à néant et qu'ils ne s'en priveront pas. Ne faites donc rien pour les préserver, et si cela fait une bonne histoire, n'hésitez pas non plus à donner un bon coup de pied dans votre propre château de sable. Toutes vos créations sont éphémères et vous devez vous préparer à ce que tout parte en fumée avant la fin de la partie, juste au cas où.

12. **Jouez avec les clichés** : Les lycéens ne sont pas encore adultes et ne sont plus vraiment des enfants. Cependant, ils se font encore abuser par les apparences, et ils ont tendance à donner des étiquettes à tout le monde et à agir en fonction de celles-ci, sans faire vraiment attention à qui se cache vraiment derrière. Cette source de préjudices est également une source inépuisable de mélodrame à condition de l'utiliser avec tact. Faites en sorte que ces préjugés soient justifiés, mais de temps en temps, laissez les PJs entrevoir qui est vraiment la personne qui se cache derrière cette étiquette qu'on lui a donnée, laissez-les douter sur la véritable nature de ceux qu'ils pensent bien connaître, et laissez-les se questionner sur le bien-fondé de ces préjugés.

13. **Rendez vos PNJs vivants** : Vous avez de nombreux PNJs à gérer, mais ce n'est pas une raison pour qu'ils soient réduits à de simples caricatures, ou pire d'en faire de simples pantins interchangeables. Commencez par donner un nom à chacun d'entre eux. Si vous êtes mauvais pour trouver des noms, faites-vous une liste pour piocher en cours de jeu, ou utilisez la liste de noms du premier chapitre. Donnez-leur également une motivation simple, un peu comme un But de PJ mais sans chercher trop loin. Suzuka peut seulement avoir envie d'un bon bain, alors que Hiro veut tout faire péter. Ne vous embêtez pas avec le pourquoi, vous pourrez toujours le découvrir en cours de jeu si les PJs s'y intéressent. Utilisez ces motivations pour impliquer les PJs, pas en tant que groupe, mais en tant qu'individus. Yusuke peut ainsi se trouver sur le chemin de Hiro et avoir de bonnes raisons pour l'arrêter de façon brutale, alors qu'Azusa est une amie de Hiro qui se fait du souci pour lui. Faites en sorte que cela créé des tensions entre les PJs et que chacun d'eux ait un avis différent sur comment gérer le PNJ.

14. **Donnez-leur qu'ils veulent** : C'est simple, les joueurs n'aiment pas lorsqu'on essaye de les berner sur leurs choix. Si un PJ se débrouille pour obtenir quelque chose, ou réussit enfin à trouver le courage pour déclarer son amour, laissez-le faire et surtout donnez-lui vraiment ce qu'il veut, sans en profiter pour faire un coup en douce qui réduit ses efforts à néant. Cependant, rien ne vous empêche de faire en sorte que les conséquences de ses actes viennent lui jouer des mauvais tours. Nanami a ouvert son cœur à Ryo ? Celui-ci accepte avec joie, mais que devient la tendre Akemi qui est elle aussi amoureuse de Ryo ? Vous utilisez la

manière forte pour sauver Yoichi des brutes du lycée voisin ? OK, mais vous retrouvez le pauvre Yoichi recouvert de bleu et avec plusieurs fractures : il est vivant et sauf, mais il va mettre du temps à s'en remettre. Ne le faites seulement pas à chaque fois.

15. **Ne rendez pas la vie des PJs misérable** : Ce n'est pas parce que l'on vous demande de rendre la vie des PJs palpitantes et que l'on vous autorise à leur jouer des mauvais tours avec les conséquences de leurs actes que vous devez les enfoncer et leur donner l'impression d'aller de Charybde en Scylla. Leur donner des choix difficiles et voir comment ils triomphent lorsque ça chie dans le ventilo, c'est ça votre job. D'un autre côté, on n'est pas chez les bisounours : s'ils veulent quelque chose, ils doivent se démener pour l'obtenir et subir les conséquences de leurs choix.

16. **Laissez les PJs être cool** : Le corolaire de ce qui précède, n'essayez pas de retirer à un PJ ce qu'il fait ce qu'il est. Il possède un katana ancestral qu'il utilise pour sa *Technique secrète* ? En aucune circonstance vous ne devez le priver de son arme, ou alors seulement de façon temporaire. De même, si l'un des PJs a pour particularité de se déguiser en soubrette, ne le privez pas de son petit plaisir et au contraire jouez sur le côté inapproprié de son accoutrement. L'un des PJs se décrit comme un vrai badass ? Ajustez vos descriptions pour qu'il ait vraiment l'air badass, même quand il échoue. Bref, ne vous mettez jamais en travers du plaisir de vos joueurs, les règles peuvent être déjà suffisamment dures comme ça.

17. **Lorsque vous ne savez pas, demandez l'avis des autres** : Il n'y a pas de secret, et contrairement à ce que certains laissent croire, le meneur de jeu n'est pas une entité omnisciente et omnipotente. Vous êtes humain et vous pouvez vous tromper, avoir un doute, ou perdre l'inspiration. Plutôt que d'essayer de vous démener et de vous rendre la tâche encore plus difficile, tournez-vous vers vos joueurs et demandez-leur franchement leur avis sur la question. Les joueurs seront souvent compréhensifs et vous donneront un petit coup de main pour vous sortir de la panade.

18. **Soyez équitable avec les joueurs** : Donnez un temps de parole équivalent à chaque joueur et assurez-vous que chaque PJ aura au moins une scène où il pourra briller et montrer à quel point il est cool et/ou badass. De même, attardez-vous sur les PJs qui ne sont pas encore très développés et engagez la conversation avec les joueurs les plus réservés pour les faire sortir de leur coquille. Bref, évitez qu'un joueur accapare toute l'attention et faites participer tout le monde équitablement.

19. **L'alternance, ça a du bon** : Non, ce n'est pas une bonne idée d'enchaîner les Conflits, sauf si vous voulez éliminer rapidement tous les PJs. Déjà, les PJs doivent récupérer un peu de leurs Blessures lorsque cela est possible, et ils doivent également se créer de nouvelles Attaches et gagner de l'Inspiration en prévision des épreuves à venir. Pour cela, faites quelques scènes intimistes avec seulement deux ou trois PJs et laissez-les interagir entre eux et avec des PNJs triés sur le volet. Ces scènes sont aussi le moment de raconter des anecdotes et de développer un peu le monde et les personnages. Si vraiment vous ne pouvez pas faire autrement que de faire plusieurs Conflits à la suite, préférez des Conflits courts contre du menu fretin et laissez les PJs souffler avant une rencontre avec un Némésis.

20. **Jouez à votre rythme** : Faites des pauses lorsqu'il le faut et prenez votre temps. Profitez des moments où les joueurs réfléchissent à la situation pour relire vos notes ou réfléchir à la suite. Demandez des pauses plus longues si vous avez une envie pressante, ou si vous devez revoir tout votre scénario. Arrêtez la session plus tôt que prévu si vous voyez qu'un joueur fatigue, ou si vous n'avez plus d'idée pour la suite. Si vous jouez régulièrement, laissez votre place de meneur de jeu une fois de temps en temps pour changer de perspective et ne pas éroder votre enthousiasme.

• Quand faut-il sortir les dés ?

Les règles sont assez précises sur la résolution des Tests et des Conflits, mais comme l'une de vos principales responsabilités est d'en gérer les résultats, une mise au point de plus ne fera pas de mal. Tout d'abord, vous ne devez pas demander des Tests à tout bout de champ. Vu les conséquences potentielles de chaque Test, en bien ou en mal, vous ne devez proposer un Test que lorsque c'est vraiment nécessaire. Et surtout, ne laissez pas un joueur dire « J'utilise mon Atout *Cuisine* pour **Obtenir ce que je veux** de Hakone ». Non, c'est vous qui décidez s'il y a un Test ou pas, quel exemple de Test vous utilisez pour résoudre la situation, si vous en utilisez un, et quels sont les Atouts, Faiblesses et Dons applicables. Ce n'est que dans le doute où vous pouvez demander l'avis des joueurs, mais c'est toujours vous qui prenez la décision finale.

Afin de limiter les jets de dés inutiles, vous devez prendre le temps d'essayer de comprendre l'intention du joueur quand il décrit ses actions, quitte à lui demander directement des précisions, et prenez le temps également de bien lui expliquer la situation. Vous avez alors trois solutions :

- Vous pouvez lui donner une sorte de compromis, comme réussir automatiquement si son PJ choisit de passer du temps à trouver une solution et à se procurer les outils nécessaires ;
- Vous pouvez aussi lui dire « oui » directement, et le faire réussir automatiquement pour passer à la suite ;
- Et lorsque vous ne savez pas quoi lui dire, ou parce la possibilité d'un échec peut faire évoluer l'histoire dans une direction intéressante, alors seulement dans ce cas vous faites un Test.

Bien sûr, vous avez toujours le droit de dire non si un joueur propose quelque chose de totalement impossible. Anime ne veut pas forcément dire nonsense. Mais il peut aussi être intéressant de lancer les dés pour voir ce qui se passe. C'est toute la raison d'être du Test **Tenter l'impossible**. Arrêtez de vous en faire, et soyez le spectateur de la folie de vos joueurs. Ce n'est cependant pas une raison pour résoudre une tâche complexe en un seul jet de dés. Divisez-la en plusieurs étapes, et faites un Test pour valider chacune de ces étapes. Bien sûr, les complications vont s'accumuler de façon exponentielle, mais curieusement c'est assez réaliste.

Les mêmes principes s'appliquent aux Conflits. C'est le meneur qui décide quand il y a Conflit, et quand un Conflit prend fin. Le seul moment où un Conflit est obligatoire est lorsqu'un PJ tente d'influencer un autre PJ, quels que soient les moyens et surtout par la violence, et que l'autre PJ ne se laisse pas faire. Si vous n'avez pas envie de vous embêter avec un Conflit contre un PNJ, vous avez parfaitement le droit de faire un Test à la place, même si c'est un Némésis en face.

• Résultats et conséquences d'un jet

La gestion des résultats d'un Test ou d'un Conflit, et les conséquences qui en découlent, demandera l'attention de toute votre matière grise pendant une partie. Ce n'est pas forcément très compliqué : vous avez après tout des exemples de Test pour vous guider, et les Conflits n'ont qu'un nombre d'options limité. Par contre, réussir à intégrer tout cela sans accro dans votre récit demande une certaine habitude, mais c'est en forgeant que l'on devient forgeron.

Tout d'abord, en cas d'un résultat de 5 ou moins sur un Test, vous devez trouver un moyen pour que cela ne bloque pas toute progression dans l'aventure. Si vous êtes inspiré, vous décidez que le PJ n'arrive pas à ses fins, et qu'en plus cela l'entraine dans une péripétie imprévue qui sert de rebondissement à l'intrigue. Les PJs ne seront peut-être pas plus avancés, mais au moins cette complication mènera peut-être quelque part, et au pire ce sera une diversion bienvenue. Une autre façon de faire est de leur donner malgré tout ce qu'ils veulent, mais avec des conséquences telles qu'ils sont maintenant dans une position très très très inconfortable. L'exemple type, c'est dans l'épisode IV de *Star Wars* où Luke et compagnie essayent de s'échapper de l'Étoile Noire et finissent dans le compacteur à ordure. Dans les deux cas, l'essentiel est que la situation ait suffisamment évolué pour que les PJs ne puissent pas retenter le même Test.

Un résultat de 6 à 10 est toujours bon pour les PJs, sauf qu'un imprévu a changé la donne. Il peut s'agir de conséquences plus ou moins graves qui rendront la vie des PJs plus compliquée, ou alors quelque chose ne s'est pas passé comme prévu et un PJ doit en payer le prix, ou à l'inverse les PJs ont trop bien réussi et ils doivent maintenant affronter un tout autre genre de problème. N'oubliez pas cependant qu'une telle complication n'est pas forcément à long terme : une simple péripétie qui peut être esquivée avec un peu d'astuce est tout aussi efficace.

De même, il est souvent fait mention de dommages collatéraux dans les règles sur les Conflits. Mais en vrai, c'est quoi un dommage collatéral ? Eh bien tout ce que le meneur de jeu peut imaginer : un innocent qui passait par là et qui est mis en danger, un renfort inattendu qui attaque un autre PJ, quelque chose que le PJ doit protéger à tout prix a été endommagé, etc. Le seul résultat qui nous intéresse vraiment, c'est que d'une part ça doit forcer le PJ à agir pour éviter que cela ne dégénère, et d'autre part cela doit modifier la situation actuelle, un peu à la manière d'un résultat de 6 à 10 sur un Test. C'est ce qui permet de garder un Conflit dynamique et l'empêche de dégénérer en un simple « je tape, tu tapes ».

N'oubliez jamais les vingt commandements décrits en début de chapitre. Lors d'un résultat de 6 à 10 ou lorsqu'il y a des dommages collatéraux dans un Conflit, vous n'êtes jamais obligé de proposer un choix difficile ou de mettre le PJ dans une situation de vie ou de mort. Parfois, ce sera juste un retournement de situation « gentil » ou un simple coup de théâtre. D'autre fois, vous pourrez vous lâcher pour appuyer là où ça fait vraiment mal.

À titre d'exemple, voici quelques « crasses » que vous pouvez faire à un PJ lorsqu'il obtient un résultat de 6 à 10 sur un Test ou lorsqu'il y a des dommages collatéraux dans un Conflit :

- Un PNJ arrive et cherche la bagarre ;
- Un PNJ aux motivations obscures se manifeste ;
- Un PNJ comprend tout de travers et agit en conséquence ;
- Une possession du PJ est endommagée, à court de munitions ou d'énergie, ou égarée ;
- 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.

Bien sûr, cela ne s'arrête pas là et même un résultat de 11 et plus sur un Test peut avoir des répercussions. Pour simplifier, on a deux types de conséquences possibles : celles qui posent problème maintenant et qui ne peuvent pas être évitées sans générer de nouveaux problèmes, et celles qui sont apparemment sans conséquence immédiatement, mais qui poseront de gros problèmes par la suite. Le premier type de conséquence est facile à gérer : soit les PJs règlent le problème immédiatement, soit ils échouent ou ils ignorent le problème et cela va générer d'autres problèmes. Pour les autres types de conséquences, notez-les et n'oubliez pas de mettre à jour régulièrement cette liste en indiquant comment elles évoluent.

Cependant, comme cela a été évoqué dans les vingt commandements, il peut être tentant de retourner ces conséquences contre les PJs au lieu de simplement rendre la situation plus intéressante et plus tendue. De plus, vous arriverez facilement à un moment où les PJs devront gérer bien plus de problèmes qu'ils ne le peuvent. Alors plutôt que de laisser la situation empirer et que ça fasse boule de neige, voici quelques exemples d'alternative :

- 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 apparaitre 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.

Si tout cela vous semble compliqué, souvenez-vous seulement qu'un jet de dés ne doit jamais mener à une impasse. Il doit toujours mener votre histoire dans une nouvelle direction, de façon à ce que les PJs aient toujours quelque chose à faire et que les joueurs ne se tournent jamais les pouces. Le succès ou l'échec n'est pas important. Ce qui est important, c'est que le récit aille toujours de l'avant et que les PJs rencontrent toujours de nouvelles situations. Le statuquo est là pour être réduit en miettes. N'hésitez pas à introduire de nouveaux éléments si nécessaire juste pour faire avancer les choses, et lorsque vous êtes en panne d'inspiration, n'oubliez jamais de demander aux joueurs : « et maintenant, que faites-vous ? »

• Les scènes

Vous avez déjà dû croiser dans votre lecture le terme « scène ». Eh bien, comme pour une pièce de théâtre ou un film, une partie de jeu de rôle est divisée en scènes, que l'on utilise ici comme une unité de temps abstraite : au début de chaque scène, ou jusqu'à la fin de la scène par exemple. Pour simplifier, on part du principe qu'une scène soit le laps de temps nécessaire pour résoudre un événement significatif de l'aventure, comme un combat, une recherche d'indice ou une négociation avec un PNJ important.

Si l'on veut être plus précis, une scène se caractérise en quelque sorte par une unité de temps, de lieu et d'action. C'est-à-dire qu'une scène est dédiée à la résolution d'un seul événement, sans changement significatif de décor, et dans un laps de temps défini. Si l'un de ces paramètres change, cela veut généralement dire que l'on a également changé de scène. En clair, cela veut dire qu'à la fin d'une scène, soit l'intrigue de l'histoire a avancé, soit vous avez fait une ellipse temporelle, soit vous avez changé de cadre pour passer à autre chose. Savoir quand terminer une scène est l'une des clefs pour bien maîtriser le rythme de la partie.

Au début d'une scène, vous devez annoncer les PJs et PNJs présents, le but de la scène, poser le décor et indiquer les éventuelles Ambiances. Bien sûr, pas besoin d'être formel. Transmettez toutes ces informations de façon naturelle dans votre narration : « Il est minuit, Miku et Nagisa sont devant la maison de Kato. La rue est calme et il ne semble pas y avoir un chat. Personne ne répond quand vous sonnez à la porte, pourtant vous êtes sûr que Kato est chez elle. Nagisa, comment vas-tu t'y prendre ? » Comme vous pouvez le voir, on a deux PJs, Miku et Nagisa, le lieu et le moment où se déroule la scène, et la raison de la scène : Kato ne répond pas et les PJs doivent se débrouiller pour la rencontrer. En même temps, le meneur a griffonné sur une note autocollante l'Ambiance « Tout est calme » pour que tout le monde autour de la table soit au courant sans casser le rythme du récit.

Reste la question importante : quand et comment finir une scène. La plupart du temps, ce sera évident et la transition vers une nouvelle scène sera totalement transparente aussi bien pour vous que pour les autres joueurs. Gardez toujours en tête que chaque scène a une fonction précise, et que ça ne sert à rien d'essayer de rallonger la sauce une fois que la scène a joué son rôle. Les PJs essayaient de faire le mur, mais ils ont échoué ? Fin de la scène, avec la scène suivante qui servira très certainement à exposer les conséquences de leur échec. Les PJs n'ont pas réussi à avancer sur leurs objectifs alors que le rythme commence à s'essouffler : il est temps de terminer la scène, faire une ellipse en guise de transition, et de reprendre l'action lorsqu'un fait nouveau relance l'histoire. La seule exception est lorsque les joueurs se sont investis dans la scène et veulent faire durer le plaisir. Dans ce cas, ne terminez pas la scène tout de suite, mais soyez attentif à toute trace d'ennui : ce sera alors le signal qu'il est temps de passer à la scène suivante.

Ce qui nous amène à bien gérer la transition vers la scène suivante. Si vous n'y prenez pas garde, l'histoire sera trop décousue et les joueurs auront du mal à suivre. Une bonne transition est une progression logique entre la scène qui vient de se terminer et la suivante. Si les PJs ont réussi à pénétrer dans le vestiaire des filles lors de la scène précédente, cela n'a pas de sens qu'ils se retrouvent soudainement à faire du trekking en montagne, même après une ellipse temporelle. La seule fois où vous pouvez vous permettre de passer d'une scène à l'autre de façon aussi brutale, c'est lorsque les PJs sont divisés en plusieurs groupes avec des objectifs différents et que vous êtes obligés de sauter d'un groupe à l'autre. Si vous ne savez pas comment vous y prendre pour faire une bonne transition, demandez aux joueurs ce qu'ils veulent faire à la fin de la scène suite à ce qui vient de se passer, puis réfléchissez à un obstacle qui va leur compliquer la tâche. Utilisez ces éléments pour établir la scène suivante, et commencez cette nouvelle scène en décrivant la situation juste avant que votre obstacle ne vienne mettre des bâtons dans les roues des PJs.

• Les Personnages Non Joueurs

En tant que meneur de jeu, vous avez à gérer la multitude PNJs que les PJs pourront rencontrer. Heureusement pour vous, ils ne sont jamais aussi détaillés que les PJs et ils ne sont pas concernés par certaines règles afin de vous simplifier le travail.

Tout d'abord, un PNJ fera rarement un Test. C'est donc vous qui décidez de la réussite ou de l'échec d'un PNJ en fonction de la situation et de ce qui donnerait l'histoire la plus intéressante. N'oubliez pas qu'un PJ faisant un Test cause suffisamment de chaos comme ça, pas la peine d'en rajouter. Par contre, lors d'un Conflit, un PNJ fait ses jets normalement, mais rappelez-vous qu'il n'obtient pas de bonus à ses jets lorsqu'il reçoit des Blessures.

Selon l'usage que vous en faites, les PNJs sont classés en quatre catégories de complexité croissante :

- Les **Figurants** regroupent les innombrables PNJs lambda qui restent à l'arrière-plan. Ils n'interagissent que très peu avec les PJs, et ils ne possèdent donc aucun Atout, ni même d'Attaches, ni de Dons. Si jamais un Figurant est impliqué dans un Conflit, il fait tous ses jets en lançant deux dés et garde le résultat le moins favorable, et il est éliminé s'il doit recevoir une Blessure : il n'est pas censé tenir tête à l'opposition.

- Les **Sbires** sont des PNJs qui sont prévus tout spécialement pour être vaincus par packs entiers. Un Sbire possède un Atout et une Faiblesse afin d'indiquer ses points forts et ses points faibles, et c'est à peu près tout. Il est mis hors-jeu à la moindre Blessure et éliminé s'il reçoit une Blessure aggravée. Dans un Conflit, les Sbires adorent agir en groupe pour bénéficier de la règle de travail en équipe et être une menace crédible. Vous pouvez si vous le désirez avoir également des « Sbires d'élite » qui possèdent un Don approprié.

- Les **Intervenants** sont en quelque sorte les « PNJs standards », légèrement plus dangereux qu'un Sbire d'élite, et de bons seconds couteaux. Assignez-leur librement des Atouts et des Faiblesses selon vos besoins, éventuellement une ou deux Attaches, plus un ou deux Dons pour les personnaliser. Un Intervenant est normalement mis hors-jeu automatiquement s'il doit recevoir une seconde Blessure, mais il combattra jusqu'à recevoir une troisième Blessure si c'est pour éviter de mettre en péril l'une de ses Attaches.

