

ANIME ★ HIGH SCHOOL

Version 0.2 © 2015 Xavier Raoult

<http://komajdr.free.fr/>

Pour toute remarque ou commentaire : komajdr@free.fr

Chers nouveaux élèves, bienvenu 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 aînés et de faire honneur à votre uniforme. Nous rappelons également à ceux qui disposent de dons surnaturels de rester discret, 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 ordinaire, 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 télévisions japonaises. Mais ne pensez pas que ces lycéens vivront une scolarité banale : l'aventure commence dès le premier intercoups 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** lorgne du côté de la comédie romantique déjantée, 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, le décor d'un film d'horreur, une arène de combat entre lycéens dotés de superpouvoirs ou encore le dernier refuge de maho shojo courageuses sur le point de craquer.

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.

CHAPITRE 1 : Anatomie d'un lycéen

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

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

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

• Détails personnels

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

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

Prénom de garçon	Prénom de fille	Nom de famille
Akira	Akane	Hasegawa
Eikichi	Akemi	Hayashi
Hikaru	Aoi	Ikeda
Hiroki	Arisa	Inoue
Hotaru	Asuka	Ishikawa
Issei	Ayano	Kato
Katsu	Haruka	Kimura
Kazuki	Kana	Kobayashi
Kenji	Kaori	Mastumoto
Kenta	Mai	Mori
Kosuke	Mayumi	Nakajima
Makoto	Miku	Nakamura
Nagisa	Minami	Ogawa
Naoki	Misaki	Saito
Riku	Momoka	Sasaki
Ryo	Nanami	Shimizu
Sasuke	Naomi	Suzuki
Satoru	Natsumi	Takahashi
Shinji	Risa	Tanaka
Shiro	Sakura	Watanabe
Takashi	Shiori	Yamada
Tatsuya	Tsubasa	Yamaguchi
Yusuke	Yui	Yamamoto
Yuta	Yuki	Yoshida

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

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

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

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

• *Concept, forces et faiblesses*

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

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

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

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

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

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

PJs. Il est cependant possible de prendre un Atout similaire mais avec une spécialisation différente : il n'y a pas de problèmes à avoir un PJ avec l'Atout *Combat à la lance* et un autre qui préfère le *Karaté*. De même, si vous avez plusieurs PJs avec des concepts similaires, ils doivent prendre des Atouts différents pour mieux se différencier. Ainsi, avec un groupe de joueurs avec trois PJs ayant un concept de ninja, *Ninja* n'est par conséquent pas un Atout acceptable : l'un d'entre eux pourra par exemple prendre *Subterfuge* et *Bon acteur* parce qu'il veut jouer un ninja réaliste, un autre préférera *Technique de dédoublement ninja* et *Disparition ninja* parce qu'il est intéressé par leurs pouvoirs mystiques, et le dernier, plus pragmatique, choisira *Lancer de shuriken* et *Maîtrise des gadgets de ninja*.

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

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

• Attaches et But

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

La fonction principale des Attaches est de vous donner de temps à autre des bonus non négligeables, comme relancer un jet de dés pas terrible ou encaisser une Blessure sans broncher. Lorsqu'un joueur fait intervenir dans l'histoire l'une des Attaches de son PJ, il peut choisir d'obtenir l'un des bonus décrits dans le chapitre suivant. Chaque Attache ne peut cependant donner droit à un bonus qu'une seule fois par session. C'est donc une bonne idée d'essayer de se créer de nouvelles Attaches en cours de jeu, histoire de ne pas se trouver dépourvu à un moment critique.

Chaque PJ commence avec deux Attaches de son choix. Si vous ne savez pas quoi prendre, le plus évident est de vous contenter de vos relations avec les autres PJs. Un lien karmique, une émotion forte ou un amour à sens unique sont de bonnes bases. Si vous préférez des Attaches un peu plus complexes, les croyances, dogmes et autres codes d'honneur sont également de bons candidats pour

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

Voici quelques exemples d'Attaches :

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

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

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

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

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

• Les Dons

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

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

#	Don ordinaire (1-4)	Don exceptionnel (5-8)	Don surnaturel (9-12)
1	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 éclairs	Serviteurs	Résistance à X
12	Tacticien	Technique secrète	Visions

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

Voici la description des différents Dons :

- **Arnaqueur** : Vos paroles sont aussi dangereuses qu'une arme. Lorsque vous essayez d'arnaquer un PNJ, une fois par scène vous pouvez décider que celui-ci vous fait naturellement confiance, ce qui vous permet en plus de gagner un +2 au résultat de votre prochain jet de dés pour l'embobiner.
- **Arsenal ésotérique** : Vous possédez tout un fatras de reliques et d'artéfacts sensés posséder des pouvoirs mystiques. Une fois par session, vous pouvez chercher dans votre foutoir pour trouver exactement la relique ou l'artéfact qu'il vous faut pour vaincre un monstre précis (une balle en argent pour un loup-garou par exemple, ou un crucifix béni pour un vampire).
- **Brutasse** : Lorsque que vous remportez une manche d'un Conflit physique, alors que vous combattez un ennemi avec une arme de corps-à-corps lourde et imposante, la Blessure que vous infligez est automatiquement aggravée.
- **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.
- **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.
- **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.
- **Détection de mensonge** : Vous êtes particulièrement perspicace. Une fois par scène, lorsqu'un PNJ vous parle, vous pouvez 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.
- **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.
- **Fureur dévastatrice** : Vous avez tendance à perdre le contrôle pendant les combats. Une fois par scène, vous pouvez décider de déclencher votre furie berserk lorsque vous remportez une manche d'un Conflit physique. Au lieu du résultat normal pour avoir remporté la manche, dans une orgie de folie et de destruction vous éliminez automatiquement les adversaires que vous avez battus et vous causez de gros dommages collatéraux. Les Némésis ne sont pas affectés par ce Don.