- Les **Némésis** sont une classe de PNJs à part, les PNJs récurrents que vos PJs apprendront à détester. Elles sont créées exactement comme des PJs, si ce n'est que vous devez leur allouer assez de Dons pour qu'une Némésis seule soit une menace sérieuse pour votre groupe de PJ. Elle bénéficie d'ailleurs de Dons spéciaux à cet effet, décrits ci-après et qui ne sont pas vraiment équilibrés avec les Dons ordinaires. Une Némésis ne doit jamais être facile à vaincre et elle reçoit pour cela en début de session un nombre de points d'Inspiration égal à deux fois le nombre de PJs. N'oubliez pas toutefois de donner à chaque Némésis un ou deux points faibles que les PJs pourront exploiter.

Les PNJs, quel que soit leur catégorie, ne peuvent pas gagner d'Inspiration et ne peuvent pas rompre leurs Attaches. Ces dernières ne sont donc là qu'à titre indicatif et comme aide pour jouer le PNJ. À la place, au début de chaque scène le meneur de jeu reçoit un nombre de points d'Inspiration égal au

nombre de PJs présent dans la scène qu'il pourra dépenser au bénéfice de n'importe lequel de ses PNJs à l'exception des Figurants. Les points non dépensés de la scène précédente sont perdus. Attention, les points d'Inspiration qui sont donnés à chaque Némésis en début de partie sont personnels, et en aucun cas le meneur de jeu ne peut les utiliser pour ses autres PNJs.

• Les Dons de Némésis

Voici quelques exemples de Dons spéciaux que vous pouvez donner à vos Némésis afin de les rendre plus impressionnants. À chaque Don est associé un petit sigle α, β ou γ à côté de son nom : les Dons α sont à peine plus forts que les Dons ordinaires alors que les Dons γ sont totalement abusés (les Dons β sont entre les deux). Il n'est d'ailleurs pas conseillé de donner plus d'un Don γ à une Némésis. Par contre si vous désirez des Intervenants un peu plus fort que d'habitude, vous pouvez leur donner des Dons α, voire un unique Don β.

- **Amnésie** $^{\beta}$: Une fois par session, le PNJ peut effacer jusqu'à la fin de l'aventure des souvenirs spécifiques d'un personnage en vue. Un PJ a droit à un jet de dés (Test ou Conflit selon la situation) pour résister. Le meneur décide des conséquences précises de l'utilisation de ce Don.

- **Arme secrète** $^{\alpha}$: Le PNJ est capable de dissimuler sur lui n'importe quel objet une fois par session. Cet objet devient totalement indétectable jusqu'à la fin de la session ou jusqu'à ce qu'il s'en serve, selon ce qui arrive en premier.

- **Brouillage** $^{\alpha}$: Une fois par session et pour la durée d'une scène, les personnages ne peuvent utiliser que des moyens de communication autorisés par le PNJ.

- **Célérité** $^{\beta}$: Une fois par session, le PNJ peut agir en interrompant l'action d'un PJ et sans que cela compte comme étant son action du round.

- **Célérité améliorée** $^{\gamma}$: Ce Don fonctionne exactement comme *Célérité*, sauf que le PNJ peut l'utiliser une fois par scène au lieu d'une fois par session.

- **Commandement** $^{\alpha}$: Le PNJ doit être à la tête d'un groupe de Sbires pour utiliser ce Don. Lorsqu'il donne des ordres à ses Sbires, ces derniers gagnent un +2 à tous leurs jets pour ce round. Cependant, le PNJ qui donne des ordres ne peut rien d'autre pendant ce même round.

- **Contrattaque** $^{\beta}$: Une fois par session, et pendant toute la durée du Conflit en cours, lorsque le PNJ perd une manche, il inflige automatiquement une Condition négative appropriée à son adversaire.

- **Corrosion** $^{\beta}$: Le PNJ peut détruire n'importe quoi d'un simple toucher. Cela inclut les possessions des PJs s'ils n'y prennent pas garde, même s'ils ont plus de chance d'être

endommagés que définitivement perdus. Cependant, cela ne protège pas le PNJ des attaques-surprises ni des balles d'armes à feu.

- **Coup du destin** $^{\beta}$: Une fois par session, le PNJ peut faire une attaque qui ne peut absolument pas être contrée. Cela ne l'empêche pas de faire un jet pour déterminer le résultat de la manche du Conflit, mais toute capacité spéciale qui réduirait ou annulerait les dégâts infligés (Blessures, Conditions ou autres) ne fonctionne pas.

- **Dérobade** $^{\alpha}$: Le PNJ ne subit jamais les effets des Conditions, y compris les Conditions positives. Il ne peut pas non plus désactiver ce Don.

- **Désastre** $^{\alpha}$: Une fois par session, la prochaine attaque du PNJ cause automatiquement des dommages collatéraux importants, et surtout impressionnants.

- **Destructeur** $^{\beta}$: Le PNJ active ce Don lorsqu'il gagne une manche de Conflit. Il inflige alors deux Blessures à la place d'une seule. S'il inflige des Blessures aggravées, les deux Blessures sont affectées. *Destructeur* est utilisable une fois par session.

- **Domination** $^{\gamma}$: Le PNJ est capable de contrôler les actions d'autres PNJs. Un contact visuel direct est requis pour utiliser ce Don et le meneur devrait rajouter d'autres faiblesses que les PJs pourront exploiter. L'effet dure au maximum une scène. Le PNJ peut essayer d'utiliser *Domination* sur un PJ, mais ce dernier aura droit à un jet de dés (Test ou Conflit selon la situation) pour résister.

- **Égide** $^{\beta}$: Lorsque le PNJ déclare une évasion, il peut décider de faire une défense parfaite contre un type d'attaque précis (physique, mentale ou magique par exemple). Pendant tout le round, lorsqu'il est la cible de ce type d'attaque, il gagne alors un +6 à ses jets de dés pour se défendre.

- **Fantasmagorie** $^{\gamma}$: Une fois par session, le PNJ peut créer une illusion très réaliste et indétectable (ou presque) de n'importe quelle taille et de n'importe quelle complexité. L'effet se dissipe à la fin de l'aventure.

- **Forme véritable** $^{\beta}$: Une fois par session, jusqu'à la fin de la scène le PNJ bénéficie des bonus aux jets de dés conférés par ses Blessures comme s'il était un PJ.

- **Gigantisme** $^{\beta}$: Le PNJ peut se transformer pour gagner un +4 à tous ses jets où sa taille titanesque est un avantage, et un -4 à tous ses jets où elle est désavantageuse. La transformation lui permet également de soigner une Blessure, à l'exception d'une Blessure définitive. *Gigantisme* dure au maximum une scène et ne peut être utilisée qu'une fois par session.

- **Grande expertise** $^{\alpha}$: Choisissez l'un des Atouts du PNJ. Lors d'un jet de dés où il utilise cet Atout, les points d'Inspiration pour améliorer le résultat donnent un +2 au lieu d'un +1.

- **Guérison accélérée** $^{\beta}$: Une fois par session, le PNJ peut annuler toutes ses Blessures qu'il a reçues, à l'exception des Blessures définitives. Ce Don n'est pas utilisable pendant un Conflit.

- **Haine** $^{\alpha}$: Une fois par session, le PNJ désigne un autre personnage. Ce dernier est alors empli de haine envers un autre personnage désigné par le PNJ. Un PJ a droit à un Test au début de chaque round pour reprendre ses esprits.

- **Immobilisation** $^{\gamma}$: Lors d'un Conflit, le PNJ désigne un personnage au début de chaque round. Ce personnage est hors-jeu jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat d'au moins 6 sur un Test approprié à la situation.

- **Immunité** $^{\beta}$: Le PNJ est immunisé à toute toxine et maladie, ainsi que tous les environnements dangereux pour un être humain, comme le cœur d'un volcan, le vide spatial, la profondeur des océans, et ainsi de suite. Bizarrement, ça ne l'empêche pas d'être blessé par des boules de feu et autres attaques exotiques que peuvent employer les PJs.

- **Intangibilité** $^{\alpha}$: Le PNJ ne subit aucune Blessure de la part des attaques physiques. L'assaillant lui inflige une Condition appropriée (ou en donne une à un allié) à la place. Les attaques psychologiques ou magiques restent efficaces et infligent des Blessures normalement.

- **Invulnérabilité** $^{\gamma}$: Le PNJ peut encaisser une Blessure légère et une Blessure critique supplémentaire. Cela signifie également qu'il peut accumuler jusqu'à six Blessures avant de risquer d'être éliminé.

- **Jouvence** $^{\beta}$: Le PNJ peut rajeunir ou faire vieillir à volonté n'importe quel PNJ qu'il touche, y compris lui-même. L'effet dure jusqu'à ce que le PNJ soit éliminé. Le PNJ peut essayer d'utiliser *Jouvence* sur un PJ, mais ce dernier aura droit à un jet de dés (Test ou Conflit selon la situation) pour résister.

- **Lieutenant** $^{\beta}$: Le PNJ a une Némésis à son service. Cette Némésis est créée comme n'importe quelle autre Némésis, sauf qu'elle a une Attache supplémentaire de loyauté absolue envers son maître, et qu'elle est normalement moins puissante que ce dernier.

- **Malédiction** $^{\beta}$: Le PNJ peut rendre aveugle, sourd ou muet n'importe quel autre PNJ qu'il voit. L'effet dure normalement pendant toute une aventure. Le meneur de jeu peut aussi imaginer d'autres effets, comme propager une maladie ou enlaidir les victimes. Le PNJ peut essayer d'utiliser *Malédiction* sur un PJ, mais ce dernier aura droit à un jet de dés (Test ou Conflit selon la situation) pour résister.

- **Motivation** $^{\alpha}$: Le PNJ doit être à la tête d'un groupe de Sbires pour utiliser ce Don. Une fois par Conflit, en début de round, le PNJ peut motiver ses Sbires qui gagnent alors un Atout supplémentaire de son choix jusqu'à la fin du round, ou pour leur permettre d'ignorer leur Faiblesse jusqu'à la fin du round.

- **Mutation** $^{\beta}$: Le PNJ désigne un autre PNJ. Ce dernier tombe immédiatement malade. Après un certain temps d'incubation, le malade se transforme en monstre et gagne des Atouts, des Faiblesses et des Dons appropriés à sa nouvelle condition. Si un PJ est affecté par ce Don, un remède sera généralement trouvé avant que la transformation ne soit définitive.

- **Négation** $^{\gamma}$: Une fois par session, le PNJ peut décider qu'aucun pouvoir surnaturel ne fonctionne jusqu'à la fin de la scène. Le meneur de jeu devrait définir exactement ce qui est et ce qui n'est pas affecté, et comment contourner *Négation* (qui n'est jamais infaillible).

- **Null** $^{\gamma}$: Le PNJ peut rendre un PNJ, y compris lui-même, totalement anonyme. C'est-à-dire que plus personne ne se souvient de son existence et que plus aucune trace de lui n'existe. Prouver son identité et surtout qu'il existe bel et bien devient alors une tâche herculéenne. Ce Don ne peut être utilisé qu'une fois par session. Le PNJ peut essayer d'utiliser *Null* sur un PJ, mais ce dernier aura droit à un jet de dés (Test ou Conflit selon la situation) pour résister.

- **Omniscient** $^{\beta}$: Une fois par session, le PNJ sait exactement ce qui s'est passé dans une scène où il n'était pas présent.

- **Paranoïa** $^{\gamma}$: Une fois par session, le PNJ peut désigner un PJ présent dans la même scène que lui. Ce PJ ne sait plus où il en est et perd confiance en ses alliés. Jusqu'à la fin de la session, il ne pourra plus gagner de l'Inspiration grâce à ses Attaches, mais il peut encore les rompre si nécessaire.

- **Portée illimitée** $^{\beta}$: Une fois par session, le PNJ peut faire une attaque qui ignore toutes les notions de portée et de ligne de vue. En clair, il peut vraiment attaquer n'importe qui et n'importe où en utilisant ce Don, même si ça dépasse l'entendement.

- **Ralentissement** $^{\alpha}$: Une fois par session, le PNJ peut déclarer que jusqu'à la fin du Conflit en cours, il est impossible d'interrompre une action.

- **Régénération** $^{\beta}$: Toutes les Blessures légères que le PNJ reçoit sont immédiatement guéries et n'ont aucun effet. Le PNJ perd le bénéfice de ce Don jusqu'à la fin de la session dès qu'il subit une Blessure critique ou définitive.

- **Renforts** $^{\alpha}$: Une fois par session, le PNJ fait apparaître des renforts sous la forme d'un groupe de cinq Sbires sous ses ordres.

- **Repli** $^{\beta}$: Une fois par session, le PNJ s'échappe automatiquement sans que les PJs ne puissent l'arrêter. Il perd l'usage de ce Don s'il subit une Blessure définitive.

- **Repli amélioré** $^{\gamma}$: Ce Don fonctionne comme *Repli*, sauf que le PNJ peut emporter quelqu'un d'autre avec lui, que ce soit un allié, une victime ou un prisonnier.

- **Restauration** $^{\alpha}$: Le PNJ peut annuler toutes les Conditions négatives et tous les autres effets néfastes qui l'affectent, mais il subit une Blessure en échange.

- **Résurrection** [γ] : Une fois par session, si le PNJ est éliminé, il est à la place seulement mis hors-jeu et il est soigné d'une Blessure légère.

- **Sacrifice** [α] : Le PNJ doit être à la tête d'un groupe de Sbires pour utiliser ce Don. Lorsque le PNJ subit une Blessure, il peut choisir que c'est l'un de ses Sbires qui subit la Blessure à sa place.

- **Sens du combat** [α] : Le PNJ a un +4 à ses jets de dés lors de Conflits où il affronte plusieurs adversaires en même temps. Cependant, il a un -2 au résultat de ses jets de dés lors de Conflit où il n'a qu'un seul adversaire.

- **Sous-espace** [β] : Le PNJ peut créer une dimension de poche une fois par session. Il a le contrôle de qui y pénètre, et le meneur de jeu détermine les détails sur comment en sortir et comment détruire cet espace clos. Une fois détruit, tout le contenu de la dimension retrouve sa place naturelle.

- **Ubiquité** [α] : Le PNJ peut dépenser un point d'Inspiration à tout moment pour faire une entrée fracassante et dramatiquement appropriée, même si logiquement il ne devrait pas se trouver là.

- **Volant** [β] : Le PNJ peut voler librement et sans effort. Même si cela n'a aucun effet en termes de règles, vous devez tenir compte dans votre narration de l'avantage conséquent que cela représente dans tout combat où la mobilité est importante, ou lorsque les attaques à distance se font rares. Si vous utilisez les règles d'Arènes, cela permet cependant au PNJ d'ignorer la plupart des obstacles pour se déplacer de Zone en Zone.

- **Réincarnation** [γ] : Le PNJ ne peut pas être éliminé normalement. À la place, il est hors-jeu jusqu'à l'aventure suivante et il sera alors comme neuf. La seule façon de l'éliminer pour de bon devra être découverte par les PJs en cours de jeu.

- **Téléportation** [γ] : Une fois par session, le PNJ peut entrer et sortir à volonté d'une scène sans qu'on puisse l'en empêcher. Il perd l'usage de ce Don s'il subit une Blessure définitive.

• Gérer les points d'Inspirations

Les points d'Inspiration ont deux usages distincts, mais complémentaires : permettre aux joueurs malchanceux de réussir malgré tout les jets les plus importants, et permettre aux PJs de se comporter en Héros et de faire des trucs cool sans pour autant finir en mille morceaux. Le problème, c'est plutôt de donner suffisamment de points d'Inspiration aux PJs : un PJ sans Inspiration ne vaut pas mieux qu'un PNJ et ça craint.

Heureusement, les occasions de gagner de l'Inspiration sont nombreuses. Mais en tant que meneur de jeu consciencieux, vous vous posez certainement la question : est-ce que les PJs ne vont pas gagner trop de points d'Inspiration ? Il n'y a pas vraiment de réponse, tout dépend de votre style de

jeu. Vous aimez les aventures hautes en couleur avec des PJs plus grands que nature ? Laissez l'Inspiration couler à flots ! Vous préférez rester dans un cadre réaliste ? Donnez-leur juste le minimum requis.

Et le juste milieu ? Dans l'idéal, Les PJs devraient gagner un peu plus d'Inspiration qu'ils n'en dépensent. Les points ainsi économisés seront ensuite utilisés lors de l'affrontement final de l'aventure face à la Némésis, afin d'obtenir une victoire sur le fil face à un adversaire beaucoup plus puissant que les PJs. Mais ça, c'est la théorie. En pratique, vous devez surveiller la vitesse à laquelle vos joueurs accumulent l'Inspiration. Si un joueur n'en a plus, utilisez ses Attaches pour lui en faire regagner un peu, ou créez une scène propice au roleplay où il pourra utiliser Anecdote, Ambiances et ses propres Attaches à bon escient. Si un autre réussi à se faire une petite réserve, il est temps de le faire participer à un Conflit où il aura l'occasion d'en dépenser une bonne partie. Et si un Conflit important approche et que les PJs à court, n'oubliez pas de rappeler aux joueurs qu'un PJ peut toujours abandonner pour éviter de subir des Blessures importantes, et revenir à la charge plus tard.

Si vous ne vous sentez pas capable de distribuer équitablement des points d'Inspiration, vous pouvez utiliser le petit truc suivant en guise de béquille. À chaque scène, donnez-vous pour objectif de distribuer au moins un point d'Inspiration à chaque PJ présent dans la scène. Soyez donc attentif aux tentatives des joueurs d'utiliser les Attaches et les Ambiances pour gagner de l'Inspiration, en les encourageant si besoin est, et faites appel aux Attaches des PJs qui n'ont encore rien gagné durant la scène. Avec le temps cela deviendra un automatisme, et vous pourrez varier le nombre de points donné à chacun au cours des scènes en fonction des besoins.

• Résister aux pouvoirs et autres capacités spéciales

Dans **Anime★HighSchool**, les pouvoirs et autres capacités spéciales sont gérés de façon plutôt binaire : soient ils fonctionnent, soient ils ne fonctionnent pas, avec parfois une complication si un Test est requis. Or, un grand classique est de permettre à un personnage de se soustraire aux effets de ce genre de pouvoirs par sa seule volonté ou tout autre qualité ésotérique. Si vous désirez accorder ainsi la possibilité à un personnage de résister aux effets d'un pouvoir ou d'une capacité spéciale similaire (cela ne se limite pas aux Dons de Némésis), voici quelques conseils :

- À moins que le contraire ne soit indiqué, seuls les PJs, les Némésis et certains Intervenants sont autorisés à faire un jet de dés pour résister à un pouvoir. Les autres PNJs sont soit supposés échouer automatiquement à toute tentative, soit le meneur de jeu décide si le pouvoir fonctionne parfaitement ou pas en fonction du concept du PNJ et de ses capacités ;

- Autant que possible, limitez-vous à faire des Tests dont les résultats sont adaptés à la situation. Pour un pouvoir typique, préférez un Test comme **Agir sous la pression**, pour une capacité puissante, inspirez-vous de **Réaliser une prouesse physique** ou **Utiliser la manière forte**, et pour quelque chose de vraiment épique, essayez **Tenter l'impossible** ;

- Enfin, si vous pensez que c'est dramatiquement approprié, vous pouvez résoudre la situation par un Conflit, en une ou deux manches maximum, avec les conséquences habituelles. Dans

ce cas, si la capacité nécessite un Test pour être activée, le résultat du jet de dés ne se substitue pas au jet de résolution du Conflit. Vu le nombre de jets de dés que cela peut représenter pour une seule utilisation d'un pouvoir, sans compter les Blessures et les dommages collatéraux causés, gardez cette façon de faire pour les grandes occasions.

• Apprendre le jeu aux autres

Généralement, si vous êtes meneur de jeu, c'est que vous êtes le seul membre de votre groupe de joueurs qui s'est embêté à lire entièrement le livre de règle. Même si **Anime★HighSchool** n'est pas un jeu très compliqué, il y a de nombreux concepts à assimiler, et ce n'est pas une bonne idée de passer une heure à tout expliquer avant de commencer à jouer : vous risquez de tuer dans l'œuf l'intérêt de vos joueurs. Voici donc comment faire.

Tout d'abord, préparez un espace de jeu confortable, en prévoyant un exemplaire de la fiche de lycéen par joueur et quelques copies des différentes aides de jeux dont ils auront besoin. Essayez de vous procurer également assez de dés à douze faces pour tout le monde et de quoi écrire pour les étourdis qui auraient oublié leur crayon. Avant de commencer, prévenez vos joueurs que la partie va durer de 3 à 4 heures et demandez-leur de rester attentif jusqu'à la fin.

Ensuite, donnez à chacun une fiche de lycéen, expliquez-leur en quelques mots le concept du jeu (un truc du genre : *vous êtes les personnages principaux d'un anime se déroulant dans un lycée…*) et laissez-les remplir la partie « détails personnels » de leur fiche (nom, signe distinctif, groupe sanguin, etc.), quitte à vous aider des tableaux et listes du Chapitre I. Après, faites un court brainstorming pour que tout le monde se trouve un concept intéressant. Vous pouvez reprendre tels quels les exemples donnés dans les règles pour gagner du temps. Votre rôle pour l'instant se limite à répondre aux questions des joueurs et à les guider dans leurs choix. N'abordez pas encore les règles.

Maintenant, vous pouvez dire ce que sont les Atouts et les Faiblesses et expliquer les Tests dans les grandes lignes. Pas la peine d'entrer dans le détail des différents Tests donnés en exemple ni de parler des Conflits pour l'instant. Plutôt que de leur énoncer les règles qui définissent les Atouts et les Faiblesses, contentez-vous de les guider lorsqu'ils essayent de les formuler sur leur fiche. Utilisez au besoin les questions données dans le premier chapitre pour aider les joueurs qui ne savent pas quoi mettre.