- **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 une fois par session. 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.
- **Guérisseur** : Vous pouvez soigner les Blessures physiques des autres par simple toucher. La Blessure est soignée automatiquement, mais vous devez faire ensuite un Test pour voir s'il y a eu des complications. Sur un résultat de 11 ou plus, les soins sont parfaits et il n'y a pas de complications. Sur un résultat de 6 à 10, il y a des complications mineures au choix du meneur, comme des séquelles légères et temporaires ou la nécessité de soins médicaux pour ne pas que la Blessure ne revienne. Sur un résultat de 5 ou moins, les complications sont graves. Au choix du meneur, le patient reçoit une Condition négative ou est mis hors-jeu, ou bien il arrive quelque chose de grave au soigneur. Vous ne pouvez pas utiliser *Guérisseur* pour empêcher l'élimination d'un personnage.
- **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.
- **Inventeur** : Vous passez votre temps libre à concevoir de nombreux gadgets. Une fois par session, vous pouvez rappeler à un PJ (y compris vous-même) que vous lui avez prêté votre dernière invention, qui est justement ce qu'il lui faut en ce moment. Ce PJ gagne alors jusqu'à la fin de la scène un Atout approprié pour le représenter.
- **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 apparaît mais il n'est pas sous votre contrôle et cause des problèmes. Sur un 6 à 10, au choix du meneur de jeu, soit vous invoquez le démon voulu mais il vous obéit avec facétie, soit vous invoquez un démon docile mais pas tout à fait adapté à la situation. Sur un 11 ou plus, vous invoquez le démon voulu et il obéit parfaitement à vos ordres.
- **Je passais par là par hasard** : Vous avez l'étrange don de vous trouver là où on vous attend le moins. Une fois par session, vous pouvez intégrer une scène où vous ne devriez normalement pas être présent, y compris en dépit du bon sens.
- **Langue de vipère** : Vos paroles sont telles du venin pour tous ceux qui osent se dresser contre vous. Faites un Test lorsque vous dites du mal de quelqu'un. Sur un 5 ou moins, votre verve se retourne contre vous et vous gagnez une Condition négative appropriée à la situation. Sur un 6 à 10, vos dires influencent suffisamment de monde pour que votre victime gagne une Condition négative appropriée de votre choix, mais elle apprend rapidement que vous êtes la source de ses ennuis. Sur un 11 ou plus, votre victime gagne une Condition négative appropriée de votre choix, mais vous êtes suffisamment habile pour qu'elle ne se rende compte de rien sur le moment et surtout sans découvrir que vous êtes le responsable.

- **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.

- **Magie** : Lorsque vous obtenez ce Don, vous apprenez trois sorts de votre choix, inspiré de la liste ci-après 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'un de vos Charges. Les effets d'un sort ne peuvent pas être annulés par des moyens ordinaires. 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. Vous récupérez l'un 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. Si vous recevez ce Don une nouvelle fois, vous apprenez trois nouveaux sorts ou vous recevez une Charge de plus, au choix. Quelques exemples de sorts (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.
- **Mécha** : Vous possédez un robot géant et vous savez le piloter. Lorsque vous êtes aux commandes de votre robot, vous avez un +4 à vos jets pour interagir physiquement avec ceux qui ne font pas le poids face à lui ou pour impressionner les autres. Cependant, vous avez à la place un -4 à vos jets lorsque vous êtes confrontés à un adversaire où votre mécha n'est pas de taille. Durant un combat, votre robot peut également encaisser une Blessure à votre place, ce qui l'annule totalement, mais il faudra le réparer rapidement après. N'oubliez pas non plus qu'un robot géant est plutôt encombrant et que vous ne pouvez pas le piloter en permanence.
- **Mémoire photographique** : Votre mémoire est phénoménale, c'est comme si vous n'oubliez jamais rien. Lorsque vous essayez de vous rappeler de quelque chose, faites un Test. Sur un 5 ou moins, vos souvenirs sont trop vagues pour obtenir une information utile. Sur un 6 à 10, vous vous rappelez très bien de ce dont vous essayez de vous souvenir, mais vous savez qu'il vous manque certains détails. Sur un 11 ou plus, vos souvenirs sont parfaits et vous vous rappelez de tout.
- **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.
- **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).
- **Mur d'acier** : Vous êtes capable de parer les projectiles léger (balles, flèches, shuriken,...) avec votre arme de prédilection, ce qui vous donne un +2 à vos jets pour vous défendre contre ce genre d'attaque.
- **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.