Avant de passer aux Attaches, demandez à chacun de tirer au hasard ses deux Dons. Laissez du temps à vos joueurs pour les recopier sur leur fiche, puis répondez à leurs questions éventuelles. Par exemple, certains Dons parlent de Conditions, de Conflits ou de Blessures. Évoquez alors brièvement leur fonctionnement si on vous pose la question, en précisant que vous reviendrez plus en détail dessus lorsque l'occasion se présentera en jeu.

Après, expliquez brièvement ce que les Attaches représentent pour les personnages et à quoi ils servent en cours de jeu. Faites ensuite un tour de table où chaque joueur présente son PJ aux autres. Puis demandez-leur de choisir deux Attaches dans la liste, en prenant au moins une Attache en rapport avec le PJ qu'il lui a le plus plu. Pour gagner du temps, vous pouvez à la place décider que chacun reçoit une Attache avec ses deux voisins de table. En ce qui concerne les Buts, encore une fois le plus simple et le plus rapide sont de les laisser choisir dans la liste. Cependant, si un joueur a une bonne idée d'Attache, laissez-le faire au lieu de l'obliger à piocher dans une liste.

Donnez un point d'Inspiration à chacun en leur expliquant comment ils peuvent modifier leurs jets de dés avec, et en n'oubliant pas d'indiquer aux joueurs lesquels de leurs Dons nécessitent d'en dépenser pour les utiliser. Vous pouvez maintenant commencer la partie en leur précisant que vous vous occupez de les prévenir quand telle ou telle règle s'applique, et de leur réexpliquer la règle en question si nécessaire.

En cours de partie, utilisez les scènes pour illustrer l'utilisation des règles les plus courantes, et ne commencez à aborder les cas particuliers, et les règles les moins usitées (comme rompre une Attache), que lorsque vos joueurs auront bien intégré les bases. Avant de faire un jet de dés, n'oubliez pas de leur rappeler ce qu'ils encourent et de quelles façons ils peuvent améliorer leurs chances. Il n'est pas question de faire les choix à leur place, mais ils doivent avoir assez d'informations pour savoir ce qu'ils font. Autorisez-les à revenir en arrière s'il y a quelque chose qu'ils ont mal compris. Gardez les Ambiances, les Anecdotes et l'expérience pour une prochaine partie. Et faites du premier Conflit quelque chose d'aussi simple que possible (un PJ seul contre un Intervenant par exemple, ou deux à trois PJs contre un petit groupe de Sbires), expéditif, et avec des conséquences palpables en plus des Blessures.

• Parties impromptues

Anime★HighSchool a été conçu à la base pour faire des parties avec peu de préparation, voire en improvisant totalement du début jusqu'à la fin. Bien sûr, tout le monde n'est pas un meneur de jeu capable de faire cela intuitivement. C'est pour cela que voici quelques conseils pour vous en sortir lorsque vous n'avez que 10 minutes pour préparer votre session. En plus d'être capable d'improviser un peu, il vous faudra de quoi prendre des notes et des joueurs qui ne rechignent pas à participer.

1- Si cela n'a pas déjà été convenu à l'avance, décidez avec vos joueurs si vous allez jouer avec un ou plusieurs Playsets et si oui, lesquels.

2- Faites un tour de table (ou deux, voire trois) où vous demandez à chaque joueur une anecdote intéressante pour étoffer le décor de l'aventure.

3- Laissez les autres joueurs créer leurs PJs si ce n'est pas déjà fait, ou mettre à jour ceux qui reviennent d'une session précédente. Pendant ce temps-là, créez en vitesse un ou deux Némésis qui serviront d'antagonistes dans l'histoire. Notez sur une feuille les Attaches de chaque PJ en mettant leurs Buts bien en évidence.

4- Prévoyez une ou deux scènes par PJ où celui-ci devra faire face à un obstacle qu'il faudra surmonter pour accomplir son But, et surtout déterminez de quelle façon la situation peut partir en sucette. Coup de théâtre, fausse piste et dilemmes sont de bons choix, mais les Attaches des PJs sont également de bonnes sources d'inspiration.

5- Ne cherchez pas à essayer d'imaginer quelles sont les solutions possibles à ces épreuves. Contentez-vous de laisser les PJs trouver leurs propres solutions en cours de jeu et de dire oui à celles qui vous semblent les plus intéressantes.

6- Mettez en scène l'introduction de l'aventure à partir des informations précédentes. Afin d'impliquer les joueurs immédiatement, commencer *in media res* est une bonne idée. Posez

suffisamment de questions ciblées aux joueurs pour savoir comment on est arrivé là et pour combler quelques trous. Vous pouvez commencer à jouer !

Si vous n'arrivez pas trouver une situation de départ intéressante, ou si vous êtes en panne d'inspiration en cours de partie, vous pouvez aussi utiliser la table d'événements aléatoires suivante :

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

	11	Un PJ découvre une bombe !
	12	Une fille disant qu'elle est une princesse essaye d'échapper à ses poursuivants

9-10	**1**	Le lycée est assiégé par une horde de zombies
	2	Les murs de la salle de classe commencent à saigner
	3	Les PJs apprennent que le lycée a autrefois été le théâtre de morts mystérieuses
	4	Tous les élèves du lycée ont reçu un email d'une lycéenne décédée il y a quelques jours
	5	Un lycéen libère ses pouvoirs psychiques
	6	Un monstre géant ravage la ville
	7	Un mystérieux champ de force piège les PJs à l'intérieur du lycée
	8	Un OVNI atterrit dans la cour du lycée
	9	Un PJ découvre un robot géant abandonné dans les sous-sols du lycée
	10	Un robot tueur du futur cherche à éliminer l'une des amies d'un PJ
	11	Une étrange vidéo maudite circule parmi les lycéens
	12	Une horreur cosmique a été invoquée à l'intérieur du lycée
11-12	**1**	Deux lycéens ont échangé leur corps
	2	Les PJs doivent revivre la même journée plusieurs fois d'affilée
	3	Soudainement, toutes les filles du lycée ont des oreilles de chat
	4	Un drôle d'animal en peluche essaye de convaincre une lycéenne de devenir une mahô shojô
	5	Un exorciste fait irruption dans le lycée, persuadé que l'un des élèves est possédé par un démon
	6	Un jeune exterminateur de monstre infiltre le lycée pour accomplir sa mission
	7	Un lycéen est possédé par un kitsune (esprit-renard farceur)
	8	Un PJ a été mordu par un loup-garou
	9	Un PJ a subitement changé de sexe
	10	Un PJ est le témoin d'un combat entre deux Héros des temps anciens
	11	Un sorcier monnaye ses services pour maudire divers lycéens
	12	Un vampire infiltre le lycée pour se trouver de nouvelles victimes

• Concevoir un scénario

Un scénario est le document contenant les notes et les indications nécessaires au meneur de jeu pour faire jouer une aventure. On y trouve donc la description des scènes importantes, des plans, une liste de PNJs avec leurs caractéristiques, éventuellement des facsimilés à donner aux joueurs, et ainsi de suite. Selon vos préférences en tant que meneur de jeu, un scénario complet peut aussi bien tenir sur une simple feuille A4 que prendre l'apparence d'un gros dossier épais. Tout dépend du temps que vous voulez investir à préparer l'aventure, sachant qu'il est inutile d'essayer de prévoir tous les cas de figure.

La première chose à faire est de décider d'une intrigue, qui peut être aussi simple ou compliquée que vous le désirez. Si vous voulez vous contenter d'aventures qui tiennent en une seule soirée, restez sur des intrigues simples. Au contraire, les intrigues complexes prennent tout leur sens pour des aventures qui s'étalent sur plusieurs sessions. Essayer de les compresser pour les faire tenir en une seule session risque de rendre vos joueurs confus et votre histoire aura un rythme trop décousu.

Une méthode simple pour trouver une intrigue, c'est de commencer par créer une ou deux Némésis, avec leurs motivations et la manière dont elles vont s'y prendre pour parvenir à leurs fins. Puis

détaillez de la même manière leurs éventuels bras droits et sous-fifres, et leur rôle dans leurs plans, afin d'avoir une idée sur les difficultés que vont rencontrer les PJs. Bien sûr, si vous avez plusieurs Némésis, elles ne sont pas forcées d'être alliées, et elles peuvent même avoir des buts divergents. Si les PJs ont déjà été créés, profitez-en pour relire attentivement leurs Attaches, leurs Atouts, leurs Faiblesses, leurs Dons ou même leur concept afin de trouver des idées pour impliquer les PJs au maximum avec un minimum d'effort de votre part en cours de partie.

Maintenant, il est temps de définir les obstacles que les PJs devront franchir et l'opposition qui les attend. Par opposition, on entend les PNJs dont les objectifs vont les obliger à croiser les PJs de façon peu courtoise. Avec le travail que vous venez d'effectuer sur la Némésis et sa clique, vous devez déjà avoir quelques bonnes idées. Il s'agit juste de les écrire noir sur blanc pour les concrétiser et de développer un peu. Là encore, vous pouvez vous aider des Atouts, Faiblesses, Dons et Attaches des PJs pour créer des obstacles taillés sur mesure. Attention toutefois à ne pas en faire trop, et ne vous éparpillez pas : une demi-douzaine d'obstacles est largement suffisant, même pour un gros scénario. Les PJs ont tendance à créer leurs propres problèmes en cours de partie de toute façon.

Il est temps désormais de reprendre vos notes afin de faire le tri, et décider du déroulement de l'aventure. En gros, essayez de faire un tout homogène de ces éléments disparates et réécrivez ce qui ne marche pas après relecture. Selon votre style de jeu, vous pouvez aussi en profiter pour mettre au point le calendrier des événements importants, faire une liste de ce que les PJs doivent découvrir pour progresser, rajouter quelques PNJs secondaires et des scènes d'ambiance, et tout ce qui vous aidera en cours de jeu pour vous faciliter la tâche. Cependant, la seule chose à ne pas faire est d'écrire la solution aux différentes péripéties des PJs, ainsi que la façon dont doit se résoudre votre histoire. N'oubliez pas : jouez pour voir ce qui va se passer.

La touche finale est d'écrire la scène d'introduction et il ne faut jamais la négliger. Comme il s'agit de la seule scène de l'aventure où vous êtes sûr à 99% de comment ça va se passer, profitez-en pour bien poser le décor, mettre en avant les thèmes du scénario et capter l'attention des joueurs. C'est aussi cette scène qui doit faire un lien logique entre les différentes accroches que vous avez prévu pour les PJs et les premiers événements (et obstacles) qu'ils devront surmonter. S'il vous reste du temps avant de faire jouer votre scénario, profitez-en pour fignoler votre introduction. Ce ne sera jamais du temps de perdu. C'est aussi votre dernière opportunité pour déceler les incohérences et combler certains trous.

• Jouer en campagne

Là où un scénario couvre un court arc narratif, une campagne est une suite de scénarios qui permet de raconter une histoire plus ambitieuse. Si c'était un anime, un scénario couvrirait l'équivalent de 2 ou 3 épisodes, alors qu'une campagne serait une saison entière. Jouer en campagne plutôt que jouer de façon ponctuelle a certains avantages : cela vous permet de voir évoluer les PJs et le monde autour d'eux, et de lier leurs aventures en une seule histoire où les enjeux sont bien plus élevés que d'habitude.

Mais une campagne présente aussi pas mal de défis pour le meneur de jeu. Qui dit campagne, dit une certaine continuité. Il n'y a pas de remise à zéro après chaque session, et chaque aventure doit être la suite logique de la précédente. Cela ne vous empêche pas d'intégrer de nouveaux éléments en cours de campagne, mais le cadre doit rester familier aux joueurs, avec ses PNJs récurrents, les traces encore visibles de la dernière catastrophe qu'ils ont causée, et quelques clins d'œil à leurs aventures passées.

Ce n'est donc pas seulement jouer une suite d'aventures avec les mêmes PJs, ni même un gros scénario qui couvre plus d'une dizaine de sessions. Il vous faut une intrigue principale, qui vous servira de fil rouge le long de la campagne, avec une idée précise du début et de la fin et quelques pistes de ce qui peut se passer au milieu. La méthode est la même que pour l'écriture d'un scénario. Cependant, ce n'est pas la peine de tout préparer méticuleusement avant la première partie : les joueurs étant ce qu'ils sont, il y a peu de chances que tout se déroule comme vous l'aviez prévu.

L'astuce est donc de construire la campagne petit à petit, au fil des sessions, en ne perdant jamais de vue votre fil rouge. Au lieu d'essayer de tout résoudre à la fin d'une aventure, laissez quelques questions en suspens, auxquelles vos joueurs essayeront de trouver la réponse lors des aventures suivantes. Ce n'est qu'à la fin de la campagne qu'ils auront enfin toutes les réponses et que vous pourrez avoir une résolution digne de ce nom. Afin de donner une impression de progression, n'hésitez pas non plus à voir de plus en plus grand pour les enjeux de chaque aventure, jusqu'à ce que les PJs soient de taille à résoudre l'intrigue globale de la campagne.

Comme toujours, n'hésitez pas à demander l'aide de vos joueurs. Avant de commencer la campagne, présentez-leur le thème de la campagne, voyez avec eux les concepts de PJs appropriés si nécessaire, quel genre d'aventures ils peuvent s'attendre, et surtout le temps nécessaire pour arriver jusqu'au bout. Profitez-en pour en faire une session de brainstorming où chacun peut proposer ses idées. N'hésitez pas cependant à mettre ces idées à votre sauce, en adaptant au besoin ou même en donnant votre veto sur celles que vous jugez inappropriées. Ensuite, en cours de jeu, prenez des notes lorsqu'ils se perdent en conjectures afin de repiquer les idées qui vous semblent bonnes, mais auxquelles vous n'aviez pas pensé. Et à la fin de chaque session, demandez-leur ce que leurs PJs aimeraient faire lors de la session suivante.

Maintenant, c'est à vous de jouer !

CHAPITRE V : Le lycée Takamachi

Ce qui suit est une description générale du lycée qui sert de décors aux aventures des joueurs, ainsi que ses environs. La plupart des détails ont été laissés vagues de façon à ce que vous vous l'appropriiez, tout en vous donnant suffisamment d'informations pour pouvoir mettre en scène la vie quotidienne des lycéens.

• Généralités

Le lycée Takamachi est un lycée privé plutôt bien côté dans une banlieue typique de Tokyo. Construit après la Seconde Guerre Mondiale, son architecture est des plus classiques. En plus du bâtiment principal où se trouvent les salles de cours, il y a un bâtiment réservé au pôle administratif, au CDI et aux locaux des clubs, un réfectoire, un gymnase qui fait également salle de spectacle, une piscine, et les différents équipements sportifs nécessaires pour les différents clubs d'athlétisme, y compris un dojo traditionnel pour les arts martiaux et une aire de tir pour le club de kyudo.

Vu le déclin démographique du Japon, le lycée est cependant devenu un peu trop grand pour le nombre d'élèves présents. De nombreuses salles de classe ont été ainsi transformées en remises ou laissées à l'abandon, et il y a même un vieux bâtiment décrépi à moitié abandonné, qui servait autrefois d'internat, et qui n'est utilisé que par quelques clubs excentriques (et encore…).

Les cours commencent le matin à 8h30, bien que les élèves soient encouragés à être présents dès 8h00. La plupart viennent de loin, avec une à deux heures de trajet en train, et en plus une longue marche à pied depuis la gare. Ceux qui habitent à proximité viennent directement à pied, en bicyclette, ou pour les plus chanceux, en bus. Le règlement interdit les parents de déposer ou de chercher leurs enfants en voiture, sauf cas de force majeure.

Les classes comptent environ 40 élèves. Chaque classe a une salle de cours dédiée où les professeurs viennent à tour de rôle pour faire cours. Ce n'est que lors des cours de travaux pratiques ou d'EPS que les élèves quittent leur salle attitrée. Même pendant la pause déjeuner, les élèves sont encouragés à apporter leur repas et manger dans la salle de cours plutôt que d'aller à la cantine.

Les cours se finissent à 15h30 avec le nettoyage de la salle de classe. Les lycéens ne sont cependant pas censés rentrer chez eux immédiatement après, et le reste de l'après-midi est dédié aux activités de club. La plupart des élèves quittent le lycée vers 19h30. Ceux qui partent plus tôt ont généralement des cours du soir pour se préparer aux examens d'entrée des universités, ou font un petit boulot avec l'accord du lycée.

Il existe des clubs sur à peu près tous les sujets : il suffit qu'au moins cinq lycéens réussissent à convaincre un professeur du bienfondé de leur club. Le professeur en question sera leur référant, qui même s'il n'a aucune influence sur le fonctionnement du club, est tout même responsable des lycéens et de leurs activités. Un lycéen ne peut choisir qu'un seul club, et ne faire partie d'aucun club est l'exception plutôt que la règle. De nombreux clubs ne servent d'ailleurs qu'à se faire des amis et passer du bon temps entre lycéens ayant les mêmes centres d'intérêt, que de faire quoi que ce soit de constructif.

• Une année au lycée

La rentrée des classes a lieu début avril, avec une cérémonie d'accueil pour les classes de seconde. Les lycéens ont un mois pour trouver un club et s'inscrire, et nombreux sont les clubs qui partent à la chasse aux nouveaux membres en ce début d'année scolaire. Un court voyage scolaire d'une journée a également lieu durant le premier trimestre. En première ou en terminale, ce voyage scolaire peut durer plusieurs jours et est l'occasion de visiter de hauts lieux culturels et historiques.

La Golden Week se déroule du 29 avril au 5 mai inclus. Durant cette période où il y a pas moins de quatre jours fériés presque d'affilés en sept jours, l'école est fermée. Les élèves peuvent ainsi profiter d'un court répit après une rentrée difficile, et c'est l'occasion pour la plupart de passer un moment en famille.

L'été est l'occasion des grandes vacances, de mi-juillet à fin août, où de nombreux devoirs sont donnés aux lycéens pour ne pas qu'ils passent tout ce temps à s'amuser. Ceux qui n'ont pas eu la moyenne lors des partiels doivent en plus suivre des cours de rattrapage pendant les vacances. Certains clubs continuent leurs activités pendant l'été, bien que les élèves soient moins assidus.

L'automne est la période des festivals sportifs et culturels du lycée. Le festival culturel est une sorte de kermesse organisée par les clubs afin de remplir leurs caisses, et chaque classe doit organiser également un stand ou un événement. Le festival sportif est l'occasion pour les clubs d'athlétisme de montrer aux professeurs, aux parents et aux autres lycées le talent de leurs membres, et leurs progrès depuis l'année précédente, mais dans les faits tout le lycée participe aux épreuves. Heureusement, les moins sportifs peuvent se contenter de concourir au tir à la corde, de faire une course à trois pattes ou de participer à la « bataille de cavalerie » (kibasen).

L'année scolaire se termine en mars, où ont lieu les examens de fin d'année pour les terminales. Les résultats de ces examens déterminent à quelle université un lycéen va pouvoir s'inscrire. Ils sont extrêmement difficiles, et comme ils décident de l'avenir de chaque élève, ils sont toujours pris très au sérieux. Par conséquent, les terminales sont des lycéens très stressés qui n'ont souvent que ces examens en tête.

• Démocratie lycéenne

Chaque classe a deux délégués, un garçon et une fille, qui sont élus chaque trimestre. En plus de servir d'intermédiaires entre les élèves et les professeurs, et de faire certaines corvées pour ces derniers, ils doivent s'assurer que le salut en début et en fin de cours soit correctement effectué, et que chaque élève de la classe accomplisse les tâches qui lui ont été confiées, notamment le nettoyage de la salle de classe.

Le Bureau des Élèves est constitué uniquement de lycéens et s'occupe d'organiser les festivals et autres événements qui rythment la vie scolaire. Le BDE valide également le budget des clubs, ce qui lui donne une certaine influence sur ces derniers, et s'efforce de traiter les requêtes des lycéens avec ses maigres moyens, quitte à enrôler de force quelques lycéens qui justement n'ont rien à faire ce jour-là. Le président du BDE est élu en début d'année par les lycéens, bien que généralement ce soit

le successeur désigné par le président sortant qui est élu, ce qui a pour conséquence qu'un grand nombre de personnalités extravagantes se sont succédé ces derniers temps à ce poste.

Le grand ennemi du BDE est le Conseil de discipline, constitué de lycéens chapeautés par le directeur et des représentants du corps enseignant et des parents d'élèves, et dont le rôle est de s'assurer que le règlement intérieur du lycée soit appliqué à la lettre. Lorsque les faits sont graves, le Conseil de discipline se réunit pour délibérer de la sanction à appliquer, la plupart du temps un blâme ou une exclusion temporaire, mais l'ostracisme est également une pratique courante. Typiquement, le président du conseil est un lycéen psychorigide frustré qui abuse de son pouvoir pour rendre la vie des autres lycéens beaucoup moins fun. Le Conseil de discipline a une profonde aversion pour les méthodes employées par le BDE, et essaye de mettre son grain de sel dans l'organisation des différents événements pour être certain que ces débauchés du BDE n'en profitent pas pour proposer des activités obscènes.

• L'uniforme

Le lycée Takamachi fait partie de ces établissements où le port de l'uniforme n'est pas obligatoire. Cependant, le code vestimentaire est suffisamment strict pour que la plupart des lycéens préfèrent porter l'uniforme officiel du lycée afin de ne pas avoir de problème, et de le modifier légèrement pour personnaliser son look. Les piercings et autres modifications corporelles ne sont normalement pas autorisés, ce qui n'empêche pas beaucoup de lycéens d'en porter discrètement.

En début d'année, chaque élève reçoit un uniforme d'été, un uniforme d'hivers et une tenue de sport. Le passage de l'uniforme d'été à l'uniforme d'hivers (et inversement) est décidé par la direction, afin d'éviter les mélanges. Cependant, les uniformes ont un signe distinctif qui change chaque année : généralement une cravate de couleur différente, ou une broderie spécifique. Ce signe distinctif a pour seul but de distinguer les nouveaux de leurs ainés. Ces derniers ont en effet le devoir d'apprendre aux nouveaux le règlement intérieur du lycée et de les remettre dans le droit chemin le cas échéant.