- **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.
- **Perspicacité** : Vous êtes capable d'orienter vos conversations afin d'obtenir des informations sur vos interlocuteurs sans qu'ils s'en rendent compte. Lors d'un Test ou d'un Conflit social, si vous réussissez le Test (résultat de 6 ou plus) ou si vous remportez une manche du Conflit, en plus des effets habituels, vous apprenez une chose utile sur l'un de vos interlocuteurs.
- **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.
- **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.
- **Réflexes éclairs** : Votre vivacité est sans égal. Une fois par scène, lors d'une situation de vie ou de mort, vous pouvez agir avant tout le monde. Cela peut vous permettre d'interrompre l'action d'un autre personnage.
- **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. Une fois par session, lorsque vous subissez les effets du type d'agression choisit, vous pouvez choisir de 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.
- **Richissime** : Grâce à de nombreux placements ou à une fortune conséquente, vous pouvez vous procurer des liquidités avec un minimum d'effort. Une fois par session, vous pouvez ainsi faire appel à une très grosse somme d'argent ou un bonus en nature similaire.
- **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.
- **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.

- **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 4 points, peu importe le véritable résultat des dés.
- **Visions** : Il vous arrive régulièrement d'avoir des flashes qui, avec un peu de chance, peuvent vous permettre de prédire l'avenir. Une fois par session, vous pouvez poser une question au MJ 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.

• Les Blessures

Les deux dernières choses encore inexplicées sur la fiche de lycéen(ne) sont 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.

L'utilisation des Blessures et leur fonctionnement sont décrits dans le chapitre sur les Conflits.

• Un exemple de création de lycéen

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

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

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

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

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

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

Maintenant, Pierre doit réfléchir aux Attachés de Yusuke. En s'inspirant de la liste, il choisit *Méprise les faibles* et *Rend souvent visite à 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 Attaché 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 ne reste plus qu'à déterminer deux Dons au hasard : Pierre obtient *Chance* et *Technique secrète*. Il décide que la *Chance* de Yusuke provient de son affinité avec le surnaturel. Sa *Technique secrète* est bien sûr la technique spéciale d'assassinat qu'il a appris : un coup de paume dévastateur frappant les points vitaux de sa victime.

Yusuke l'assassin surnaturel est prêt à sévir !

Au final, le 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 yokai du pacte, Champion local de sprint, Infiltration

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

Attachés :

- Méprise les faibles
- Rend souvent visite à la miko du temple à côté du lycée
- On m'a confié comme mission de protéger Kaede coûte que coûte
- But : Quelque chose de surnaturel se déroule dans le lycée : je dois découvrir ce que c'est.

Dons : Chance, Technique secrète

CHAPITRE II : Système de jeu

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

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

• Principes de base

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

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

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

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

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

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

• Les Attaches

Comme indiqué dans le chapitre précédent, les Attaches peuvent vous permettre de gagner des bonus bien appréciables en cours de partie. Pour bénéficier de ces bonus, un joueur doit intégrer l'une de ses Attaches (y compris son But) dans la description des actes de son personnage. Toutefois, chaque Attache ne peut être utilisée de cette façon qu'une seule fois par session. Il n'est donc pas question de faire appel à ses Attaches à tort et à travers.

En pratique, le MJ vous accorde l'utilisation d'une de vos Attaches si vous prenez une décision en fonction de cet Attache plutôt que de ce qui serait le plus utile ou le plus efficace, ou bien si vous vous mettez volontairement dans une situation difficile parce que cette Attache le demande, ou encore lorsque vous êtes inspiré par ce que représente cette Attache, mais aussi quand vous recevez une aide inattendue de la part de l'objet de cette Attache. Un court flashback en rapport avec votre Attache fonctionne également.

Ainsi, si vous avez comme Attache *Doit une faveur à Rokku* et que vous décidez de se ranger à ses côtés au lieu d'aider vos amis, cela compterait pour le bonus. De même, si vous êtes *Amoureux de Nao* et que vous vous interposez face à un groupe de loubard pour la protéger, vous gagnez également un bonus. 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 compte aussi.

Toutefois, afin d'éviter des justifications intrusives d'utilisation d'Attache, le meneur de jeu peut autoriser un joueur à utiliser le bonus conféré par son Attache plus tard dans la scène au lieu de l'utiliser immédiatement. À la fin de la scène, tout bonus non utilisé est perdu, et l'Attache compte quand même comme ayant été utilisée cette session pour obtenir un bonus. Évitez cependant de tomber dans le travers d'évoquer vos Attaches juste pour grappiller quelques bonus, alors que cela met en péril la cohérence de l'histoire.

Voici les différents bonus qu'une Attache peut conférer lorsque vous faites appel à elle. Vous ne pouvez choisir qu'un seul d'entre eux à chaque fois. Cependant, rien ne vous empêche d'évoquer plusieurs Attaches en même temps pour cumuler plusieurs fois le même bonus.

- Tout d'abord, vous pouvez utiliser une Attache avant de lancer les dés pour un Test ou un Conflit pour bénéficier d'un bonus de +2 à ce jet de dés. Si un effet vous fait relancer les dés, ou si vous utilisez *Chance* ou un effet similaire, le bonus s'applique au nouveau résultat.
- Ensuite, après un jet de dés, vous pouvez faire appel à l'une de vos Attaches pour relancer les dés. Si vous utilisez plusieurs Attaches en même temps pour relancer plusieurs fois les dés, seul le dernier résultat obtenu compte.
- Enfin, à n'importe quel moment, vous pouvez évoquer une Attache pour 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.

Au début d'une scène, un joueur peut demander au meneur de jeu que celle-ci tourne autour de l'une des Attaches de son PJ (un PNJ n'y a pas droit). Si celui-ci accepte, à la fin de cette scène, et quelle que soit sa résolution, le PJ gagnera le droit de faire appel à cette Attache une fois de plus cette session.