Les lycéens portant l'uniforme sont censés avoir un comportement exemplaire aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de l'établissement. Un flagrant délit de bagarre après les heures de cours est suffisant pour risquer une exclusion. Embrasser ou même simplement tenir la main d'un lycéen du sexe opposé peut également valoir un avertissement. Il ne faut pas oublier que les Japonais voient les lycéens encore comme des enfants : les rendez-vous galants entre lycéens et ce qui s'ensuit sont donc forcément déconseillés par les adultes.

• Autour du lycée

À deux stations de métro se trouve une galerie marchande à l'ancienne, avec plein de petits commerçants entassés dans une rue piétonne. Il y a un petit salon de thé à la mode où viennent de nombreux lycéens après les cours, ainsi qu'une herboristerie à l'opposé qui vend plein de trucs bizarres. On y trouve également des pachinko et un libraire qui vend aussi bien des mangas d'occasion que de vieux grimoires poussiéreux. Parfois, des délinquants de différents lycées viennent dans ce quartier paisible pour y régler leurs comptes.

En prenant la ligne de bus qui s'arrête devant le lycée, on arrive à un centre commercial moderne avec plein de boutiques de mode, un cinéma, un disquaire, des restaurants, des cafés, un marchand de jeux vidéo et autres geekeries, et même une petite salle de concert. Lorsqu'elles en ont l'occasion, de nombreuses élèves du lycée y font un tour avant de rentrer chez elles. Les garçons y viennent surtout pour mater les filles, essayer de draguer des étudiantes, et dépenser leur argent de poche au cinéma ou à la salle d'arcade.

Les plus courageux prennent leurs vélos pour aller dans les collines boisées pas loin pour profiter du paysage et du calme. La rumeur dit que l'endroit est maudit, et il n'est pas rare que des lycéens y viennent de nuit pour des « épreuves de courage ». Selon la rumeur, de nombreuses personnes se seraient suicidées ici et il s'y passerait plein de phénomènes inexpliqués. Il y a également ce sanctuaire shinto abandonné au sommet de la colline. Le chemin pour y aller est long et dangereux, et l'endroit ne paye vraiment pas de mine, mais il semblerait que quelqu'un y vienne faire des offrandes régulièrement.

Le lycée se trouve à proximité d'un jardin botanique où siège un imposant temple bouddhiste à son extrémité opposée. En plus d'un parc floral contenant de nombreuses fleurs exotiques et colorées, le parc est réputé pour ses magnifiques cerisiers en fleurs lorsqu'arrive le printemps. Le rendez-vous des amoureux se trouve au pied d'une magnifique fontaine qui imite le style de celles du château de Versailles. Le parc est toujours animé, même en semaine, ce qui profite aux quelques marchands de glaces et autres pommes d'amour que l'on trouve d'ici de là.

Pour les lycéens les plus studieux, la bibliothèque municipale est extrêmement bien fournie sur tous les sujets, y compris en livres étrangers. C'est un endroit toujours calme et frais, même en plein été, et on n'y croise pas forcément que des intellos. Il y a une section manga acceptable qui attire pas mal de collégiens et de lycéens qui veulent lire les classiques du shonen sans se ruiner. On y trouve même quelques jeux de rôles et l'édition de poche du Necronomicon, à condition de savoir où chercher. Dans une ruelle pas loin de la bibliothèque, on peut trouver la petite boutique d'une diseuse de bonne aventure qui est étrangement populaire chez les lycéennes de seconde cette année.

• Le surnaturel au lycée

Du point de vue de la plupart des adultes, le surnaturel ce n'est que des superstitions stupides que les jeunes prennent trop souvent au sérieux. Ceux qui y ont été réellement confronté soit passent de nombreuses heures chez le psy à se convaincre que ce n'était pas vrai, soit deviennent des excentriques troublés par l'expérience. Les autorités préfèrent fermer les yeux, même si la police a bien une section des « affaires non classées » dont les bureaux se trouvent au sous-sol du commissariat central. Pourtant les histoires de fantômes, de vampires, de gens dotés de capacités parapsychiques et de yôkais en tout genre pullulent. Et il ne s'agit pas toujours de rumeurs ou d'histoires racontées pour se faire peur : on peut trouver sur YouTube des vidéos qui n'ont pas l'air d'avoir été réalisés avec des trucages.

En ce qui concerne le lycée Takamachi, vu certains hurluberlus inscrits comme élèves, certains membres du corps enseignant sont parfaitement au courant que certains lycéens possèdent des talents très particuliers. Chacun y réagit à sa façon, les plus courants étant le déni, le dégoût et la curiosité scientifique. Rares sont ceux qui se donneront volontairement le rôle de mentor, surtout qu'à priori aucun des adultes ne possède de pouvoir. Cela n'empêche pas que cela fait bien longtemps que plus personne ne hausse un sourcil lorsqu'une bataille surnaturelle se déclare dans la cour de l'école…

Pour les élèves, les choses sont différentes. Tout d'abord, il y a les lycéens ordinaires pour qui toutes ces histoires de pouvoirs ou autres phénomènes paranormaux, c'est des trucs qu'on lit dans les mangas ou les light novels ou que l'on voit dans les animes et les films. Bref, ça reste du fantasme, voire des enfantillages. Lorsqu'ils découvrent que c'est vrai, il y a ceux qui trouvent ça cool, ceux qui sont jaloux et qui veulent aussi avoir des pouvoirs, et ceux qui préfèrent croire qu'ils vivent dans un monde normal. Ceux qui ne cachent pas leurs pouvoirs peuvent ainsi gagner rapidement un sacré fan-club, et un nombre tout aussi important d'élèves qui leur en voudront à mort.

C'est pourquoi la plupart des lycéens aux capacités paranormales préfèrent rester prudents. Ils n'ont pas forcément d'adultes sur qui compter, et à moins qu'exceptionnellement cette année il y ait une majorité de lycéens dotés de pouvoirs, la popularité gagnée en étalant ses facultés au grand jour est plus un cadeau empoisonné qu'autre chose. Il y a bien sûr des exceptions, et le risque d'ostracisme est faible, mais les adolescents ne sont pas connus pour faire preuve d'une grande sagesse. Du coup, afin de garder une vie aussi tranquille que possible, le modus operandi typique est de se faire discret pendant les cours et de garder les batailles surnaturelles en dehors de l'école, ou tout du moins d'essayer d'avoir le moins de témoins possible.

CHAPITRE 6 : Playsets

Un Playset est un document de référence qui vous permet de jouer à **Anime★HighSchool** en modifiant certains aspects du lycée Takamachi pour une nouvelle expérience de jeu. De façon plus pragmatique, il s'agit d'un ensemble de notes concises vous permettant de jouer dans un univers précis ou de changer totalement de genre. Vous trouverez quatre exemples de Playsets dans les pages qui suivent, mais rien ne vous empêche de créer les vôtres.

Chaque Playset devrait au minimum comporter les informations suivantes :

- **Le pitch** : Un résumé de l'univers destiné aux joueurs, en marquant bien les différences avec le lycée Takamachi tel que décrit dans le chapitre précédent. Si vous créez votre propre Playset, efforcez-vous d'inclure dans votre pitch si on se trouve dans le passé, le présent, le futur ou dans un autre monde, si le surnaturel existe ou pas et sous quelle forme, et en quoi vont consister les aventures des PJs.
- **Les concepts** : Une douzaine d'exemples de concepts de PJs appropriés au Playset, avec un court paragraphe de description pour chacun. Chacun de ces concepts est également une opportunité d'en dire un peu plus sur l'univers.
- **Attaches et Buts** : Une liste d'Attaches et de Buts adaptés pour une partie impromptue ou pour démarrer une campagne.
- **Règles spéciales** : Une compilation des règles spécifiques à ce Playset. Il peut s'agit de restrictions particulières lors de la création d'un PJ, la description de nouveaux Tests courants et toute règle additionnelle dont vous aurez besoin.
- **Antagonistes** : Une courte liste de ce que les joueurs peuvent s'attendre à avoir en face d'eux lors de Conflits. Il peut s'agit d'individus, d'organisations ou même d'événements particuliers ou de phénomènes paranormaux. Si possible, essayez d'avoir toujours au moins trois factions afin de rendre les choses plus intéressantes.
- **Mystères** : Une liste de questions ouvertes dont les joueurs devront essayer de trouver la réponse en cours de jeu. Lorsque vous créez votre propre Playset, vous devez choisir des questions qui reflètent les thèmes du genre que vous cherchez à émuler, et qui sont autant d'intrigues potentielles dont vous laissez la réponse en suspens.
- **Twists** : Quelques options que le meneur de jeu peut choisir en secret afin de bousculer les habitudes des joueurs qui ont trop joué au même Playset, ou simplement pour avoir quelque chose de différent. Un Twist ne remet pas fondamentalement en cause l'univers présenté dans le Playset, mais offre de nouvelles pistes à explorer.

Ce qu'il ne faut pas oublier, c'est qu'un Playset n'a pas besoin d'être autre chose qu'une ébauche de décor. Ce n'est qu'un point de départ, que ce soit pour une séance de jeu isolée ou un début de campagne. Il n'est donc pas nécessaire de tout détailler. Vous comblerez les trous au fur et à mesure de la partie, en utilisant les péripéties des PJs, leurs anecdotes et ce que le meneur de jeu a sorti de son chapeau. Le plus important c'est de savoir qui sont les PJs, qui sont leurs adversaires, qu'est-ce qui va générer des Conflits, et où est-ce que l'on va.

Inukiyama, une ville (trop) tranquille

Nous sommes en 1983. Le lycée Takamachi est un établissement public de province, un peu décrépi, situé dans une région montagneuse du Japon, dans la ville d'Inukiyama. La ville est un peu isolée, mais la beauté sauvage de l'endroit attire suffisamment de touristes pour qu'il y ait un peu d'animation.

Tout a commencé par la disparition de randonneurs. La police parlait d'accidents dans la montagne et on a même soupçonné une attaque d'animaux sauvages. Et puis il y a eu ce meurtre mystérieux en ville et ces déménagements soudains. La peur règne et certains commencent à se méfier de leurs voisins.

Une étrange malédiction frappe actuellement la ville. Les anciens parlent à mots couverts des Ayakashi venus pour exécuter leur terrible vengeance. Ce qui est sûr, c'est qu'Inukiyama cache de lourds secrets et qu'ils sont la raison de ces événements funestes. Les adultes sont trop empêtrés dans leurs mensonges et les non-dits pour affronter la vérité, mais peut-être qu'un groupe de lycéens intrépides arriveront à percer ce mystère et lever la malédiction, si les Ayakashi n'ont pas raison d'eux avant…

• Concepts de lycéens

- **L'innocent** : Vous avez encore votre insouciance et votre naïveté d'enfant. Votre air enjoué et votre émerveillement aux petits plaisirs de la vie font le bonheur de vos camarades, et certains sont même prêts à tout pour vous protéger. Cependant, avec la tournure que prennent les événements, votre avenir est plus qu'incertain.

- **L'investigateur** : Vous avez passé énormément de votre temps libre à vous renseigner sur les us et coutumes de la ville, et vous avez même déterré quelques histoires à moitié oubliées. Vous n'avez cependant qu'à peine effleuré la vérité, et certains à Inukiyama voudront votre tête s'ils apprennent ce que vous avez découvert.

- **Le citadin** : Vous êtes de Tokyo ou de toute autre grande ville et vous venez d'emménager. Vous ne connaissez rien à Inukiyama et souvent vos camarades vous reprochent de ne pas respecter les coutumes et les superstitions locales. Néanmoins, votre façon de penser de citadin offre une perspective intéressante pour découvrir ce qui se passe réellement ici.

- **Le farfelu** : Vous êtes toujours dans votre monde, à parler à des fées, faire semblant de combattre des démons ou agir comme si vous étiez dans un anime. La plupart des gens vous prennent pour un clown, mais vous n'en avez cure. Vous n'êtes pas fou ni stupide, vous essayez juste d'oublier la laideur du monde et vos problèmes à votre manière.

- **Le gosse de riche** : Vous êtes le fils ou la fille de l'une des familles les plus riches d'Inukiyama. Vous avez reçu une éducation classique en plus de vos cours à l'école, et vous vous comportez avec une grande dignité. En revanche, vous avez développé un certain dédain pour ceux de rang inférieur, ce qui ne vous rend pas populaire avec tout le monde.

- **Le marginal** : Par choix ou non, vous préférez vivre à l'écart des autres lycéens, sans vous soucier de leur petit manège. Vous êtes toujours seul, mais cela vous convient. Libéré des conventions sociales et autres obligations extrascolaires, vous avez également développé un point de vue de ce qui se passe très différent des autres lycéens.

- **Le notable** : Vous êtes le fils ou la fille de quelqu'un d'important et d'influent à Inukiyama. Cela vous permet d'être au courant de beaucoup de choses, y compris certains secrets bien cachés de la ville. Les autres lycéens ont également tendance à voir en vous un leader, et même les adultes vous écoutent lorsque vous avez une suggestion à faire.

- **Le petit génie** : Vos talents de déduction sont sans égal. Bien que vous n'ayez aucun talent pour enquêter, vos neurones tournent à plein régime en permanence et aucune énigme ne vous résiste. Vous êtes bien décidé à faire la lumière sur les mystères qui planent au-dessus de la ville avec l'aide de vos camarades.

- **Le psychopathe** : Vous avez réussi à bien le cacher jusqu'à présent, mais le bien, le mal et toutes ces bêtises de compassion et de regrets, ça ne vous fait ni chaud ni froid. Cependant, avec ce qu'il se passe en ce moment, vous avez enfin l'opportunité d'agir à votre guise et de passer à l'acte. Vos idiots de camarades et ces aveugles d'adultes n'ont qu'à bien se tenir.

- **Le psychotique** : Vous êtes mentalement instable. En temps normal, vous avez simplement des sautes d'humeur parfois incompréhensibles, mais le stress et la peur peuvent vous faire basculer temporairement dans la folie. Délires et hallucinations prennent alors le dessus et vous espérez de ne pas commettre l'irréparable pendant une crise.

- **Le spirite** : D'une façon ou d'une autre, vous avez un lien fort avec le monde des esprits. Peut-être avez-vous des dons de médium ou vous avez trop lu de livres occultes. Quoi qu'il en soit, les autres lycéens vous trouvent bizarre et les événements récents ne vont pas arranger les choses. Mais peut-être que votre don va s'avérer vital ?

- **Le symbiote** : Vous avez été attaqué par un Ayakashi et vous vous en êtes sorti vivant par chance. Depuis vous êtes « hanté », entendant les voix et percevant les formes des Ayakashi, et il vous semble que votre corps ne vous appartient plus. Vous commencez également à développer des pouvoirs surnaturels similaires aux leurs. Êtes-vous encore humain ?

• Attaches et Buts

- J'ai connu Miyako quand elle était petite, mais elle a trop changé pour que ce soit la même personne. Je dois la démasquer (But)
- J'ai été élevé par la secte Arakida. J'ai échappé à leur lavage de cerveau, mais le reste de ma famille est encore sous leur joug
- Je soupçonne mon grand-père d'en savoir plus sur ce qui se passe que ce qu'il en dit
- Je suis amoureux de Keiichi depuis qu'on est tout petit, mais il semble m'avoir oublié depuis son séjour à la capitale
- Je suis sûr que ma petite peste de sœur a été remplacée par un Ayakashi !
- Je vais encore revivre aujourd'hui ce que j'ai vu dans mes cauchemars. Comment faire pour éviter ce qui va arriver ? (But)
- L'oncle de ma meilleure amie la maltraite en permanence. Je prie pour qu'il soit victime de la malédiction
- Le nouveau petit ami de ma mère n'est qu'un parasite. Je suis sûr qu'il trempe dans des affaires louches
- Ma sœur jumelle me déteste et veut ma peau
- Mon frère a disparu suite à la malédiction il y a quelques années et je dois le retrouver (But)
- Mon père travaille chez Mirai Biolab nuit et jour depuis quelque temps, et ça me fait de la peine de ne plus le voir
- Tout le monde dans la famille refuse de parler de « Misaki ». Mais c'est qui au juste ? (But)

• Règles spéciales

- **Création de lycéen** : Un PJ lycéen est créé normalement à deux détails près. Tout d'abord, chaque PJ doit choisir un Secret et en reçoit un du meneur (voir ci-dessous). Ensuite, les Dons *Arsenal ésotérique*, *Fureur dévastatrice*, *Guérisseur*, *Invocation*, *Magie*, *Mecha*, *Message télépathique*, *Métamorphose*, *Mur d'acier*, *Objet de pouvoir*, *Résistance à X* et *Visions* ne sont pas disponibles pour les PJs. Le meneur de jeu peut cependant autoriser un PJ à prendre un Atout surnaturel pour émuler l'un de ces Dons, mais cela doit rester rare. Rien n'empêche également un PJ d'acquérir l'un de ces Dons avec l'expérience si cela est justifié par l'évolution de la situation. La seule exception est un lycéen avec un concept de symbiote, spirite ou similaire qui peut prendre l'un de ces Dons (et un seul) pour représenter ses pouvoirs naissants.

- **Secrets** : Ici tout le monde a des secrets, y compris les PJs. À la création de votre lycéen et à chaque fois que vous en changez, vous devez choisir votre But secrètement et vous ne devez pas le divulguer aux autres PJs. Seul le meneur doit le connaître. Bien sûr, ils pourront le découvrir par eux-mêmes en cours de jeu ou vous pouvez essayer de leur révéler au moment opportun, mais ça a des chances de causer plus de problèmes que d'en résoudre. De plus, l'Attache donnée par le meneur en début de session doit aussi être conservée secrète. Généralement, elle vous opposera à un ou plusieurs autres PJs, alors faites en sorte de ne pas l'éventer trop tôt.

Dans tous les cas, ce n'est pas parce que vous devez les garder cachés que cela n'affecte pas la façon de jouer votre lycéen : un joueur attentif devrait être capable de deviner vos Secrets au cours de la session. De même, le meneur pourra quand même vous récompenser par de l'Inspiration lorsqu'il vous met dans une situation difficile à cause de vos Secrets. Par contre, si vous faites appel à vos Secrets comme si c'était des Attaches ou des Buts ordinaires, cela ne sera possible que s'ils ont déjà été révélés à tous.

Du côté du meneur de jeu, la meilleure façon de gérer les Secrets est de donner à chaque joueur un petit carton sur lequel vous avez écrit un morceau de background que seul ce PJ connaît et d'y indiquer l'Attache secrète en rapport. Sur ce carton, laissez également de la place pour que le joueur y indique son But. De cette façon, chacun garde son carton face cachée devant soi sans risque de révéler ses Secrets par erreur lorsque son voisin de table regarde sa feuille de lycéen.

L'objectif des Secrets n'est pas de faire en sorte que les PJs s'entretuent, mais d'instaurer un climat de méfiance. Il y a peut-être un traître parmi eux, ou tout du moins quelqu'un qui n'est pas ce qu'il dit être. Partager des informations avec un inconnu est risqué et la paranoïa ne tarde pas à s'installer. La plupart des Secrets ont un rapport direct avec le scénario du meneur de jeu : complice de l'une des personnes impliquées, détenteur d'une information cruciale, mais dangereuse à divulguer, victime d'un maître chanteur qui brouille les pistes, un pouvoir surnaturel caché, ou un PJ qui cherche seulement à nuire à un autre PJ pour des raisons personnelles. De fausses pistes et tout ce qui peut rendre l'enquête plus excitante sont aussi valables. Vous n'avez pas besoin que tous les PJs soient suspectés d'avoir fait quelque chose de louche. Agir de façon à entraver la progression de l'enquête pour de bonnes raisons suffit.

Les Secrets sont aussi un moyen pour le meneur d'improviser un scénario d'enquête. Préparez quelques cartons avant la session et distribuez-les au hasard aux différents PJs après qu'ils aient créé leur lycéen mais avant qu'ils aient choisi un But. Voyez ensuite avec chacun d'entre eux du *pourquoi* de leur Secret et laissez leur trouver un But approprié. Dans une telle configuration, l'un des PJs est forcément lié au coupable (ou est le véritable coupable) et en tant que meneur, vous avez juste à remplir les blancs en vous aidant des conjectures enfiévrées de vos chers joueurs à l'imagination débordante. N'oubliez pas d'inclure au moins un Secret qui indique clairement qui est le Héros de l'histoire (et éventuellement ses véritables compagnons en qui il peut avoir toute confiance) pour éviter que cela se termine en « battle royale » ou en farce.

Enfin, notez également que les PNJs importants ont aussi leurs propres Secrets. Le meneur de jeu n'a pas à dire lesquels de ses PNJs en possèdent, mais il devrait donner à ses PNJs des Secrets plus simples que ceux des PJs. Rien ne l'empêche de les compléter ensuite en cours de jeu pour mieux adhérer à la façon dont l'histoire s'est développée. Cependant, soyez fair-play en tant que meneur et ne modifiez pas les Secrets de vos PNJs de façon à ce qu'ils contredisent les faits déjà établis par les découvertes des PJs.

- **Le surnaturel** : Le surnaturel existe à Inukiyama mais c'est une force invisible qui ne peut pas vraiment être comprise ni être totalement maîtrisée. Il n'y a donc pas de magiciens qui lancent des boules de feu ou qui animent des zombies. Par contre, un médium qui peut ressentir la présence des fantômes ou une prêtresse capable d'entendre la voix des esprits sont tout à fait possibles. Une malédiction ressemblera à une série de coïncidences malheureuses ou à une mort violente ironique. Et même si les PJs mettent la main sur une solution magique pour combattre les Ayakashi, ils n'auront jamais de preuves qu'elle aura totalement marché.