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

Un PJ peut gagner de nouvelles Attaches en cours de jeu, généralement à la suite d'un Test ou d'un Conflit, ou par l'utilisation de certains Dons. Toutefois, il est aussi possible pour un joueur de demander à tout moment au meneur de jeu d'ajouter sur la fiche de son lycéen une Attache en rapport avec la situation. Le meneur est alors libre de le lui accorder ou pas. Il n'y a en théorie pas de limite au nombre d'Attaches qu'un PJ peut accumuler, mais en pratique il est préférable de se limiter à une dizaine d'Attaches au maximum (sans comptabiliser les Attaches rompues).

• Les anecdotes

Les Atouts et les Faiblesses apportent quelques petits bénéfices utiles en dehors d'influencer les jets de dés. Une fois par session, un joueur peut établir un fait ou raconter une anecdote intéressante en rapport avec l'un de ses Atouts ou Faiblesses. Cela 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.

• 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.

• 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 un +2 à son jet de dés. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un même PJ peut gagner ce bonus au cours d'une scène, mais le meneur de jeu est libre de ne pas donner le bonus si la description du joueur manque d'inspiration (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 un +2 à leurs jets 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 le bonus en sortant l'artillerie lourde et avec des descriptions gores lorsqu'ils massacrent les zombies en face. Enfin, une Ambiance « *Chut ! Pas un bruit...* » impliquera que les PJs doivent rester discret autant que possible pour éviter une mauvaise rencontre avec une horde de zombies.

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

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

• Tests courants

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

- **Agir sous pression** : Vous vous retrouvez dans une situation critique et vous n'avez pas vraiment le droit à l'erreur. Par exemple : jouer les héros pour sauver quelqu'un d'un incendie, réussir son examen d'entrée à la fac ou garder la tête froide lorsqu'on vous prend pour cible avec des boules de feu.
 - *5 ou moins* : Vous perdez tous vos moyens et il arrive exactement l'inverse de ce que vous vouliez.
 - *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.
 - *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.
 - *5 ou moins* : Votre tentative est vaine. Selon l'humeur taquine du meneur de jeu, les témoins de la scène peuvent simplement vous prendre pour un idiot ou bien vous attirer l'attention de la mauvaise personne.
 - *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.
 - *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.
 - *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.
 - *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.
 - *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.
 - *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.
 - *6 à 10* : Même si vos arrivées à vos fins, vous exposez votre véritable nature aux autres. Vous et votre victime gagnez une Condition négative appropriée. Vous choisissez celle que vous donnez à votre victime mais le meneur de jeu choisit celle que vous recevez.
 - *11 ou plus* : Vos actes ont l'effet escompté. Selon ce qui vous arrange, votre victime gagne une Condition négative appropriée ou vous gagnez une Attache en rapport avec elle.

- **Obtenir ce que l'on veut** : Il s'agit ici de manipuler un PNJ pour qu'il fasse ce qu'on lui dit, et de préférence sans qu'il s'en rende compte. N'oubliez pas que l'on est en présence de lycéens, et qu'il s'agit de tentatives grossières, mais la victime manque tout autant d'expérience et a de bonnes chances d'être crédule.
 - *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.
 - *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.
 - *11 ou plus* : Le PNJ s'exécute sans rien demander et sans chercher à vous causer du tort.

- **Partir à la pêche aux informations** : Comme le nom l'indique, il s'agit d'obtenir des informations juteuses d'une façon ou d'autre. Cela inclut aussi bien utiliser le téléphone arabe pour apprendre les dernières rumeurs, que d'interroger directement les intéressés ou simplement essayer de se rappeler quelque chose d'important.
 - *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.
 - *6 à 10* : Les informations que vous obtenez sont justes mais sans utilité immédiate, ou manquent de précisions, voire même 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.
 - *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.
 - *5 ou moins* : Vous échouez lamentablement, et en plus vous gagnez une Condition négative appropriée (vous êtes blessé, épuisé, découragé, etc.).
 - *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.
 - *11 ou plus* : Vous réussissez à vous dépasser sans aucun effet néfaste.

- **Se faire discret** : Toute action où le but est de ne pas se faire repérer. Cela inclus se cacher, baisser la tête pour pas que le prof vous interroge, ou se déplacer silencieusement comme un voleur.
 - *5 ou moins* : Vous vous faites bêtement repéré.
 - *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.
 - *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.
 - *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.
 - *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.
 - *11 ou plus* : Non seulement vous venez de réaliser un miracle, mais vous êtes sûr de pouvoir le refaire si les conditions s'y prêtent. Vous gagnez 1 EXP ainsi que le droit de remplacer immédiatement l'un de vos Atouts par un Atout en rapport avec ce que vous venez de faire.

- **Utiliser la manière forte** : C'est lorsque que vous décidez de résoudre un problème avec vos muscles plutôt qu'avec votre tête, que ce soit simplement intimider quelqu'un ou essayer de séparer deux lycéens qui se bagarrent.
 - *5 ou moins* : Vous ne faites qu'envenimer les choses et ça se retourne contre vous.
 - *6 à 10* : Vous arrivez à vos fins mais vous perdez le contrôle de la situation.
 - *11 ou plus* : Vous arrivez à vos fins, et vous gardez la situation sous contrôle, mais non sans quelques dommages collatéraux.

• 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 aussi si la Condition est positive ou négative.