  À quelques exceptions près, les PJs ne croient pas vraiment au surnaturel. Ceux qui ont toujours vécu à Inukiyama sont superstitieux, mais de là à croire des fadaises sur les pouvoirs parapsychiques ou la magie… Cela veut dire aussi que dissimuler des faits sous le couvert de la superstition ou du surnaturel est aisé. Il se passe toujours des choses étranges ici, et une série de coïncidences étranges (qui sont vraiment des coïncidences) peut rapidement se transformer en malédiction imaginaire. L'absence de preuve de l'existence du surnaturel n'arrêtera pas les commères de Inukiyama de colporter les rumeurs les plus folles.

  Le surnaturel doit rester mystérieux. Même si les Ayakashi sont manifestement des esprits vengeurs, le meneur de jeu a toujours l'option de laisser planer le doute sur certains événements et les PJs devront décider d'eux-mêmes si le surnaturel était responsable de tel ou tel événement. C'est aussi un bon moyen de surprendre vos joueurs lorsqu'ils croient avoir affaire à quelque chose de tout à fait normal, et que finalement vous révélez qu'il n'y avait rien de naturel là-dessous.

- **Tests courants** : Voici trois nouveaux Tests que vous utiliserez souvent en jouant ce Playset. Les deux premiers interagissent avec les Secrets et entretiennent la paranoïa ambiante. Le troisième est le bon vieux Test de peur que l'on retrouve dans tout jeu d'horreur digne de ce nom.

  - **Trouver la vérité** : Par défaut, tout le monde se méfie de tout le monde, et démêler le vrai du faux peut se révéler problématique. Utilisez ce Test lorsque vous cherchez activement à découvrir le Secret d'un autre personnage. Le meneur de jeu peut optionnellement répondre à certains résultats du Test secrètement, par exemple en vous glissant discrètement un morceau de papier.
    - *Sur un résultat de 5 ou moins* : Vous vous mettez inutilement en danger, ou au choix du meneur, vous trouvez une information sans rapport qui vous envoie sur une nouvelle piste ;
    - *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous obtenez un indice sur la nature de ce Secret, ou au choix du meneur vous découvrez quelque chose d'horrible que vous ne voulez absolument pas savoir ;
    - *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous obtenez ce que vous cherchiez et le meneur vous dévoile un Secret adéquat, y compris celui d'un autre personnage si c'est plus approprié à la situation.

- **Cacher un secret** : Il s'agit ici de résister à toute tentative de vous tirer les vers du nez ou quand vous essayez de mentir pour protéger l'un des Secrets que vous avez appris (y compris les vôtres).
    - *Sur un résultat de 5 ou moins* : Malgré vous, vous laissez échapper un indice important à votre interlocuteur sur la nature de ce que vous cherchiez à dissimuler ;
    - *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous ne dévoilez rien à votre interlocuteur, mais celui-ci devine que vous cachez quelque chose. Vous gagnez une Condition négative en rapport avec la situation et la façon dont se manifeste sa méfiance envers vous ;
    - *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous vous en sortez comme un chef et votre interlocuteur ne suspecte rien pour le moment.

- **Être effrayé** : Faites ce Test lorsque vous êtes confronté à une scène horrible ou à une manifestation surnaturelle, ou lorsque vous contemplez une vérité qui chamboule votre vision des choses.
    - *Sur un résultat de 5 ou moins* : Vous êtes fortement marqué par l'expérience et vous gagnez une Blessure psychologique aggravée. De plus, vous développez un trouble mental approprié jusqu'à ce que cette Blessure soit guérie ;
    - *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous gagnez une Blessure psychologique et vous paniquez, devenez catatonique ou hystérique et agissez sans réfléchir. Par exemple, vous vous jetez sur le monstre qui vient de surgir, vous fuyez en laissant tout tomber derrière vous (y compris vos amis) ou vous perdez vos moyens et vous vous répandez par terre ;
    - *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous restez totalement de marbre et vous pouvez agir normalement.

• Antagonistes

- **Les Ayakashi** : À la base, les Ayakashi sont des esprits qui peuvent devenir invisibles et changer d'apparence à volonté, comme il en existe beaucoup au Japon. Prendre l'apparence de leur précédente victime ou simplement se faire passer pour un touriste égaré est un jeu d'enfant pour eux. Le grésillement qui sort des radios lorsqu'un Ayakashi est à proximité est la seule façon efficace de détecter leur présence. De nombreuses légendes et rumeurs à propos des Ayakashi circulent à Inukiyama et ils sont considérés comme faisant partie du folklore local. Même parmi les lycéens, il circule de nombreuses façons plus ou moins efficaces d'invoquer un Ayakashi pour se venger de quelqu'un. Le plus inquiétant, c'est qu'il semble que la victime d'un Ayakashi se transforme en Ayakashi pour se venger de celui ou celle qui est responsable de son état. Or les Ayakashi, bien que rusés, agissent parfois de façon irrationnelle et peuvent faire preuve d'une logique biscornue pour déterminer qui est le « responsable », ce qui ne fait qu'empirer la situation.

- **Le conseil des Anciens** : Les Anciens forment un groupement informel des chefs de chacune des familles influentes et historiques d'Inukiyama. Ils sont au courant de tous les secrets honteux de la ville et ils font tout ce qu'ils peuvent pour qu'ils ne s'ébruitent pas. Certains disent aussi qu'ils sont capables d'appeler et de contrôler les Ayakashi pour dissuader les fortes têtes. Ce qui est sûr, c'est qu'ils ont le bras long et certains membres n'ont aucun scrupule à faire disparaitre les gêneurs.

- **Les hommes en gris** : Ces individus suspects habillés comme de simples ouvriers en combinaison grise sillonnent la ville et ses alentours dans leur utilitaire blanc sans signe distinctif. Il s'agit clairement d'hommes de main qui font du sale boulot, mais leur commanditaire reste un mystère. Ils sont armés et savent se battre, et ils n'hésiteront pas à s'en prendre à des enfants. Ils rechignent toutefois à tuer, préférant l'intimidation. Les hommes en gris ont tendance à apparaître lorsqu'un PJ s'approche un peu trop près de la vérité, ou quand ils attirent la malédiction sur eux.

- **Mirai Biolab** : Dans les montagnes se trouve un laboratoire de recherche isolé. Beaucoup de gens en ville ne connaissent pas son existence et les autres croient qu'il s'agit d'un laboratoire ultra-secret où ils font de drôles d'expériences. Les chercheurs de Mirai Biolab n'essayent cependant pas de se cacher et ils ne travaillent sur rien de dangereux. Il y a quand même beaucoup de phénomènes inexpliqués à proximité du laboratoire, et personne n'est capable d'expliquer clairement sur quoi Mirai Biolab travaille.

- **La secte Arakida** : Il existe en ville une vieille femme âgée de plus de 90 ans que tous les jeunes surnomment « Onibaba ». Madame Arakida, de son vrai nom, est une voyante très réputée à Tokyo et dans certains milieux, et plusieurs de ses prédictions se seraient révélées exactes. De nombreuses personnes influentes viennent lui demander son avis sur certaines décisions à prendre, et une petite communauté sectaire s'est construite autour d'elle. Le problème c'est que Madame Arakida est malade et va mourir dans les mois qui viennent, et ceux qui tiennent les rênes du culte ne veulent pas perdre leur poule aux œufs d'or. La recherche d'un successeur est donc devenue la priorité. Et bien que le sectateur de base soit inoffensif, Madame Arakida ne rechigne pas à faire appel à ses contacts yakuza ou à ses amis hauts placés pour éliminer des gêneurs ou kidnapper une recrue prometteuse.

• Mystères

- Quel est le lien entre le conseil des Anciens et la « malédiction » de Inukiyama ?

- Quel est le rôle de Mirai Biolab dans cette affaire ?

- Les Ayakashi peuvent-ils être apaisés ou stoppés avant que la situation ne devienne incontrôlable ?

• Twists

- Une liste étrange de noms circule en ville. Toutes les personnes récemment disparues ou décédées dans un accident y figurent, ainsi que le nom de plusieurs autres individus en ville. Bien sûr, le nom des PJs et de certains de leurs camarades s'y trouve aussi. Qu'est-ce que cache cette liste ? Qui est derrière tout ça ? Qui sera le prochain à subir la « malédiction » ? Et si les fameux Ayakashi n'étaient que de la poudre aux yeux pour dissimuler une terrible conspiration ?

- Les Ayakashi existent, mais ce ne sont pas des esprits vengeurs. Ce sont des parasites venant d'ailleurs, cherchant à s'installer sur Terre pour des raisons qui nous dépassent. Leur modus operandi est simple : trouver des personnes isolées et leur implanter un parasite nouveau-né à qui il faudra quelques jours pour prendre le contrôle de son hôte. Malheureusement, ils sont également carnivores, et certains n'arrivent pas à contrôler leur faim dévorante. Les petits curieux qui se trouvent au mauvais endroit au mauvais moment font d'ailleurs d'excellents repas…

- Mirai Biolab fait des recherches sur une arme biochimique surnommée « Sang d'Oni ». Il y a eu un accident qui a été caché aux autorités, et maintenant des agents de la sécurité chassent incognito des « spécimens » échappés dans la montagne. Surnommés Ayakashi, ces spécimens sont des bêtes mutantes hautement contagieuses et assoiffées de sang. Ceux qui survivent à leurs attaques deviennent progressivement des Ayakashi, les mutations les dotant de pouvoirs extraordinaires. Les humains infectés deviennent rapidement fous lorsque les mutations ravagent leur corps, mais ils conservent leur ruse et leur malice. Dans quelques jours, la ville va être submergée par les monstres : les PJs vont-ils réussir à s'enfuir ? À moins qu'il n'existe un antidote quelque part…

Horreur et Anime★HighSchool

Il peut sembler étrange de vouloir utiliser des règles censées émuler les comédies lycéennes pour faire des scénarios d'épouvante. Mais comme certains anime l'ont montré, mélanger les deux n'est pas infaisable.

Tout d'abord, il est possible d'utiliser des moments légers au début de l'histoire pour instaurer un faux sentiment de sécurité et montrer le quotidien de tout le monde avant que les premiers drames n'arrivent. Des choses étranges se déroulent cependant dans le dos des PJs et ils peuvent être témoins d'événements qui les laissent perplexes. Passer brutalement de la comédie à l'horreur est un moyen efficace de faire comprendre à tout le monde que la récréation est finie et que les choses sérieuses commencent. Le plus dur dans cet exercice, c'est de surveiller les joueurs afin que l'un d'entre eux ne lâche pas une vanne une fois que vous êtes passé en mode épouvante, ce qui aurait pour effet de dissiper toute tension psychologique et de tout faire retomber comme un soufflé.

Heureusement, même si ça devait vous arriver, les règles sont là pour vous donner un coup de main. Si vous ne pouvez pas donner des sueurs froides à vos joueurs, vous pouvez toujours leur faire craindre pour la vie de leur précieux personnage. En effet, une atmosphère oppressante ne fait pas tout. Il faut également lancer les PJs dans une spirale où tout va de mal en pis et faire en sorte que le moindre obstacle donne l'impression d'être impossible à franchir.

Tout d'abord, n'hésitez pas à utiliser les Ambiances pour aider les joueurs à faire des choix non héroïques, voire même dangereux pour leur santé. Utilisez également leurs Attaches, tout particulièrement leurs Secrets, pour les mettre dans des situations déplaisantes. C'est sûr qu'ils vont ainsi accumuler beaucoup d'Inspiration, mais ils vont en avoir besoin pour leurs Tests pour éviter d'**Être effrayé** et plus généralement pour survivre à un monde impitoyable.

En effet, vous pouvez enfoncer le clou en jouant avec leurs Faiblesses pour rendre les choses plus difficiles et en étant plus sévère que d'habitude lorsque le résultat d'un jet impose un compromis ou une complication. Appuyez là où ça fait mal, laissez empirer les choses et punissez toute inaction des PJs. Ces derniers auront un gros stock d'Inspiration en réserve, alors faites en sorte qu'ils doivent les dépenser s'ils veulent obtenir des résultats qui vont dans leur sens.

Enfin, les joueurs vont vite remarquer que leurs ressources sont limitées. Les Blessures psychologiques vont s'accumuler rapidement, laissant peu de place pour d'autres types de Blessures et rendant le moindre Conflit risqué. Forcez-les à faire des choix difficiles : ils ne peuvent pas être partout à la fois et ils ne peuvent pas sauver tout le monde. Les Attaches sont des cibles de choix, soyez sans pitié. Et les PJs n'auront jamais assez de temps pour faire tout ce qu'ils ont à faire.

PANDORA BOX

Le lycée Takamachi a été fondé par une mystérieuse organisation du nom de PANDORA afin de rassembler les jeunes gens dotés de capacités surnaturelles. Outre un cursus scolaire classique, les élèves ont également droit à des cours pour maîtriser et perfectionner leurs dons exceptionnels, le tout dans un environnement sécurisé.

Mais la vie au lycée n'est pas de tout repos. Le budget des clubs est déterminé en fonction des performances de leurs membres dans des duels qui les opposent à d'autres clubs. La compétition est rude en début d'année pour recruter les lycéens les plus prometteurs, et malgré un règlement intérieur qui interdit les duels impromptus, les combats surnaturels sont monnaie courante.

Pour couronner le tout, la présidente du BDE, pour honorer sa dernière année au lycée, a fait une déclaration fracassante. Tout élève qui réussira à battre tous les présidents de club du lycée, ainsi que les membres du BDE, se verra exaucer son souhait dans la limite des capacités du BDE. Et nombreux sont ceux qui relevèrent le défi…

• Concepts de lycéens

- **Artificiel** : Vous êtes le résultat d'une effroyable expérience visant à créer des pouvoirs synthétiques. Vous pouvez être un clone, un cyborg, avoir été infecté par un virus spécial, ou n'importe quoi d'autre. L'essentiel c'est que vous n'êtes plus celui que vous étiez avant, aussi bien physiquement que mentalement, et tout le monde vous trouve un peu bizarre.

- **Bakemono** : Vous êtes une créature surnaturelle, comme un fantôme, un kitsune, un vampire ou une divinité mineure, ou un lycéen ordinaire qui a été transformé en pareille créature. Vous faites de votre mieux pour cacher votre véritable nature aux autres et vous ne savez pas ce qui vous attend lorsque PANDORA découvrira ce que vous êtes réellement.

- **Collaborateur de PANDORA** : Vous avez été mis au courant des plans de PANDORA et vous avez décidé d'y participer de votre plein gré. Cela vous permet de savoir à peu près ce qui se passe en coulisse et d'agir en conséquence. En revanche, cela signifie que vous avez des liens étroits avec le BDE ou le Conseil de discipline et que vous ne pouvez pas faire ce que vous voulez.

- **Élève prometteur** : Vous êtes en seconde et vous venez tout juste de débarquer. Totalement largué, et avec des pouvoirs peu raffinés, vous dépassez cependant toutes les espérances du personnel de PANDORA. Avec un peu d'entraînement et beaucoup de volonté, vous arriverez certainement à dépasser vos ainés.

- **Go Home Club** : Le « club des rentre-tôt » est le club des rares élèves qui n'appartiennent à aucun club. Bien que cela vous donne beaucoup de temps libre, vous êtes automatiquement considéré comme un excentrique, et vous ne pouvez pas profiter des bénéfices conférés par l'appartenance à un vrai club. Bref, vous êtes le parfait électron libre dans ce système trop bien huilé.

- **Incarnat** : Vos pouvoirs surnaturels et votre caractère sont inspirés d'un individu légendaire (fictif ou historique) comme Musashi, Lancelot, Robin des Bois ou Gilgamesh. Si ça se trouve, vous êtes réellement la réincarnation de ce personnage, avec tout ce que ça implique, ou c'est simplement votre subconscient qui vous joue des tours.

- **Jeune prodige** : Vous avez l'âge d'être au collège, mais vos bonnes notes et vos pouvoirs surnaturels si particuliers vous ont fait intégrer le lycée Takamachi avec quelques années d'avance. Beaucoup à PANDORA vous considèrent comme un petit génie, mais cela attise la jalousie de nombreux lycéens, surtout que vous n'avez toujours pas fait vos preuves.

- **Maître d'arme** : Vous avez besoin d'une arme ou d'un objet particulier pour focaliser vos pouvoirs surnaturels. Et tant qu'à faire, vous vous êtes entrainés pour manier cette arme ou cet objet à la perfection, aussi bien pour vous défendre que pour porter des coups mortels. Par contre, si jamais vous êtes séparé de votre arme ou objet fétiche, vous êtes fichu.

- **Mascotte** : Vous vous demandez un peu ce que vous faites au milieu de tous ces gens aux pouvoirs bien plus puissants que les vôtres. Cependant, ils insistent que vous êtes le cœur et l'âme de l'équipe, et que sans votre présence ils n'arrivent à rien. Et puis ils sont si gentils avec vous. Faites donc de votre mieux pour vous rendre utile !

- **Mystique** : Vous être le digne héritier d'une longue tradition ésotérique, que ce soit du kung-fu magique, les arts secrets du ninjutsu ou de la véritable sorcellerie. En dehors du savoir inhabituel que vous avez accumulé, vos pouvoirs mystiques font de vous un lycéen à part aux talents exceptionnels et exotiques.

- **Taupe d'Ashford** : Vous êtes un agent infiltré de l'institut Ashford afin d'exposer les méthodes de PANDORA au grand jour. Vous êtes persuadés que PANDORA est le Mal et que la plupart des lycéens ici ont subi un lavage de cerveau. Cela vous rend un peu paranoïaque, mais votre job consiste à vous intégrer et de ne pas attirer la suspicion des enseignants.

- **Vétéran blasé** : Cela fait quelques années que vous êtes dans ce bahut, et vous avez certainement redoublé une ou deux fois. Les nouveaux vous exaspèrent au plus haut point et vous avez perdu toutes vos désillusions vis-à-vis de PANDORA. La meilleure chose qu'il vous reste à faire, c'est de montrer l'exemple aux jeunes et de leur apprendre comment on s'y prend.

• Attaches et Buts

- Des hommes en noir ont enlevé ma sœur jumelle et je dois la retrouver (But)
- En tant que membre du BDE, je dois monter l'exemple
- Genya Sugiyama est un crétin qui se la joue trop
- Hiroshi Noguchi me laisse tranquille depuis notre dernier combat et je n'aime pas ça
- Je vais leur montrer que je suis digne de faire partie des Douze Lames Sacrées (But)
- Les enseignants se conduisent bizarrement en ce moment. Qu'est-ce que ça cache ? (But)
- Les lubies d'Asumi Tsumeragi sont trop dangereuses et elle doit être arrêtée (But)
- Mon père travaille à l'Institut Ashford, et alors ?
- Monsieur Tatsumaki est toujours là pour me sortir des ennuis
- Nos pouvoirs sont plus une malédiction qu'une bénédiction
- Que les ringards du Conseil de discipline se pointent, je les attends de pied ferme
- Tous les lycéens ont peur de moi et de mon pouvoir

• Règles spéciales

- **Création de lycéen** : Assurez-vous que chacun possède au moins un Atout pour se battre, même si c'est quelque chose de particulièrement exotique comme *Arrangement floral*. N'oubliez pas de préciser comment vous utilisez cet Atout pour combattre (votre style, en gros). De plus, comme tout le monde est supposé posséder des talents exceptionnels, faites en sorte de choisir vos Dons et de nommer vos Atouts en ce sens. Vous avez aussi la possibilité de modifier vos Atouts avec des Mods, décrits ci-après. Il également de bon ton de trouver un nom classe à votre pouvoir, généralement en mauvais anglais et écrit en majuscule sur votre fiche. Le reste des règles de création de lycéen sont inchangées.

- **Les Mods** : Les mangas de baston que PANDORA BOX cherche à émuler sont remplis de personnages aux pouvoirs et aux styles de combats extrêmement variés. Cependant, il faut bien avouer que la sélection actuelle de Dons dans **Anime★HighSchool** est loin d'être suffisante pour y parvenir. Les Mods sont un moyen de personnaliser les Atouts afin de les transformer en mini-pouvoirs et ainsi pallier ce manque. Chaque Mod est une amélioration ou une restriction que vous rajoutez à un Atout. Ils sont normalement définis par le joueur avec l'aval du meneur de jeu. Il est possible par exemple d'accorder à un Atout des capacités particulières comme paralyser un ennemi, affecter plusieurs personnes à la fois sans malus, avoir ses effets durer pendant plusieurs scènes, ou au contraire nécessiter un rituel fastidieux, être incapable de l'utiliser sous la pluie ou vous obliger à réciter de la mauvaise poésie à chaque utilisation.

  Pour équilibrer un Atout qui a reçu des Mods, on commence par faire le décompte des Mods qui sont globalement une amélioration de l'Atout, et des Mods qui sont clairement des inconvénients. Un Atout doit avoir autant de Mods positifs que de Mods négatifs. Dans le cas contraire, révisez votre copie. Le meneur peut également juger qu'une combinaison de Mods

est trop forte ou trop faible. Dans ce cas il vous donnera un Mod (positif ou négatif) supplémentaire de son choix pour rééquilibrer l'Atout.

Un petit exemple : Keiichi possède un Atout, 「CREEPING DEATH」, qui lui permet d'attaquer les autres en contrôlant un essaim d'insectes. Cependant, il veut le rendre un peu plus polyvalent. En toute logique, il faudrait un Mod positif par sale tour que Keiichi peut faire exécuter à ses insectes. Keiichi décide en plus qu'il doit se concentrer pour utiliser ce pouvoir et qu'il y a toujours un risque que l'essaim se retourne contre lui (une bonne complication en cas de mauvais jet de dés), soit deux Mods négatifs. Au final, Keiichi choisit d'utiliser l'essaim pour distraire ses ennemis et manipuler de petits objets à distance en plus de son usage principal, soit deux Mods positifs. Le compte est bon !

- **L'Arène** : Lors d'un combat, le champ de bataille est divisé en Zones définies par le meneur de jeu. Ces Zones permettent de savoir où se trouve chaque belligérant et avec qui chacun peut interagir. Des personnages se trouvant dans la même Zone peuvent toujours interagir entre eux. Un personnage ne peut affecter un personnage se trouvant dans une Zone adjacente que s'il utilise une capacité qui lui permet d'agir à distance. Et il n'est pas possible d'interagir du tout avec un personnage ne se trouvant pas dans une Zone adjacente, sauf capacité spéciale comme le Don de Némésis *Portée illimitée*.

  Lorsque c'est à votre tour d'agir, vous pouvez gratuitement vous déplacer vers une Zone adjacente. Cependant, le meneur peut vous indiquer qu'il y a un Obstacle entre la Zone où vous vous trouvez et celle que vous voulez atteindre. Dans ce cas, vous devez faire un Test approprié pour savoir si vous arrivez sans encombre dans la Zone désirée. Le meneur de jeu peut aussi décider qu'un Obstacle peut protéger contre certaines attaques.

  Enfin, lorsque le meneur de jeu décide des Ambiances pour la scène de combat, il peut localiser certaines d'entre elles dans une Zone précise. Cela veut dire que le personnage doit se trouver dans la Zone où elle se trouve avant de pouvoir bénéficier de l'Ambiance en question.

- **Les Conditions spéciales** : Lorsque le résultat d'un jet de dés ou l'utilisation d'une capacité spéciale vous permet de donner une Condition négative à quelqu'un, vous pouvez à la place lui donner l'une des Conditions spéciales suivantes. Au lieu de donner un simple modificateur aux jets de dés, ces Conditions spéciales donnent des pénalités spécifiques au personnage.

  - ***Affaiblit*** : Le personnage ne peut pas infliger de Blessures aggravées jusqu'à la fin de la scène.

  - ***Bousculé*** : Le personnage est automatiquement envoyé dans une Zone adjacente, en ignorant les Obstacles éventuels. Le meneur de jeu peut aussi demander un Test pour savoir si le personnage n'est pas également mis en difficulté.

- ***Confus*** : Le joueur qui a infligé cette Condition choisit la prochaine action du personnage. Cette action est ensuite résolue normalement par le joueur du personnage affecté.

- ***Distrait*** : Le personnage ne pourra pas empêcher les dégâts collatéraux lors de son prochain jet de Conflit, ou le meneur pourra rajouter une complication supplémentaire lors de son prochain Test, selon ce qui arrive en premier.

- ***Enragé*** : Le personnage doit faire de son mieux pour se rapprocher de l'objet de sa colère à chacun de ses tours, en ignorant ce qui se passe autour de lui, afin de pouvoir l'étriper au corps-à-corps une fois suffisamment près. La Condition disparaît lorsqu'il perd de vue l'objet de sa rage.

- ***Fatigué*** : Le personnage ne peut plus utiliser l'un de ses Dons, ou un Atout en rapport avec la situation, jusqu'à la fin de la scène. Cela peut aussi servir pour faire en sorte qu'un *Mécha* tombe en panne ou qu'un *Objet de pouvoir* soit à court de mojo.

- ***Immobilisé*** : Le personnage doit rester dans la Zone où il se trouve actuellement jusqu'à nouvel ordre. Le meneur de jeu peut éventuellement l'autoriser à faire un Test approprié pour se débarrasser de cette Condition.

- ***Incapacité*** : À la fin de la scène, le personnage est automatiquement mis hors-jeu et le reste jusqu'à la fin de la session. Si cela arrive à un PJ, le meneur de jeu pourra autoriser les autres PJs à lui venir en aide et essayer de trouver une solution pour se débarrasser de cette Condition.

- ***Leurré*** : Le personnage est automatiquement déplacé d'une Zone en direction de celui qui lui a infligé cette Condition, en ignorant les Obstacles éventuels. Le meneur de jeu peut également demander un Test pour savoir si le personnage n'est pas en plus mis en difficulté.

- ***Paniqué*** : Le personnage doit faire de son mieux pour s'éloigner le plus rapidement possible de l'objet de son désarroi à chacun de ses tours. La Condition disparaît lorsqu'il perd de vue l'objet de sa frayeur.

- ***Sonné*** : Lors de son prochain tour, le personnage ne pourra pas faire d'actions qui nécessitent un jet de dés pour être résolues. Toute action qui ne demande pas de jet de dés peut être effectuée normalement. S'il est attaqué, il fait automatiquement une Évasion.

- ***Stressé*** : Lors de son prochain jet de dés, le personnage perd le bénéfice de ses éventuels Atouts, fait son jet comme s'il avait une Faiblesse appropriée et perd automatiquement dans le cas d'une égalité.

• Antagonistes

- **Asumi Tsumeragi, la présidente du BDE** : Cette élève de terminale excentrique est la lycéenne la plus populaire du lycée. Toujours avec une idée derrière la tête, elle est imprévisible et il n'y a pas grand monde en dehors d'Hiroshi Noguchi pour la contredire. C'est sa seconde année en tant que présidente et elle a rassemblé autour d'elle un petit groupe d'élèves d'élite qui lui sont totalement dévoués. Elle possède 「DIVINE MIROR」, le pouvoir exceptionnel de manipuler l'entropie, ce qui lui permet principalement d'ignorer le principe de causalité et de manipuler les probabilités. Heureusement pour tout le monde, elle ne sait pas utiliser son pouvoir à son plein potentiel. Si elle doit se battre, elle préfère son bon vieux katana hérité de son grand-père.

- **Hiroshi Noguchi, président du conseil de discipline** : Hiroshi s'imagine tel un justicier chargé de transformer les lycéens du bahut d'adolescents rebelles en adultes responsables. Il possède le pouvoir 「PHANTOM ZONE」, qui lui permet d'annuler les talents surnaturels des autres lycéens, et qu'il met à profit pour maîtriser les élèves les plus dangereux grâce à ses yo-yo électrifiés qu'il manie avec une précision terrifiante. Il est également le chef en second des Douze Lames Sacrées, et le seul à pouvoir tenir tête à Genya et son ego surdimensionné. Bien qu'il n'ait aucune rancune personnelle envers Asumi Tsumeragi, Hiroshi estime qu'elle est trop dangereuse pour la laisser faire ce qu'elle veut et il passe un temps non négligeable à contrecarrer ses plans les plus farfelus.

- **Monsieur Tatsumaki, professeur d'EPS** : Ce grand baraqué reconnaissable de loin à son épaisse crinière rousse n'est jamais loin lorsque des lycéens causent des problèmes. Il ne semble posséder aucun pouvoir, mais sa virtuosité aux arts martiaux lui permet de maîtriser n'importe quel sauvageon qui croiserait sa route. Il n'intervient jamais directement dans les conflits entre élèves, et il préfère endosser le rôle de croquemitaine. Il a toujours un shinaï à la main qu'il utilise pour corriger les lycéens réfractaires et « encourager » ses élèves pendant les cours. Il est connu parmi le personnel pour être un grand amateur de bière, qu'il boit de façon immodérée en dehors du travail, et pour son amour des jolies femmes. Certaines rumeurs qui courent dans le lycée laissent à penser qu'il a déjà eu des problèmes avec des yakuza.

- **Genya Sugiyama, chef des Douze Lames Sacrées du Lycée Takamachi** : Genya est un élève modèle et le président du club de boxe thaï. Il dirige les Douze Lames Sacrées, des élèves qui participent de leur plein gré aux expériences de PANDORA afin de décupler leurs pouvoirs. Genya a ainsi transformé 「DEVIL EYES」, un simple pouvoir de détection des faiblesses de son ennemi, en une aptitude lui permettant de connaître le moindre travers d'un individu afin de mieux le manipuler. Très imbu de lui-même, il se considère comme le roi du lycée et au-dessus du règlement, qu'il ignore lorsque ça l'arrange. Il est admiratif envers Asami Tsumeragi, au point où cela tourne parfois à l'obsession maladive. Seuls Monsieur Tatsumaki et Hiroshi Noguchi osent le remettre à sa place lorsqu'il dépasse les bornes.

- **L'institut Ashford** : Ashford est une société privée qui étudie les pouvoirs surnaturels pour leur projet top-secret « Atlas ». Bien sûr, le lycée Takamachi est une cible de choix et d'étranges hommes en noir rôdent souvent aux alentours. Certains les accusent de kidnapping ou d'expérimentations sur des êtres humains, mais rien n'a jamais pu être prouvé. Cela dit, la plupart des lycéens se méfient à tort ou à raison de leurs représentants qui essayent de les démarcher pour des échantillons de sang ou de cheveux. L'institut emploie aussi une escouade de mercenaires d'élite qui n'agit que pour faire face à un élève récalcitrant ou lorsqu'il faut gérer une créature surnaturelle. Et certains de ces soldats disposent aussi de talents exceptionnels.

• Mystères

- Qui sera le grand vainqueur du concours de baston d'Asumi ? Et quel sera son souhait ?

- Quel secret se cache derrière la création du lycée Takamachi ?

- Quels sont les véritables objectifs de Genya Sugiyama ?

• Twists

- Asumi est en réalité Amaterasu qui après un caprice a décidé de se réincarner en une jeune fille juste pour voir. Sauf qu'elle a tout oublié de sa divinité et qu'elle est presque devenue une simple humaine aujourd'hui. Cependant ses pouvoirs divins n'ont pas disparu, et elle les utilise inconsciemment pour réaliser certains de ses désirs. La plupart des bizarreries qui entoure le lycée Takamachi en sont le résultat, ainsi peut-être que l'origine de tous ces adolescents dotés de superpouvoirs. Quant à Monsieur Tatsumaki, il est en réalité son frère Susano-wo qui est là pour la surveiller et s'assurer que tout va bien. Contrairement à Asumi, il s'agit d'un simple déguisement, et il peut utiliser ses pleins pouvoirs divins lorsque la situation l'exige. Accessoirement, cela veut dire qu'Asumi est potentiellement capable d'exaucer n'importe quel vœu du grand gagnant de son petit concours de baston.

- Asumi est l'héroïne de sa propre histoire où elle complote pour un monde où les gens possédant des pouvoirs surnaturels seraient libres. Le lycée est en effet une prison dorée où PANDORA catalogue les effets et les faiblesses des pouvoirs de chacun, et une fois leur diplôme obtenu, les lycéens sont recrutés de force dans diverses agences gouvernementales, ou disparaissent tout simplement. Pour l'instant, elle fait semblant d'agir selon les intérêts de PANDORA, mais le concours de baston est en réalité un moyen détourné de trouver des individus suffisamment forts pour l'aider dans sa guerre contre PANDORA. Hiroshi Noguchi est quant à lui totalement à la botte de PANDORA, et soupçonne Asumi de trahison. Lui aussi est à la recherche de nouveaux alliés afin de contrer Asumi. Quel camp choisiront les PJs ?

- Le lycée n’est pas seulement un havre de paix pour adolescents aux pouvoirs surnaturels. C’est aussi un laboratoire dont les scientifiques de PANDORA contrôlent entièrement l’environnement. Le BDE est bien sûr complice, de même que le Conseil de discipline et le corps enseignant. PANDORA manipule donc les élèves psychologiquement pour voir si cela affecte leurs pouvoirs, drogue la nourriture de la cantine avec divers produits censés les « guérir » de leur don, et va même parfois beaucoup plus loin. Bref, PANDORA n’est pas vraiment différent de l’Institut Ashford. Ceux qui découvrent la vérité « changent d’école » et on ne les revoit plus. Et que se passerait-il si l’une des connaissances des PJs disparaissait en laissant derrière elle certaines pièces du puzzle ?

Magical ♡ Starlight Crusaders

❀ Love Is Not Crash ❀

En apparence vous êtes des lycéennes tout ce qu'il y a de plus ordinaires. Mais votre bande de copines partage un secret : la magie existe et vous êtes des magiciennes ! En plus de devoir jongler avec vos vies d'adolescente le jour, la nuit vous parcourez la ville afin de réaliser de bonnes actions et protéger votre quartier de l'influence néfaste de l'Ombre.

Cette créature venue d'une dimension cauchemardesque a en effet décidé de corrompre et détruire la Terre en commençant par le lycée Takamachi et ses alentours. Que ce soient de simples Rejetons qui effrayent les passants, des humains possédés ou un terrifiant Phantasme capable de changer d'apparence et de manipuler autrui, la menace est partout et parfois quotidienne.

Mais être une mahô shôjô implique de grandes responsabilités. Vos combats contre l'Ombre ont souvent de graves conséquences. Au moins une de vos amies s'est déjà retrouvée à l'hôpital par votre faute, et l'Ombre sans pitié vous repousse dans vos derniers retranchements. Le combat final approche, et vous devez garder espoir pour ne pas finir brisée. Cette nuit encore, les habitants de la ville ont besoin de votre courage !

• Concepts de lycéens

- **L'Aînée** : Vous êtes une mahô shôjô depuis déjà quelques années et vous connaissez toutes les ficelles du métier. Vous êtes également ravie de servir de mentor et de vous la péter devant les magiciennes plus jeunes. En fait, vous doutez d'avoir les épaules assez larges pour autant de responsabilités, mais vous devez donner le change encore un peu plus longtemps.

- **L'Ardente** : Votre sens du devoir est sans égal, et vous n'hésitez pas à foncer dans le tas pour répandre la justice et l'amour. Même si vous n'êtes pas stupide, vous préférez affronter les problèmes de face, et rien ne peut ébranler vos idéaux. Lorsque tout va mal, c'est vers vous que se tournent vos comparses pour retrouver le courage et l'espoir.

- **L'Arme** : Vous êtes la mahô shôjô parfaite, entrainée durement à l'utilisation de la magie et au combat. Vous êtes simplement la meilleure et vous êtes capable de vaincre tous vos ennemis seule. Vous êtes toutefois consternée par l'inaptitude totale de vos coéquipières, et par votre apparente difficulté à avoir une vie sociale.

- **La Justicière** : Tel un paladin ou un héros de manga, vous avez décidé de vous dresser contre les ténèbres et de faire triompher la justice coûte que coûte. Vous êtes toutefois idéaliste et votre définition de la justice est quelque peu inflexible. Par conséquent, vous passez presque autant de temps à lutter avec vos coéquipières « impures » qu'à combattre l'Ombre.

- **La Moldu** : Votre meilleure amie vous a révélé son secret de mahô shôjô et vous avez juré de garder le secret. Vous l'accompagnez dans ses aventures, malgré l'absence totale de pouvoirs magiques, et vous faites tout ce que vous pouvez pour qu'elle garde le sourire malgré toutes les souffrances qu'elle doit endurer.

- **La Petite sœur** : Vous êtes la cadette du groupe et également le parent (pas forcément la sœur) d'un autre PJ. Vous avez pour l'instant conservé votre innocence et vos rêves d'enfant, et tout le monde fait de son mieux pour vous préserver. Pour vous, être une mahô shôjô c'est comme vivre un rêve éveillé, mais le réveil sera douloureux.

- **La Pragmatique** : La magie c'est bien, mais ce n'est pas forcément suffisant face à un Phantasme énervé. Vous connaissez tous les coups fourrés et autres mauvais tours applicables en combat, et vous n'hésitez pas à manier de véritables armes ou appeler la police pour économiser votre magie, ce qui vous vaut le dédain des autres mahô shôjô.

- **La Princesse** : Vous êtes d'une bonté et d'un amour infini, et la seule chose qui vous préoccupe en tant que mahô shôjô c'est de venir en aide à votre prochain. Vous êtes également très talentueuse avec la magie et vous êtes promise à un bel avenir. Le problème, c'est que vous attisez également la jalousie et la rancœur des mahô shôjô moins favorisées.

- **La Prophétesse** : Que ce soit par vos pouvoirs, par vos talents d'investigateur ou pour avoir réussi à l'extorquer à un familier, vous avez appris une terrible vérité à propos de l'Ombre, de votre magie ou de la nature des familiers. Le problème, c'est que personne ne semble vous croire et la plupart des mahô shôjô vous considèrent au mieux comme un paria.

- **La Sorcière** : Contrairement aux autres mahô shôjô, vous préférez les costumes sombres et votre magie est bizarre. Vous êtes spécialisé dans les malédictions, la nécromancie, la magie du sang ou toute autre chose peu ragoutante pour une mahô shôjô ordinaire. Vous n'êtes cependant pas maléfique, alors que les autres arrêtent de vous regarder de travers !

- **La Vengeresse** : Vous avez des comptes à rendre avec l'Ombre, et vous pourchassez ses sbires sans relâche. Peut-être l'un de vos proches a été victime de l'Ombre, ou bien vos motifs sont moins honorables. Quoi qu'il en soit, vous foncez tête baissée dans le combat contre l'Ombre et certaines se demandent si vous n'êtes pas tout simplement suicidaire.

- **Le Grand frère** : Vous n'êtes pas dupe et vous savez que votre petite sœur est impliquée dans des affaires louches qui l'obligent de faire le mur la nuit et de ne pas en parler aux parents. Vous ne connaissez pas les détails, et vous n'êtes pas sûr de vouloir en savoir plus, mais vous gardez un œil sur elle, tel un ange gardien, pour ne pas qu'elle fasse de bêtise.

• Attaches et Buts

- Ce Phantasme s'en est pris à ma famille. Je dois le retrouver vite avant qu'il ne fasse une autre victime (But)
- Il y a une nouvelle mahô shôjô en ville. J'ai hâte de la rencontrer.
- J'ai été berné une fois par un familier. Ça ne se reproduira plus.
- J'ai été infecté par l'Ombre après avoir utilisé ma magie. Comment c'est possible ?
- J'ai perdu tout contact avec Sakura, une autre mahô shôjo. Que lui est-il arrivé ? (But)
- J'aime Makoto, mais je n'ose pas le lui avouer car je suis une mahô shôjô
- Je deviens rouge cramoisi à chaque fois que je croise *sempai*. Je dois trouver le courage de lui parler (But)
- Je suis sûre que mes parents ont été remplacés par l'Ombre
- Ma meilleure amie Midori s'est retrouvée impliquée dans l'une de mes batailles et je n'ai pas su la protéger
- Mon familier est mon seul véritable compagnon
- Notre magie se comporte parfois bizarrement en présence de l'Ombre. Je dois en découvrir la raison (But)
- Pourquoi est-ce que cette sorcière de Beatrix m'a laissée en vie lors de notre première rencontre ?

• Règles spéciales

- **Création de lycéenne** : Tous les PJs sont exclusivement des filles (ou éventuellement des garçons travestis) qui sont des mahô shôjô, ou éventuellement une de leurs amies très proches sans pouvoirs magiques. Si vous avez un joueur irréductible dans le groupe, il peut jouer le grand frère lycéen de l'une des mahô shôjô mais il n'aura pas de pouvoirs magiques, ou alors très limités.

  Les mahô shôjô sont créées comme n'importe quels lycéens sauf qu'elles doivent prendre au moins un Atout qui correspond à leur spécialité de magicienne, comme la magie des rubans, le contrôle de l'eau, le maniement de sabres ensorcelés, etc. Vous pouvez ensuite utiliser les Dons pour raffiner l'usage de votre magie (par exemple, en disant que votre *Technique secrète* est un sort d'attaque ou qu'*Inventeur* correspond à des objets magiques que vous fabriquez durant votre temps libre). Rien ne vous oblige à prendre *Objet de pouvoir* ou *Magie* pour être une vrai mahô shôjô.

  N'oubliez pas non plus de décrire votre costume. Chaque mahô shôjô a un costume distinctif avec une couleur qui est raccord avec ses yeux et ses cheveux. Mettre votre costume est instantané si vous utilisez votre magie, mais il ne cache pas votre identité. Une mahô shôjô avec *Changement d'apparence* peut l'utiliser pour avoir un alter ego avec une physionomie différente (plus âgée et une couleur de cheveux différente par exemple) lorsqu'elle met son costume.

- **Les familiers** : Ces créatures étranges viennent d'une autre dimension et vouent leur existence au combat contre l'Ombre. Ils ressemblent à des animaux en peluche ou à des monstres de poche mignons comme on en voit dans une célèbre série de jeux vidéo. Ils ont tous la capacité de communiquer par télépathie sur une courte distance et de devenir invisibles aux non-magiciens à volonté. Un familier ne ment jamais, mais il a la mauvaise habitude de ne pas signaler certains détails tant que l'on ne lui demande pas directement. Ils ont aussi parfois du mal à comprendre le comportement des humains. En cela, ils sont plus proches des fées des légendes que de la mascotte qui sert de mentor à nos petites sorcières. Néanmoins, les familiers sont une source de connaissances importantes sur l'Ombre et les façons de la combattre.

  Aux joueurs de décider s'ils ont tous le même familier ou si chaque mahô shôjô a le sien. Dans ce dernier cas, vous devez aussi décider s'ils coopèrent, ou s'ils sont justes des alliés de circonstance. Si un joueur veut avoir un familier fiable capable de donner des informations exploitables en temps et en heure, et plus généralement de se rendre utile de temps à autre, il doit le prendre comme *Contact*. En aucun cas un familier n'agira directement, même si sa protégée est en danger de mort. Cependant, s'il se trouve acculé face à l'Ombre, il utilisera sa propre magie en dernier recours.

  Quelques exemples de noms de familier : *Ami*, *Belibeli*, *Beru*, *Danta*, *Eri*, *Glem*, *Kuro*, *Lucy*, *Murmur*, *Paipai*, *Pan*, *Sami*.

- **La magie** : Pour utiliser la magie, il suffit d'avoir un Atout approprié. Le joueur explique alors au meneur ce qu'il cherche à accomplir puis il fait un Test :

  - *Sur un résultat de 5 ou moins* : Votre magie a des conséquences imprévues et néfastes à la place de ce que vous vouliez accomplir ;
  - *Sur un résultat de 6 à 10* : Votre magie fonctionne, mais elle a des effets secondaires embarrassants ou gênants ;
  - *Sur un résultat de 11 ou plus* : Votre magie vous permet d'atteindre parfaitement votre but, mais cela ne vous met pas à l'abri de répercussions futures.

  Il est possible de créer des effets magiques qui sont en dehors de votre spécialité, mais dans ce cas vous ne bénéficiez pas de votre Atout de magicienne.

  Durant un Conflit, suivez la procédure habituelle, si ce n'est que les dommages collatéraux obtenus et que la description des Blessures et des Conditions infligées sont liés aux pouvoirs magiques utilisés.