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

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

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

• 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 gagnez 1 point d'expérience (ou simplement EXP) pour avoir été simplement présent, et 2 EXP supplémentaires si vous avez accompli votre But. Ensuite, vous avez le droit d'effacer les autres Attaches qui ne vous semblent plus intéressantes ou qui n'ont plus lieu d'être. Chaque Attache ainsi effacée vous rapporte 1 EXP. 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.

Optionnellement, et le meneur de jeu doit l'indiquer au début de la session, tout PJ qui met à profit sont opportunité de raconter une anecdote pour ajouter un détail intéressant à l'histoire peut gagner un 1 EXP supplémentaire en fin de session.

Lorsque vous accumulez 10 EXP, vous pouvez les dépenser pour acquérir un nouvel Atout ou un nouveau Don en rapport avec les événements passés, 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. 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, n'oubliez pas de remplacer votre But par un nouveau si vous l'avez accompli ou si celui-ci n'est plus d'actualité.

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 de perdre.

• 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 d'utiliser ou de rompre ses Attaches, et de bénéficier du travail en équipe. Cependant, au lieu de regarder indépendamment le résultat de chaque jet pour savoir ce qui arrive, celui qui a obtenu le plus grand résultat est désigné vainqueur de la manche, et c'est la différence entre les deux résultats qui indique ce qui se passe vraiment, comme indiqué dans la table page suivante.

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

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

Résolution de la manche (différence entre les jets) :

- **0** : En cas d'égalité, un PJ peut choisir de perdre la manche d'un point en échange d'un +2 à son jet lors de la manche suivante de ce Conflit. 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 remporte 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 quelques dommages collatéraux.

- **1 à 3** : Le vainqueur de la manche a un léger avantage sur son adversaire après un âpre combat causant de nombreux dommages collatéraux. Ils gagnent tous les deux une Blessure et le vainqueur choisit l'une des options suivantes :
 - La Blessure de son adversaire est aggravée
 - Le vainqueur ne gagne pas de Blessure
 - Le vainqueur empêche des dommages collatéraux importants
 - Le vainqueur donne une Condition appropriée de son choix à son adversaire ou à l'un de ses alliés (y compris lui-même)

- **4 à 8** : Le vainqueur de la manche domine clairement son adversaire. Ce dernier gagne une Blessure. Le vainqueur peut également choisir de gagner une Blessure pour au choix : donner une Condition appropriée de son choix à un allié (y compris lui-même) ou à son adversaire, ou aggraver la Blessure de son adversaire.

- **9 ou plus** : Le vainqueur de la manche humilie son adversaire. Ce dernier est automatiquement mis hors-jeu et il subit une Blessure aggravée non annulable. Le vainqueur décide ensuite de ce qu'il advient de lui. Si le vainqueur est un PJ, il gagne également un Moment de Gloire comme pour un Test.

• Conflits entre plus de deux personnages

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

• Ambiances et Conflits

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

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

Enfin, le meneur de jeu peut également utiliser les Ambiances pour introduire une sorte d'objectif secondaire au Conflit, comme « Protéger Sora » ou « Éviter l'inondation du lycée ». Comme toujours, les PJs sont libre de les ignorer, mais le meneur est 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 forcément physique, elle peut également être psychologique ou représenter une réputation mise à mal.

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

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

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

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

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

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

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

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

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.

• Blessures et guérison

À l'exception des Blessures définitives, et encore, 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 faire appel à ses Attaches pour se débarrasser des Blessures légères, il n'y a pas grand-chose d'autre que de laisser le temps faire.

En effet, les Blessures guérissent naturellement avec le temps :

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

• Les gens meurent quand ont les tue

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

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

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

• Un exemple de Conflit

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

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

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 MJ lui a également donné le Don de *Chance* pour l'aider au besoin.

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

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

Puisque Takeshi a joué les impulsifs, le meneur décide que sa Faiblesse entre en compte, mais comme il vient en aide à Sanae, le meneur lui accorde son Atout de *Chevalier blanc*. 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, soit une différence de 2 points. Takeshi reçoit une Blessure (il choisit une Blessure légère) et Azusa préfère ne pas prendre de Blessure pour le moment. Une foule de lycéen commence alors à se rassembler autour d'eux, alors que Takeshi utilise son Attaché *Secrètement amoureux de Sanae* pour se débarrasser immédiatement de sa Blessure.

Azusa se contente ainsi d'afficher son mépris et de cacher sa surprise, puis continue à insulter Sanae. Cette dernière fond totalement en larme. Mais Takeshi n'est pas du genre à abandonner si facilement. Voyant qu'il s'obstine, Azusa délaisse Sanae et essaye de faire taire le gêneur en faisant preuve de répartie. Takeshi est plus qu'heureux de lui retourner ses « compliments ».

Le meneur estime que la situation n'a pas évolué pour Takeshi, et qu'il ne lance toujours qu'un seul dé. Ce dernier essaye cependant d'attirer l'attention des autres lycéens en parlant fort pour gagner un bonus de +2 à son jet avec *Groupe de lycéen*. Cela lui permet d'obtenir un total de 9.

Azusa 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 donner une Blessure aggravée à Azusa. 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. Takeshi de son côté prend une Blessure grave et va être obligé de subir quelques rumeurs peu flatteuses pendant quelques temps, mais il décide lui aussi de continuer, surtout avec un bonus de +1 à ses jets.