  Si le meneur de jeu le désire, il peut aussi demander à ce que chaque Atout de magie soit spécialisé dans son usage. Ce peut être aussi simple qu'un Atout pour le combat et un Atout pour le reste, ou être extrêmement détaillé avec un Atout pour les sorts d'attaque, un pour les glyphes de protection, un pour la divination, etc.

- **Tests courants** : Voici trois Tests que les mahô shôjô auront tendance à faire régulièrement au cours de leurs aventures.

    - **Détecter l'Ombre** : L'une des activités dans la routine des mahô shôjô est de patrouiller la ville pour détecter la présence d'un sbire de l'Ombre, et l'arrêter avant qu'il ne fasse trop de dégâts. Faites ce Test pour savoir si une magicienne trouve sa proie.
        - *Sur un résultat de 5 ou moins* : Ce n'est pas vous qui trouvez le monstre, c'est le monstre qui vous trouve !
        - *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous avez une vague idée d'où peut se trouver le monstre ;
        - *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous savez exactement où se trouve le monstre, et vous avez l'opportunité de préparer une embuscade.

    - **Aider quelqu'un** : Les mahô shôjô sont généralement des filles gentilles qui aiment aider les gens à résoudre leurs problèmes, qu'ils le veuillent ou non. Parfois, les choses ne se passent pas comme prévu, ou ont des conséquences inattendues.
        - *Sur un résultat de 5 ou moins* : Votre aide est malvenue ou cause plus de problèmes qu'elle n'en résout ;
        - *Sur un résultat de 6 à 10* : Votre aide est appréciable, mais il vous en coûte personnellement ;
        - *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous aide est précieuse et les gens vous récompense par leur joie et leur bienveillance. Vous gagnez soit une nouvelle Attache avec les personnes que vous avez aidées, soit 1 EXP.

    - **Ne pas succomber au désespoir** : Faites ce Test lorsqu'une mahô shôjô voit ses convictions ébranlées, ou lorsqu'elle a été traumatisée par ce qui vient de se passer ou par ce qu'elle vient d'apprendre. N'oubliez pas que l'Ombre est passée maître pour tourmenter et manipuler ses ennemis, et affronter ses sbires est une expérience parfois terrifiante.
        - *Sur un résultat de 5 ou moins* : Votre psyché s'écroule sous le poids du traumatisme. Gagnez une nouvelle Faiblesse en rapport avec la situation. Vous êtes également hors-jeu jusqu'à la fin de la scène ;
        - *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous êtes choquée, mais encore en état d'agir. Vous perdez la moitié de vos points d'Inspiration (arrondie à l'entier supérieur). Si vous tentez quelque chose pour arranger la situation maintenant, ce ne sera que reculer pour mieux sauter ;
        - *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous restez sereine et l'expérience vous donne une nouvelle perspective sur la situation. Vous gagnez également le droit de remplacer immédiatement l'un de vos Atouts par un nouvel Atout en rapport avec ce qui vient de se passer.

• Antagonistes

- **L'Ombre** : Le but ultime de l'Ombre est de dévorer notre dimension. Pour cela, elle se nourrit des émotions négatives des humains comme la haine, la peur ou la jalousie pour se renforcer. Les familiers disent qu'une fois qu'elle aura accumulé assez de force, rien ne pourra plus l'arrêter. Cependant, l'Ombre n'a pas d'existence dans notre monde et elle doit donc utiliser des fragments infimes d'elle-même pour interagir avec lui. Ces manifestations prennent plusieurs formes. Un ***Rejeton*** ressemble à un humanoïde sans visage fait d'encre noire coagulée. Il est plutôt faible et d'une intelligence limitée, mais il peut posséder n'importe quel humain en pénétrant en lui. L'esprit de l'humain tombe alors en sommeil et l'Ombre peut utiliser son corps à sa guise. Il s'agit des adversaires les plus courants des PJs. Un ***Phantasme*** est un adversaire majeur qu'il ne faut pas prendre à la légère. Il ressemble à vos pires cauchemars et il est capable de prendre l'apparence de n'importe quel humain, le copiant presque à la perfection. Sa manière d'opérer est typiquement de trouver un humain influent, le tuer puis le remplacer et enfin utiliser ses connexions pour faciliter le véritable objectif de l'Ombre. Dans sa forme véritable, il possède des pouvoirs magiques capables de surpasser ceux d'une mahô shôjô…

- **Beatrix, la sorcière noire** : Sortie de nulle part, habillée de noir et brandissant une faux vicieuse, cette mahô shôjô sadique au passé sombre et cruel a attaqué de nombreuses autres magiciennes qui ont toutes finies à l'hôpital, après qu'elle leur a volé leurs pouvoirs magiques. Beatrix est un mystère même pour la plupart des familiers. Oui c'est une mahô shôjô comme les PJs, et elle a certainement obtenu ses pouvoirs de l'un des familiers des PJs, mais ils n'en savent pas beaucoup plus. Son seul objectif est de voir ce monde horrible brûler et d'utiliser la magie qu'elle a accumulée pour recréer un « monde parfait ».

- **Les adultes** : Les parents et les professeurs sont les plus grands obstacles dans la vie de tous les jours des mahô shôjô. Ils ne doivent pas apprendre l'existence de la magie, et sortir en douce sans éveiller la suspicion des adultes est parfois une gageure. Le père souvent absent à cause du travail ne pose pas vraiment un problème, sauf lorsqu'il décide qu'il devait être strict aujourd'hui et vous interdire de sortir de votre chambre. Votre mère est plus présente, mais elle ne comprend tout simplement pas ce qui vous tourmente, totalement déconnectée de ce qui peut être la vie d'une lycéenne, et tentera de trouver un remède pire que le mal. Quant aux professeurs, lorsqu'ils ne vous embêtent pas avec de longs discours sur votre avenir et vos notes aux derniers contrôles, certains n'hésitent pas d'abuser de leur position pour rendre votre vie difficile. Et tout adulte qui semble sincèrement vouloir vous aider est louche.

- **Les garçons** : Il n'y a rien de plus terrifiant qu'un garçon de son âge pour une lycéenne japonaise. Certains ont peur de vous, d'autres vous ignorent ou vous regardent bizarrement, et la plupart de ceux qui essayent de vous parler ne cherchent qu'à sortir avec vous. Et c'est sans compter les pervers qui essayent de s'introduire dans le vestiaire des filles ou de voir sous votre jupe. Bref, ils sont souvent imprévisibles et totalement incompréhensibles.

- **Les autres filles** : Les autres lycéennes peuvent aussi bien être vos meilleures amies que vos pires ennemies. Entre la jalousie, les histoires de cœurs, les concours de popularité et celles qui sont simplement des garces qui écrasent les faibles sous leurs pieds, la situation est souvent explosive. Et c'est sans compter que les lycéennes japonaises sont les championnes du monde en harcèlement scolaire, et que les brimades peuvent aller vraiment très loin, bien au-delà du simple bizutage.

- **Les autres mahô shôjô** : Tout n'est pas rose au pays des magiciennes. Sans parler de Beatrix, de nombreuses mahô shôjô refusent simplement de coopérer avec les PJs. Certaines préfèrent chasser seules et d'autres ont des points de vue vraiment trop divergents pour être dignes de confiance. Souvent cela se termine par une simple dispute et la création de zones de chasse gardée propre à chaque mahô shôjô. Aller sur le territoire d'une autre signifie s'exposer à de gros ennuis. Lorsque la tension monte, cela se termine en guerre ouverte : même si le risque d'avoir des morts est faible, on ne peut pas en dire autant des dommages collatéraux causés par les duels magiques.

• Mystères

- Pourquoi l'Ombre attaque-t-elle spécifiquement le lycée ?

- Pour quelles raisons les familiers ne sont-ils pas honnêtes avec nos héroïnes ?

- Est-ce que les mahô shôjô sombreront dans le désespoir ou au contraire trouveront-elles la lumière au bout du tunnel ?

- Beatrix parviendra-t-elle à ses fins ?

• Twists

- Beatrix est la version future de l'un PJ, et utilise sa magie pour être méconnaissable. Une grande catastrophe va bientôt arriver et la seule façon de l'empêcher, c'est de mettre des bâtons dans les roues de ses anciennes amies. Elle trouve que sa version actuelle d'elle-même est pitoyable et elle la déteste au plus haut point. Elle est totalement désespérée et elle n'hésitera pas à faire l'irréparable si ça lui permet de changer le futur en bien. Et si elle échoue, elle retournera à nouveau dans le passé pour recommencer à zéro, en étant encore un peu plus désespérée.

- Les familiers manipulent les PJs ! L'Ombre n'est qu'une conséquence de leur technologie, une sorte de déchet industriel, et les mahô shôjô ne servent qu'à endiguer la « pollution » avant qu'elle ne devienne un vrai problème. Beatrix est leur complice et élimine les mahô shôjô trop curieuses ou qui deviennent ingérables. Mais même si les PJs découvrent la vérité, ont-elles d'autres choix que de continuer le combat ? Cependant, si elles font du bon travail,

les familiers leur proposeront d'exaucer un souhait pour les récompenser. Mais rien ne garantit qu'ils tiennent parole.

- Le monde n'est qu'une illusion, créée par la génération précédente de mahô shôjô afin de sauver la ville et ses habitants. Personne ne sait ce qui se trouve au-delà des limites de la ville, et certains suspectent qu'il ne s'agit que d'une bulle de matière flottant dans le néant. Le pire, c'est que tout ce que vous savez sur le monde n'est qu'une fabrication et vous commencez même à douter de vos propres souvenirs. Les mahô shôjô au courant sont divisées entre celles qui veulent garder le monde tel qu'il est, et celles qui veulent restaurer l'ancien monde. Beatrix fait partie du second camp et elle massacre joyeusement les mahô shôjô du camp adverse. Que feront les PJs quand ils découvriront la vérité ?

TOKYO MIDNIGHT

À l'origine de la magie, il y avait les Sources, des individus légendaires possédant des pouvoirs mystiques hors du commun comme Circé, Merlin ou Abe no Senmei. Leurs disciples développèrent leurs propres Arcanes et propagèrent le savoir occulte à travers le monde. Mais au fil du temps, la mana, cette énergie ambiante qui alimente la magie, s'est appauvrie et de nombreuses Arcanes et autres secrets ésotériques ont été perdus.

Aujourd'hui, les magiciens survivants se sont regroupés pour leur propre protection et sauvegarder leur savoir. Ces organisations rivales gardent jalousement leurs secrets et elles se font une compétition féroce pour redécouvrir les Arcanes perdues. Le seul point sur lequel elles sont d'accord, c'est que leurs jeunes apprentis ont besoin d'un lieu spécialement adapté pour perfectionner leur magie en toute sécurité, et une poignée d'écoles ont été ainsi créées de par le monde.

Le lycée Takamachi est l'un de ces établissements. Il s'agit également d'un terrain neutre où les apprentis sorciers de différentes organisations cohabitent plus ou moins harmonieusement. Aux soucis habituels des lycéens se rajoutent la politique liée aux « affaires de famille », les combats contre les Dagonites et les Démons, et les excursions scolaires en Agartha.

• Concepts de lycéens

- **Alchimiste de la secte Fenghuang** : Vous êtes un magicien taoïste à la recherche de l'immortalité, pratiquant également la médecine chinoise, le Feng-shui et d'autres pratiques plus obscures. La secte est mal vue au lycée Takamachi suite à des incidents passés, mais vous allez faire de votre mieux pour montrer votre valeur.

- **Bibliothécaire d'Argos** : Argos est la plus grosse association de mages en Occident, bien que son rôle se limite à préserver le savoir occulte. Vous-même avez passé des années à vous plonger dans leurs archives afin de compenser votre manque de talent par un savoir théorique énorme. À vous maintenant de mettre tout ça en pratique.

- **Chasseur de démon** : Vous êtes membre du très traditionnel et impitoyable Clan Ryobu, dont l'origine remonte à Abe no Senmei lui-même. Votre spécialité est la capture et l'exorcisme d'esprits malins en tout genre, et vous êtes destiné à une vie de combats. Mais pour l'instant, vous n'êtes qu'un adolescent qui aspire à n'être qu'un lycéen comme les autres.

- **Faiseur de miracles** : Le Vatican possède une poignée de magiciens afin de protéger ses intérêts face aux organisations occultes, regroupé au sein du groupuscule Deus Vult. En tant qu'ecclésiastique, l'idée de pratiquer la magie vous semble paradoxale, voire blasphématoire, mais si c'est la volonté de Dieu…

- **Homoncule de la Maison Vasileff** : Pour combattre la malédiction qui frappe cette vénérable famille d'alchimistes, les anciens n'ont pas hésité à faire de nombreuses expériences. Et vous êtes le pinacle de ces siècles de recherche : un être humain artificiel parfait. Bien sûr, les autres vous traitent comme une poupée sans âme, mais est-ce vraiment la vérité ?

- **Maître du Labyrinthe** : Vous êtes l'un des meilleurs éléments d'Argos de votre génération, ayant gagné votre titre honorifique avant même d'avoir fini vos études. Outre la maîtrise sans faille de votre Arcane, vous êtes également un expert sur tout ce qui touche à l'Agartha. Et vous ne pouvez pas non plus vous empêcher d'étaler votre savoir et votre arrogance.

- **Marqué par la Bête** : Vous avez hérité en partie de la lycanthropie qui afflige la Maison Vasileff depuis des générations. Vous êtes consumé par une grande rage que vous avez grand mal à contenir et vous agissez surtout par instinct. Cela affecte aussi votre magie qui vous permet une métamorphose limitée et de contrôler les animaux.

- **Onmyoji de la Taisha** : Vous être un pratiquant la magie traditionnelle japonaise, expert en divination et en invocation de shikigami. En tant que membre de l'organisation qui protège les lignes de ley du Japon, vous prenez l'équilibre cosmique très au sérieux. Hélas, les enseignements de la Taisha ne vous ont pas vraiment préparés à la vie au lycée.

- **Orphelin** : Vous avez développé votre Arcane spontanément, sans aucun entrainement aux arts magiques. Bien que votre cas ne soit pas unique, il est suffisamment rare pour que tout le monde s'intéresse à vous. Certains vous considèrent comme une abomination alors que d'autres voient en vous l'espoir de la nouvelle génération.

- **Prodige de la famille Strega** : Dans votre famille, d'origine italienne, le sang des magiciens ne s'est jamais appauvri. Et c'est bien pour ça qu'elle est à la tête du Coven. Vous êtes vous-même le digne représentant de cet état de fait, et il ne fait aucun doute que vous êtes le magicien le plus doué de votre génération.

- **Sorcier noir du Coven** : On dit que le Coven est un ramassis de nécromanciens et de démonistes. Bien que la réalité soit bien différente, vous avez décidé malgré tout d'être l'exemple vivant de cette caricature. Look gothique, fascination morbide, malédictions et réputation sulfureuse sont ainsi devenus votre quotidien.

- **Tueur de mages** : Le Clan Ryobu ne combat pas que des démons, mais aussi les magiciens renégats. Vous privilégiez les sorts qui améliorent vos capacités combatives et vous n'hésitez pas à être extrêmement pragmatique lorsqu'il s'agit de vaincre un ennemi. Loyal envers le Clan, vous bénéficiez aussi de ses ressources à l'origine douteuse.

• Attaches et Buts

- Il faut protéger de toute forme de magie ceux qui sont dénués de pouvoirs.
- J'ai hérité d'un artéfact aux pouvoirs inconnus, et tout le monde semble s'y intéresser.
- J'ai pactisé avec un démon et il tente de prendre le contrôle de mon corps.
- Je n'ai que faire des histoires des adultes, je ne suis intéressé que par le savoir.
- La magie existe pour empêcher les conflits, pas pour en créer.
- Les magiciens sont tous des hypocrites, sans exception.
- Ma famille me considère comme un simple outil, je vais leur montrer qu'ils se trompent (But)
- Ma loyauté va à ma famille plutôt qu'à mes amis.
- Mon père a disparu lors d'une expédition en Agartha. Je dois retrouver sa trace (But)
- Personne ne doit savoir que ma famille est un repaire de Dagonites (But)
- Personne ne sait que vous êtes un homoncule, et c'est bien ainsi.
- Un jour, je prendrai la tête de ma famille, même si je dois faire usage de la force (But)

• Règles spéciales

- **Création de lycéen** : Les PJs sont créés normalement sauf pour les Dons. Chaque PJ commence avec quatre Dons : leur Arcane (voir ci-après), leur Don de club le cas échéant, un Don au choix parmi : *Magie*, *Invocation*, *Guérisseur* ou *Métamorphose*, et un Don au choix ou déterminé aléatoirement.

  Chacun doit également préciser à quelle organisation il appartient (ce qui est déjà décidé pour les concepts de lycéen ci-dessus). Voici en quelques mots une présentation des organisations que l'on retrouve le plus souvent au lycée Takamachi, mais vous êtes libre d'inventer les vôtres à la place :

  - *Argos* : Une organisation basée en Europe qui cherche à préserver le savoir magique plus que tout.
  - *Deus Vult* : Les faiseurs de miracles du Vatican, défenseurs de la Foi contre les Démons et les magiciens mal intentionnés.
  - *Coven* : À l'origine un pacte de protection mutuel entre sorcières païennes et autres sorciers « noirs », dirigé actuellement par la puissante famille Strega.
  - *Clan Ryobu* : Une vieille famille japonaise de chasseurs de monstres du Kantô qui vit encore à l'époque des samouraïs, et qui est politiquement très influente.
  - *Taisha* : Une alliance d'onmyoji et de religieux shinto basé à Kyoto qui cherche à protéger les lieux saints du Japon et l'harmonie spirituelle du monde profane.
  - *Maison Vasileff* : Une famille noble de Russie dont l'ancêtre a été frappé de lycanthropie, devenue des alchimistes à la solde de la Bratva.
  - *Secte Fenghuang* : Ancienne société secrète chinoise, ces magiciens taoïstes sont des mercenaires qui travaillent pour le plus offrant.

- **Les Arcanes** : Une Arcane est un fragment de Haute Magie, un pouvoir spécial propre à une lignée de magicien, et un secret jalousement gardé depuis des générations. Chaque PJ reçoit une Arcane à la création sous la forme d'un Don surnaturel gratuit sur mesure, détaillé ci-dessous.

    - **Arcane** : À l'acquisition de ce Don, choisissez un pouvoir magique très spécifique en guise d'Arcane. Par exemple, le mercenaire Kerrigan peut modifier sa perception du temps pour obtenir un avantage en combat, la jeune prodige Erin peut faire exploser les gemmes comme des grenades et le justicier Mikiya peut matérialiser une lame spectrale. Prenez ensuite deux options différentes parmi les suivantes pour en définir les effets en termes de règle :
        - Lorsque vous utilisez votre Arcane pour réaliser une tâche en rapport avec celle-ci, dépensez un point d'Arcane pour considérer cela comme de la Haute magie (voir ci-après). Cette option ne peut être prise qu'une seule fois.
        - À l'acquisition de cette option, choisissez un Don que vous ne possédez pas et en rapport avec votre Arcane. Dépensez un point d'Arcane pour obtenir les effets de base de ce Don jusqu'à la fin de la scène.
        - Choisissez l'un de vos Dons en rapport avec votre Arcane à l'acquisition de cette option. Dépensez un point d'Arcane pour améliorer les effets de ce Don en sa version avancée jusqu'à la fin de la scène. Si ce Don peut être avancé plusieurs fois, vous pouvez dépenser des points d'Arcane supplémentaire au taux d'un point par avancement en plus.
        - À l'acquisition de cette option, choisissez un Don que vous ne possédez pas et en rapport avec votre Arcane. Dépensez 2 points d'Arcane pour obtenir les effets avancés de ce Don jusqu'à la fin de la scène. Si ce Don peut être avancé plusieurs fois, vous pouvez dépenser des points d'Arcane supplémentaire au taux d'un point par avancement en plus.
        - Choisissez l'un de vos sorts acquis par le Don de *Magie*, et en rapport avec votre Arcane, à chaque fois que vous prenez cette option. Vous pouvez dépenser un point d'Arcane à la place d'une Charge lorsque vous le lancez. De plus, lorsque vous le faites, les effets du sort sont considérés comme de la Haute magie.

    Vous commencez avec 7 points d'Arcane. Vous regagnez un point d'Arcane à la fin de chaque scène où vous n'utilisez pas la magie, ainsi qu'à la fin de chaque session.

    Avancé : Sélectionnez deux nouvelles options ci-dessus. Vous pouvez reprendre une option que vous avez déjà choisie, à condition de choisir un Don ou sort affecté différent à chaque fois.

- **Les différents degrés de magie** : Il existe trois degrés de magie. La ***sorcellerie*** est accessible à n'importe quel mortel assez assidu, mais elle se limite à des effets qui peuvent facilement être réalisés par des moyens ordinaires, comme faire trébucher quelqu'un, envoyer un message à distance ou transmuter le plomb en or. La ***Haute magie*** est l'apanage des

véritables magiciens et permet d'altérer localement les lois de la physique. Quant à la ***Vraie magie***, c'est tout simplement celle qui fait les miracles et autres enchantements que l'on décrit dans les contes de fées et les légendes. Très peu de personnes sont capables de l'utiliser aujourd'hui.

La plupart des actes magiques que feront les PJs seront de la sorcellerie, à l'exception de l'utilisation de leur Arcane qui est de la Haute magie. La plupart des rituels sont également de la Haute magie, mais ils sont souvent très contraignants à utiliser et un lycéen ordinaire y aura rarement accès. La Vraie magie est à réserver aux Némésis et aux créatures fantasmagoriques que l'on peut croiser en Agartha. Les rituels de Vraie magie, et des artéfacts d'un degré de puissance comparable existent, mais ils sont jalousement gardés.

Lorsque deux sources de magie d'un degré différent s'affrontent, la Haute magie a l'avantage sur la sorcellerie et la Vraie magie a l'avantage sur ces deux dernières. Bien sûr, toute utilisation de magie, même la plus basique, a l'avantage sur les menaces ordinaires. Par défaut, cet avantage se matérialise par un +2 aux jets de résolution de Test ou de Conflit où la magie est utilisée.