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

Takeshi dit qu'il s'en moque et décide de mettre une gifle à Azusa pour la remettre à sa place. Il décide aussi que tout ce boucan a attiré l'attention des profs et il utilise à la fois son Attache *Les profs m'ont toujours à l'œil* et l'*Ambiance Professeur à la rescousse*. Toujours avec son unique dé, il obtient un 4 qu'il relance immédiatement avec son Attache et c'est alors que la chance lui sourit : il fait un 9. Avec le bonus d'*Ambiance* et le bonus de sa Blessure, 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 abordé, 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 jouée. 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 quille. 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 intéressant, 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 préféreriez 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 appliquée, ou un prof suspicieux qui a l'air d'en savoir beaucoup plus qu'il ne laisse le croire, ou l'aide-soignante hyper-sexy 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 paraître stupides 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.
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'entraînement 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 établi** : 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 fera 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 adulte 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 préjugés 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 donné, 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 sortes 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 ventilateur, 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 s'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 « régénérer » celles déjà utilisées en prévision des épreuves à venir. Pour cela, faites quelques scènes 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 à une vitesse exponentielle, mais d'une certaine façon, 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 limités. 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'entraîne 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 essaient de s'échapper de l'Étoile Noire et finissent dans le compacteur à ordures. 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 arrive ;
- Un PNJ comprend tout de travers et agit en conséquence ;
- Une possession du PJ est endommagée, à court de munition ou d'énergie, ou égaré ;
- Le PJ obtient ce qu'il veut, mais c'est un cadeau empoisonné ;
- Le PJ n'obtient pas ce qu'il veut, mais il obtient un indice important à la place ;
- Une personne importante pour le PJ est mise en danger, enlevée ou blessée ;
- La réputation ou une relation du PJ en prend un coup ;
- Une Attache du PJ est remise en question ;
- Le lieu ou la situation a été modifié ;
- Un problème qui n'a pas été encore réglé empire ;
- Un ennemi profite de la situation pour son propre intérêt ;
- Un nouveau problème surgit ;
- Les PJs ont été séparés ;
- Un ou plusieurs PJs ont été capturés ;
- Le PJ met beaucoup plus de temps que prévu ;
- Le PJ est sûr de pouvoir réussir, mais pas dans les circonstances actuelles ;
- Infligez une Condition négative, ou plus rarement une Blessure, à un PJ ;
- Le PJ doit faire un choix difficile et ne peut pas s'esquiver ;
- Il n'arrive rien maintenant : la crasse arrivera plus tard lorsque les PJs s'y attendront le moins.

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 conséquences 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 conséquence, notez-les et n'oubliez pas de mettre à jour régulièrement cette liste en indiquant comment elles évoluent.

Vous pouvez aussi vous aider des Attaches d'un PJ pour lui envoyer des complications sur-mesure. Le joueur est bien sûr libre d'ignorer votre tentative, mais il s'expose alors à d'autres ennuis plus tard. Par exemple, si le PJ a pour But *Shiori est une petite peste et je vais l'humilier publiquement*, vous pouvez lui donner une opportunité en or d'y parvenir, à condition qu'il laisse tomber ce qu'il est en train de faire. Il peut bien sûr ignorer temporairement son But pour continuer sa tâche si importante, mais vous n'oublierez pas de le lui rappeler un peu plus tard lorsque Shiori tournera la situation à son avantage.

Cependant, comme cela a été évoqué dans les vingt commandements, il peut être tentant de retourner ces conséquences contre les PJ au lieu de simplement rendre la situation plus intéressante et plus tendue. De plus, vous arriverez facilement à un moment où les PJ 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 PJ et s'en vante ;
- L'un des problèmes a pris de l'ampleur, mais il y a plus à gagner si les PJ réussissent ;
- L'un des PJ a maintenant une raison personnelle de régler l'un des problèmes ;
- Deux problèmes existants se révèlent être deux facettes d'un problème plus grand ;
- L'un des problèmes s'est résolu de lui-même, mais a eu pour conséquence de faire apparaître un nouvel ennemi ;
- L'un des problèmes semble s'être résolu de lui-même, mais il frappera à nouveau lorsque les PJ 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 PJ 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 PJ rencontrent toujours de nouvelles situations. Le statu quo est là pour être réduit en miette. 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 est le laps de temps nécessaire pour résoudre un événement significatif de l'aventure, comme un combat, une recherche d'indices 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 décors, et dans un laps de temps définit. 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 une clef 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 viennent 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 n'oubliez pas qu'un PNJ ne reçoit pas de bonus à ses jets lorsqu'il reçoit une Blessure.

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 sensé 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. Vous pouvez si vous le désirez avoir 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 reçoit deux Blessures, mais il combattra jusqu'à la troisième Blessure s'il est très motivé pour barrer la route à ses adversaires.
- Les **Némésis** sont une classe de PNJs à part, les PNJs récurrents que vos PJs apprendront à détester. Ils sont créés exactement comme des PJs, si ce n'est que vous pouvez leur donner autant d'Attaches que vous le voulez et que vous devez leur allouer assez de Dons pour qu'un Némésis seul soit une menace sérieuse pour votre groupe de PJ. Il bénéficie d'ailleurs de Dons spéciaux, décrit ci-après et qui ne sont pas vraiment équilibrés avec les Dons ordinaire, à cet effets. Un Némésis ne doit jamais être facile à vaincre. 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 rompre leurs Attaches. Ils peuvent cependant utiliser normalement leurs Attaches pour obtenir les mêmes bonus que les PJs.

• 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 un 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**^β : 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 MJ décide des conséquences précises de l'utilisation de ce Don.
- **Arme secrète**^α : Le PNJ est capable de dissimuler sur lui n'importe quel objet. Cet objet est réellement indétectable mais le PNJ ne peut utiliser ce Don qu'une fois par session.
- **Brouillage**^α : Une fois par session et pour la durée d'une scène, les personnages ne peuvent qu'utiliser des moyens de communications autorisés par le PNJ.
- **Célérité**^β : 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**^γ : 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**^α : Le PNJ doit être à la tête d'un groupe de Spires pour utiliser ce Don. Lorsqu'il donne des ordres à ses Spires, 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**^β : Une fois par session, et jusqu'à la fin du Conflit en cours, lorsque le PNJ perd une manche, il inflige automatiquement une Condition négative appropriée à son adversaire.
- **Corrosion**^β : Le PNJ peut détruire n'importe quoi d'un simple toucher. Cela inclus 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 le protège pas des attaques surprises ni des balles d'armes à feu.
- **Coup du destin**^β : 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.
- **Désastre**^α : Une fois par session, la prochaine attaque du PNJ cause automatiquement des dommages collatéraux importants, et surtout impressionnants.
- **Destructeur**^β : 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 choisit l'option d'infliger des Blessures aggravées, les deux Blessures sont affectées. *Destructeur* est utilisable une fois par session.
- **Domination**^γ : Le PNJ est capable de contrôler les actions d'autres PNJs. Un contact visuel direct est requis pour utiliser ce Don et le MJ 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**^β : Le PNJ peut décider de faire une défense parfaite pour ce round contre un type d'attaque précis (physique, mentale ou magique par exemple). Le résultat de ses jets de dés sur les Conflits concernant le type d'attaque choisi sont doublés, mais en revanche il ne peut pas infliger de Blessures même s'il remporte la manche.
- **Évasion**^α : Le PNJ ne subit jamais les effets des Conditions, y compris les Conditions positives. Il ne peut pas non plus désactiver ce Don.
- **Fantasmagorie**^γ : 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**^β : 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**^β : 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**^α : Le PNJ choisit l'un de ses Atouts et il gagne un +2 à tous ses jets lorsqu'il utilise cet Atout. Cependant, il perd l'usage de ce Don jusqu'à la fin de la scène si quelqu'un réussit à gagner une manche de Conflit contre lui malgré son bonus.
- **Guérison accélérée**^β : Jusqu'à trois fois par session, le PNJ peut annuler une Blessure légère qu'il a reçu, de la même façon que s'il avait évoqué l'une de ses Attaches pour cela.
- **Haine**^α : 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**^γ : Lors d'un Conflit, le PNJ désigne un personnage au début de chaque round. Ce personnage est hors-jeu jusqu'à ce qu'il réussisse (un résultat d'au moins 6) un Test approprié à la situation.
- **Immunité**^β : 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**^α : Le PNJ ne subit aucune Blessure de la part des attaques physiques. Les attaques psychologiques ou magiques restent efficaces.
- **Invulnérabilité**^γ : Le PNJ peut encaisser une Blessure légère et une Blessure définitive supplémentaire. Cela signifie également qu'il faut qu'il accumule six Blessures en tout pour être éliminé.
- **Jouvence**^β : 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**^β : Le PNJ a un Némésis à son service. Ce Némésis est créé comme n'importe quel autre Némésis, sauf qu'il a une Attache supplémentaire de loyauté absolue envers son maître, et qu'il est normalement moins puissant que ce dernier.
- **Malédiction**^β : 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 MJ 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**^α : Le PNJ doit être à la tête d'un groupe de Spires pour utiliser ce Don. Une fois par Conflit, en début de round, le PNJ peut motiver ses Spires 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**^β : 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**^γ : Une fois par session, le PNJ peut décider qu'aucun pouvoir surnaturel ne fonctionne jusqu'à la fin de la scène. Le MJ devrait définir exactement ce qui est et ce qui n'est pas affecté, et comment contourner *Négation* (qui n'est jamais infaillible).
- **Null**^γ : 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 belle 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**^β : Une fois par session, le PNJ sait exactement ce qui s'est passé dans une scène où il n'était pas présent.

- **Paranoïa**^γ : 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 faire appel à ses Attaches, mais il peut encore les rompre si nécessaire.
- **Portée illimitée**^β : 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**^α : 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**^β : 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 aggravée.
- **Renforts**^α : Une fois par session, le PNJ fait apparaître des renforts sous la forme d'un groupe de cinq Sbires sous ses ordres.
- **Repli**^β : 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**^γ : 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**^α : Le PNJ peut annuler toutes les Conditions négatives et 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 peut ignorer jusqu'à 2 points de malus lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires en même temps.
- **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 MJ 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 : Jusqu'à trois fois par session, le PNJ peut 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 efforts. 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.
- **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 PJ 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.

• 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 correspondant. 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 essaient 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 et de les laissez 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.