Si le meneur de jeu le désire, il est possible d'utiliser la règle suivante qui est plus détaillée, et plus ouverte aux abus :

- La sorcellerie donne un +2 aux jets de dés face à une menace ordinaire ;
- La Haute magie donne un +4 aux jets de dés face à une menace ordinaire et un +2 face à la sorcellerie ;
- La Vraie magie donne un +6 aux jets de dés face à une menace ordinaire, un +4 face à la sorcellerie et un +2 face à la Haute magie.

Ces bonus s'appliquent au résultat des jets à chaque fois que l'on utilise la magie pour surmonter un obstacle ou vaincre un adversaire. Par exemple, utiliser Excalibur (un artéfact de Vraie magie) pour éliminer un simple quidam donne un +6 au jet, alors qu'endormir avec une potion alchimique (de la simple sorcellerie) un professeur du lycée, qui possède une protection magique active créée par un rituel de Haute magie, donne un +2 au jet du professeur pour y résister.

- **Échec et mat** : Les combats entre magiciens ne se décident pas par la capacité à utiliser de plus gros sorts, mais à réussir à exploiter les faiblesses de l'adversaire. En effet, les règles de la magie ne sont pas immuables, et il existe toujours au moins une exception à chaque loi magique. Aucune Arcane n'est donc infaillible et il n'y a pas un jour où un Arcane à priori sans utilité se révèle être le contre parfait pour vaincre un Arcane plus puissant. Et comme les magiciens ont souvent plus d'un tour dans leur sac, le duel prend alors une tournure où chacun essaye d'être plus malin que l'autre. Les PJs peuvent bien sûr faire la même chose, en improvisant n'importe quelle raison pour laquelle leur Arcane est capable de contrer une capacité magique adverse puis en faisant un Test de **Tenter l'impossible**. Bien sûr, il n'est possible de faire ce Test que si le PJ a déjà eu l'occasion d'observer la capacité à contrer, ou d'avoir passé du temps à s'informer et à l'étudier.

- **Les Factions** : Dans Tokyo Midnight, tout tourne autour des Factions de magiciens qui manigancent dans l'ombre afin de faire progresser leurs propres objectifs, qui au passage sont assez nébuleux pour les PJs. Ces derniers vont se retrouver invariablement impliqués dans leurs intrigues qu'ils le veuillent ou non. Le meneur de jeu doit donc concevoir à l'avance une poignée de Factions avant de commencer à jouer, trois étant un bon début.

  Les Factions sont un nouveau type de PNJ, à l'instar des Intervenant et des Némésis, sauf qu'ils représentent une organisation tout entière qui va interagir avec les PJs. Notez que les PJs auront rarement affaire, par exemple, à Argos ou à la Secte Fenghuang en tant que Faction, mais plutôt à une branche isolée ou même à un petit groupe d'agents. Une Faction est créée un peu à la façon d'une Némésis, avec les différences suivantes :

  - Les Atouts servent à représenter les ressources que la Faction peut utiliser pour faire avancer son objectif et pour interférer avec les PJs.
  - Les Faiblesses et les Attaches, à l'exception du But, indiquent les points faibles de la Faction que les PJs pourront exploiter.
  - Le But est l'objectif à moyen ou long terme de la Faction, ce qu'elle essaye d'accomplir lors de cette aventure ou lors de cette campagne. Les différentes Factions ont toujours des Buts divergents.
  - Les Dons servent à simuler les actions que les agents de la Faction accomplissent dans le dos des PJs, ainsi qu'indiquer les Dons possédés couramment par ces mêmes agents. Les Factions ont d'ailleurs accès à des Dons spécifiques qui leur permettent d'influencer le scénario en cours de jeu.
  - Les Factions ont une réserve personnelle de points d'Inspiration comme les Némésis, égale à deux fois le nombre de PJs. Une Faction peut utiliser ces points pour aider ses agents (le PNJ dépense un point d'Inspiration de la Faction au lieu d'un point de la réserve du meneur) ou de la même façon qu'un PJ.

  Comme une Faction est un PNJ comme les autres, elle peut donc faire des Tests (éventuellement) et surtout participer à des Conflits et subir des Blessures. Ces Blessures représentent les revers que les PJs infligent à la Faction. Une Faction mise hors-jeu est obligée d'abandonner temporairement l'opération en cours, ce qui retardera l'exécution de ses plans. Si une Faction est éliminée, son But ne peut plus être atteint et ses membres se dispersent, parfois trouvant du travail dans une autre Faction.

  Toutefois, si une Faction inflige une Blessure ou une Condition à un PJ, elle peut à la place lui infliger du Trouble. Un PJ a un compteur de Trouble pour chaque Faction, qui va de 0 à 4, et qui augmente de 1 à chaque fois que la Faction lui en inflige. Faire diminuer le Trouble est possible, mais nécessite de faire de gros efforts. L'effet sur l'histoire dépend du score de Trouble du PJ concerné :

  - **Trouble I** : Des agents de la Faction essayent d'acheter le PJ pour qu'il aille voir ailleurs, ou essaye de le piéger pour le faire accuser d'un crime qu'il n'a pas commis, ou bien tente de rediriger sa suspicion vers une autre Faction ou un groupe non affilié, ou plus simplement le met sous surveillance.

- **Trouble II** : Des agents de la Faction tentent d'isoler le PJ de ses amis, alliés et contacts par tous les moyens possibles (y compris le meurtre d'un rival du PJ en laissant des preuves accablantes accusant ce dernier). La Faction peut aussi à la place décider de l'empêcher d'accéder à ses ressources, même si pour cela elle doit mettre son logement à sac, ou de créer une diversion par un assaut frontal direct.
- **Trouble III** : La Faction introduit un agent dormant parmi les alliés du PJ afin qu'il le trahisse au pire moment possible. Il peut s'agir d'un contrôle mental, d'un changeforme qui a remplacé l'original, d'un agent double existant qui change de camp, etc. Alternativement, les agents de la Faction manipulent les informations que le PJ collecte, ou s'en prennent directement à ses proches avec violence, de façon à le forcer à abandonner ou pour le rendre paranoïaque.
- **Trouble IV** : La Faction utilise tous les moyens possibles pour éliminer le PJ définitivement. Cela ne veut pas forcément dire la mort. Ruiner sa réputation ou l'enfermer dans un endroit d'où il ne pourra pas s'échapper sont aussi des alternatives.

Le meneur peut aussi infliger du Trouble à un PJ qui a été un peu trop « visible » lors de ses investigations.

Pour finir, voici quelques exemples de Dons réservés aux Factions :

- **Agents dormants** : La Faction a entièrement infiltré le lycée. Une fois par session, révélez que l'un des élèves ou l'un des enseignants est en réalité un agent dormant qui a été activé il y a peu pour réaliser un tâche précise au bénéfice de la Faction.
- **C'est encore pire** : Une fois par session, révélez aux PJs que la situation est plus grave que prévue, ou créez un nouveau problème que les PJs n'ont pas pu anticiper.
- **Clé du Labyrinthe** : Les agents de la Faction peuvent dépenser un point d'Inspiration pour passer à volonté du monde réel vers Agartha ou vice-versa. Ils ne peuvent pas emporter quelqu'un avec eux.
- **Doppleganger** : Une fois par session, révélez qu'une connaissance des PJs a été remplacée par un double maléfique (homoncule, changeforme, clone, maître du déguisement…) pendant qu'ils étaient occupés ailleurs.
- **Gestalt** : Les agents de la Faction possèdent un moyen pour relier leurs esprits facilement. Une fois par session, exploitez ce fait pour qu'un agent apprenne une information d'un autre agent qui n'est pas présent dans la scène, ou pour qu'un groupe d'agent mette en commun leurs capacités cognitives pour résoudre un problème.
- **Implacable** : Une fois par session, diminuez la gravité d'une Blessure que possède la Faction ou l'un de ses agents. Une Blessure définitive devient critique, une Blessure critique devient grave, une Blessure gave devient légère, et une Blessure légère est soignée. Bien sûr, l'emplacement correspondant à la nouvelle gravité de la Blessure doit être libre pour que ce Don soit utilisable.
- **L'élu** : La Faction cherche un individu en particulier. Une fois par session, même si cet individu est en sécurité, révélez qu'il est sur le point de se faire attaquer ou enlever, ou bien révélez qu'un obstacle empêche les PJs de lui venir en aide immédiatement.

- **Magie ancienne** : Une fois par session, révélez que la Faction a accès à un artéfact ou à un rituel de Vraie magie que l'un de ses agents pourra utiliser seulement le temps d'une scène.
- **Nettoyeurs** : Une fois par session, révélez qu'une équipe d'agents de la Faction s'est introduit dans un lieu, même très bien protégé, par effraction pour effacer ou voler des preuves, ou pour faire taire définitivement des témoins.
- **Nous sommes partout** : Une fois par session, révélez qu'une connaissance des PJs est en fait un agent de la Faction, et qu'il les a manipulés depuis le début.
- **Parasite** : Une fois par session, révélez qu'un PNJ important de l'aventure qui n'a pas été vu depuis plus d'une scène est transformé « hors caméra » en monstre, de la même façon que par le Don de Némésis *Mutation*.
- **Plan B** : Lorsque les PJs gagnent un Conflit contre la Faction ou l'un de ses agents, donner un point d'Inspiration à chaque PJ pour qu'à la place d'être vaincu, la Faction ou l'agent concède le Conflit. Un PNJ ayant reçu une Blessure définitive ne peut pas bénéficier de ce Don.
- **Sanguinaire** : Les agents de la Faction peuvent dépenser un point d'Inspiration pour faire une entrée fracassante, toutes armes dehors, dans une scène où ils n'étaient pas présents, ou pour infliger une Blessure aggravée à la place d'une Blessure ordinaire lors d'un Conflit physique.
- **Secte** : Une fois par session, révélez qu'un culte affilié à la Faction s'est implanté dans les environs et utilise son influence pour faire avancer les objectifs de la Faction ou pour gêner les PJs.
- **Tout sauf banal** : Une fois par session, révélez que les PJs ont sous-estimé les agents de la Faction et au choix donnez à ces derniers un pouvoir inattendu, ou ils sont plus nombreux que prévus, ou leur plan est plus malin qu'anticipé.
- **Voleur d'artéfact** : La Faction veut un objet précis, et remue ciel et terre pour l'obtenir. Une fois par session, si les PJs ou l'un de leurs alliés est en possession de cet objet, révélez qu'ils sont sur le point de le mettre à portée de main d'un agent de la Faction.
- **Voyage en Agartha** : Une fois par session, révélez que les agents de la Faction ont ouvert un portail vers Agartha et qu'ils s'y sont réfugiés après avoir réalisé leur méfait.
- **Zaibatsu** : La Faction contrôle un ou plusieurs conglomérats industriels, multinationales et/ou fonds d'investissements. Une fois par session, la Faction peut faire appel à leurs ressources (légales ou non) pour dissimuler leurs activités.

• Antagonistes

- **La Conspiration** : Là où les Factions sont les acteurs de l'ombre de notre histoire, la Conspiration est ce qui va servir de fil rouge aux aventures des PJs. Le lycée Takamachi est un faisceau complexe d'intrigues et de manigances qui se croisent et s'entrecroisent, et ce qui pourrait passer pour des coïncidences ou des incidents isolés sont en fait liés à une sinistre vérité. L'individu à la tête de la Conspiration n'est pas stupide et voit toujours les choses en grand. Il ne s'agit pas de prendre le contrôle de toutes les boulangeries du coin pour avoir un monopole sur les croissants, mais plutôt d'acquérir des parts dans des sociétés à divers échelons de l'industrie alimentaire pour altérer la composition des farines à l'insu de tout le monde afin de provoquer une infection de vampirisme à grande échelle. Faire échouer une telle entreprise ne sera pas facile, et la Conspiration aura souvent des plans B (et C, et D…) pour parer à toutes les situations. Cependant, la Conspiration n'est pas parfaite. Il y aura toujours au moins un traitre ou un incompétent pour permettre une fuite d'information. Et même si la Conspiration a prévu de nombreux plans de rechange au cas où, elle ne sera jamais assez préparée pour faire face aux électrons libres que sont les PJs.

- **La Société ésotérique de Dagon** : Ce culte de magiciens vénère un dieu ténébreux nommé Dagon, ainsi que divers démons. Les Dagonites pratiquent la magie la plus noire sans se soucier des conséquences, et leur seul objectif semble d'amener l'Apocalypse. La plupart des magiciens les considèrent comme des hérétiques et les attaquent à vue. Ils n'ont d'ailleurs pas le droit d'entrer au lycée Takamachi, et il y a quelques générations de cela, ils ont même réussi à raser un établissement similaire situé en Écosse. Des purges ont éliminé la plupart de leurs infiltrateurs, mais on n'est jamais sûr de rien.

- **Les autres organisations** : Le lycée Takamachi est un terrain neutre, mais cela n'empêche pas que les rivalités entre organisations sont toujours là et que les adultes n'hésitent pas à manipuler leurs enfants pour faire avancer leurs plans. Comme tous les PJs sont affiliés à une organisation, ils sont au centre de ces manigances. Que ce soit la croisade de Deus Vult contre le Coven, les querelles de clocher entre la Taisha et le Clan Ryobu, ou la Maison Vasileff qui essaye de déstabiliser Argus, les conflits potentiels ne manquent pas. Bien sûr, les alliances entre organisations changent constamment, un allié sûr devenant votre pire ennemi du jour au lendemain, et les relations entre les lycéens en prennent un coup. Parfois on ne peut faire confiance qu'à soi-même.

- **Les démons** : Utiliser la magie n'est jamais sûre et un sort ou une expérience magique peut toujours avoir des conséquences catastrophiques. C'est pourquoi les jeunes magiciens doivent recevoir une formation stricte dans des lieux sécurisés comme le lycée Takamachi. Malgré tout, des accidents arrivent, y compris pour des magiciens très expérimentés. Les démons sont créés lors de tels accidents. Êtres de magie pure, ils sont les reflets déformés du magicien qui les a créées involontairement, animés seulement par des vices comme l'envie, la colère ou l'avarice qu'ils sont incapables d'assouvir par eux-mêmes. Pactiser avec un démon permet de bénéficier du savoir magique de l'esprit malin en échange de services qui lui permettront de combler pour un temps ses envies perverses. La meilleure offre qu'on peut faire à un démon est de lui laisser prendre possession du corps d'un volontaire. Il pourra

alors enfin se libérer de ses frustrations, mais le corps de l'hôte finit toujours dans un sale état. Dans tous les cas, fricoter avec les démons se finit toujours mal pour le magicien et son entourage.

- **Agartha** : Agartha est un lieu qui n'existe qu'à l'intérieur des lignes de ley. Les magiciens peuvent y pénétrer sous forme spirituelle et ainsi accéder à une sorte de monde halluciné où tout est possible. Les érudits pensent que la vision d'Agartha qu'ont les magiciens se base sur l'inconscient collectif, mais que tout ceci n'est qu'une illusion, une tentative vaine du cerveau d'essayer de conceptualiser ce royaume de pure énergie. En ce qui concerne le magicien lambda, c'est un peu comme voyager au milieu des rêves et des cauchemars, ressemblant tantôt à un conte de fée, tantôt au film d'horreur qui passe actuellement au cinéma. Il est facile de s'y perdre et l'endroit regorge de démons hostiles qui n'hésitent pas à attaquer les intrus. Les magiciens d'Argos connaissent de nombreux sorts et rituels qui permettent d'ouvrir des portails vers Agartha et d'aller dans une sécurité toute relative à des lieux précis. On dit que de redoutables artéfacts ont été cachés dans Agartha, et de nombreux magiciens intrépides n'hésitent pas à monter des expéditions pour essayer de les retrouver.

- **Saint Germain** : Aussi surnommé le Gentleman ou le Roi du Monde, Saint Germain est un démon extrêmement ancien et rusé. Certains disent qu'il est le fantôme d'Hermès Trismégiste ou même une manifestation du Demiurge lui-même. Il se présente toujours sous la forme d'un humain bien habillé aux manières impeccables et à l'éducation exceptionnelle. Rien ne laisse transparaitre de sa nature démoniaque et il lui arrive souvent d'accoster sa future victime dans la rue en se faisant passer pour un simple magicien. Le pacte proposé est toujours le même : tant que le magicien effectue les tâches à priori insignifiantes que Saint Germain lui donne, il bénéficie d'une chance extraordinaire et tout va dans son sens. Avec le temps, le magicien découvre que les petits services rendus à Saint Germain ont eu des conséquences néfastes sur d'autres, parfois très graves. Si jamais il refuse de rendre service à Saint Germain, ce dernier arrête de lui rendre visite, mais sa chance s'évapore et tout va de mal en pis jusqu'à sa ruine complète. Certains disent que Saint Germain agit selon un « grand plan », mais ce n'est que pure conjecture.

• Mystères

- Pourquoi est-il interdit d'explorer les oubliettes qui se trouvent sous le sous-sol du lycée ? Et d'ailleurs c'est quoi ces oubliettes ?

- Les Dagonites n'attaquent pas le lycée par hasard. Que cherchent-ils exactement ?

- Quel est ce château que l'on voit au loin flotter dans les airs lorsque l'on utilise le portail vers l'Agartha du lycée ?

- La secte Fenghuang a envoyé des assassins au lycée il y a quelques années. Pour quelle raison et qui était leur commanditaire ? Quel est le rapport avec Saint Germain ?

• Twists

- De nombreux lycéens participent à des combats d'arène illégaux entre magiciens. Financés par des milliardaires à la recherche de sensations fortes, les prix à gagner sont toujours alléchants et ils attirent toutes sortes d'individus. Dans un combat entre magiciens, ce n'est pas la puissance brute qui l'emporte, mais plutôt de savoir anticiper les actes de son adversaire pour mieux contrer ses pouvoirs magiques. Les coups bas sont monnaie courante, et certains n'hésitent pas à tout risquer pour gagner. Un tournoi par équipe va bientôt avoir lieu, et les PJs ont tous de bonnes excuses pour s'y inscrire.

- Les familles de magicien tentent tant bien que mal de conserver leur talent magique inné grâce à des mariages entre individus au pédigrée exceptionnel. Au fil du temps, ces mariages sont devenus aussi l'occasion de tisser des alliances entre grandes familles, et même entre certaines organisations. Alors que les PJs en pleine adolescence ont déjà du mal à comprendre leurs propres sentiments et à gérer leur vie amoureuse naissante, ils sont déjà utilisés par leur famille comme monnaie d'échange dans des promesses de mariages arrangés. Les familles rivales aiguisent déjà leurs couteaux pour rompre ces fiançailles alors que le cœur des pauvres PJs chavire entre leur devoir et leur amour véritable.

- Des élèves ont réussi à invoquer Saint Germain pour qu'il réalise leur souhait et celui-ci, joueur, leur a promis d'exaucer le vœu de celui qui arriverait à vaincre les neuf Praetors qu'il a désignés volontaires. Un Praetor est un élève ou un professeur de l'école, y compris nos invocateurs, et identifiable uniquement par un symbole cabalistique au motif changeant tatoué magiquement sur le corps. Chaque Praetor est protégé par un Lictor, un puissant familier dont l'apparence, la personnalité et les pouvoirs sont inspirés par un personnage de fiction célèbre. Détruire un Lictor suffit pour disqualifier son Praetor, mais tuer le Praetor est souvent plus simple. Et bien sûr, au moins l'un des PJs est devenu un Praetor sans qu'il n'ait rien demandé.

Créer une bonne Conspiration

Tout d'abord, une bonne Conspiration doit donner envie aux PJs de s'impliquer. Il s'agit à la base d'un mystère que les PJs devront éclaircir couche par couche, comme s'ils pelaient un oignon, et qui implique d'une façon ou d'une autre des personnes qui sont importants à leurs yeux.

Il n'est pas nécessaire de détailler entièrement la Conspiration avant de jouer, mais vous devez au moins définir dans les grandes lignes les éléments suivants :

- Quelle Faction dirige dans les faits la Conspiration ? Quelles sont les autres Factions qui participent à la Conspiration et quelles sont celles qui s'y opposent ?
- Quel est le but ultime de la Conspiration et comment compte-elle s'y prendre ?
- Quelle étape du plan sera le maillon faible qui va permettre aux PJs de tomber par le plus grand des hasards sur un élément de la Conspiration ? Accessoirement, quelle est l'étape suivante du plan et l'étape précédente ?

Ce « maillon faible » est l'événement qui va attiser la curiosité des PJs et leurs donner les premières pistes pour découvrir la Conspiration. Ensuite, en cours de jeu, utilisez vos notes sur la Conspiration pour donner de nouvelles pistes aux PJs et pour avoir une idée de ce qui va se passer dans un futur proche. Ce n'est pas parce que les PJs passent à l'action que la Conspiration va arrêter ce qu'elle est en train de faire. N'oubliez pas non plus de noter les hypothèses et conjectures des joueurs : s'ils ont une bonne idée, il ne faut pas hésiter à l'incorporer à votre Conspiration, quitte à changer votre plan initial.

Nom :

Concept :

Atouts :

Faiblesses :

Attaches :

But :

Anime HighSchool

Sexe : Yeux :

Groupe sanguin : Cheveux :

Signe distinctif :

Dons :

Conditions et notes diverses :

Blessures :

Blessure légère (+0)

Blessure grave (+1)

Blessure critique (+2)

Blessure définitive (+3)

Anecdote ☐

Expérience :

Inspiration :

Nom :

Concept :

Atouts :

Faiblesses :

Attaches :

But :

Anime HighSchool

Sexe : Yeux :

Groupe sanguin : Cheveux :

Signe distinctif :

Dons :

Conditions et notes diverses :

Blessures :

Blessure légère (+0)

Blessure grave (+1)

Blessure critique (+2)

Blessure définitive (+3)

Anecdote ☐

Expérience :

Inspiration :