Insistez en leur expliquant comment ils peuvent modifier leurs jets de dés avec leurs Attaches, et précisez qu'ils peuvent acquérir de nouvelles Attaches en cours de jeu s'ils le désirent. 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 intégrés les bases. Avant de faire un jet de dés, n'oubliez pas de leur rappeler ce qu'ils encourent et de quelles façon ils peuvent améliorer leurs chances. Il n'est pas question que vous faisiez 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 de 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- Créez les PJs si ce n'est pas déjà fait, et mettez à jour le But des PJs 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 Attachés 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 franchir 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 Attachés 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	Aujourd'hui, la classe part en voyage scolaire
	2	Aujourd'hui, c'est l'anniversaire de l'un des PJs
	3	Aujourd'hui, c'est le festival culturel du lycée
	4	De nombreux lycéens ont disparus ces derniers mois
	5	De nombreux lycéens sont tombés malade ces derniers jours
	6	Des délinquants viennent mettre le boxon
	7	Des terroristes attaquent le lycée
	8	Deux lycéens ont échangés leur corps
	9	L'un des clubs du lycée demande de l'aide à un PJ pour remplacer l'un de ses

		membres
	10	L'un des PJs a oublié de rendre sa dissertation
	11	L'un des PJs a reçu une lettre d'amour anonyme
	12	L'un des PJs est forcé de prendre un petit boulot après les cours
3-4	1	L'un des PJs surprend deux de ses profs en train de s'embrasser
	2	L'un des PJs surprend l'un de ses profs en plein rendez-vous amoureux
	3	L'une des expériences du prof de chimie tourne mal
	4	L'une des lycéennes se plaint que quelqu'un la suit et la harcèle
	5	La police débarque au lycée et accuse l'un des PJs d'un crime grave
	6	Le bureau des élèves a mis en place une boîte à suggestion
	7	Le lycée est assiégé par une horde de zombies
	8	Le lycée est en banqueroute et il faut trouver un moyen rapide pour le remettre à flot
	9	Le lycée organise un tournoi et au moins l'un des PJs doit y participer
	10	Le petit frère ou la petite sœur de l'un des PJs vient lui demander de l'aide
	11	Le proviseur a décidé d'enseigner la discipline à la classe des PJs
	12	Le proviseur a une discussion mouvementée avec l'un des profs des PJs
5-6	1	Les murs de la salle de classe commencent à saigner
	2	Les PJs apprennent que le lycée a autrefois été le théâtre de morts mystérieuses
	3	Les PJs doivent revivre la même journée plusieurs fois d'affilé
	4	Les PJs ont été collés. Que peuvent-ils faire pour passer le temps ?
	5	Les PJs ont reçu une invitation à une fête dans une somptueuse villa
	6	Soudainement, tout le lycée est contaminé par un étrange virus
	7	Soudainement, toutes les filles du lycée ont des oreilles de chat
	8	Tous les élèves du lycée ont reçu un email d'une lycéenne décédée il y a quelque jour
	9	Tremblement de terre !
	10	Un animal sauvage errant sème la pagaille dans le lycée
	11	Un camarade de classe vient de se faire tabasser par des brutes d'un autre lycée
	12	Un drôle d'animal en peluche essaye de convaincre une lycéenne de devenir une mahô shojô
7-8	1	Un drôle de bruit vient du sous-sol du lycée
	2	Un essaim d'abeilles tueuses sème la panique
	3	Un exorciste fait irruption dans le lycée, persuadé que l'un des élèves est possédé par un démon
	4	Un feu s'est déclaré dans le lycée
	5	Un groupe de ninjas attaque !
	6	Un jeune exterminateur de monstre infiltre le lycée pour accomplir sa mission
	7	Un PJ a subitement changé de sexe
	8	Un lycéen commence à se vanter qu'il est meilleur élève que l'un des PJs
	9	Un lycéen est possédé par un kitsune (esprit-renard farceur)
	10	Un lycéen libère ses pouvoirs psychiques
	11	Un lycéen pervers revend des photos de ses petites camarades de classe
	12	Un monstre géant ravage la ville
9-10	1	Un mystérieux champ de force piège les PJs à l'intérieur du lycée
	2	Un mystérieux nouvel élève vient d'arriver dans la classe des PJs
	3	Un OVNI atterri dans la cours du lycée
	4	Un PJ a été mordu par un loup-garou
	5	Un PJ découvre par hasard l'entrée d'un laboratoire secret caché dans le sous-sol
	6	Un PJ découvre un robot géant abandonné dans les sous-sols du lycée
	7	Un PJ découvre une bombe !
	8	Un PJ est le témoin d'un combat entre deux Héros des temps anciens

	9	Un PJ évite de justesse une balle de baseball lancée violemment
	10	Un PJ se rend compte qu'il a oublié quelque chose dans son casier
	11	Un PJ tombe par hasard sur une réunion secrète
	12	Un PJ vient de se faire enlever
11-12	1	Un PNJ mystérieux défie l'un des PJs dans une épreuve débile
	2	Un prof arrive au lycée dans un accoutrement étrange
	3	Un robot tueur du futur cherche à éliminer l'une des amies d'un PJ
	4	Un sorcier monnaie ses services pour maudire divers lycéens
	5	Un tueur fou poursuit l'un des PJs avec une tronçonneuse
	6	Un vampire infiltre le lycée pour se trouver de nouvelles victimes
	7	Une étrange lueur semble venir d'un bâtiment abandonné
	8	Une étrange vidéo maudite circule parmi les lycéens
	9	Une fille disant qu'elle est une princesse essaye d'échapper à ses poursuivants
	10	Une fille essaye timidement de donner une lettre d'amour à un garçon
	11	Une fille étrangement vêtue tombe du ciel
	12	Une horreur cosmique a été invoquée à l'intérieur du lycée

• 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 décousus.

Une méthode simple pour trouver une intrigue, c'est de commencer par créer un ou deux Némésis, avec leurs motivations et la manière dont ils 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, ils ne sont pas forcés d'être alliés, et ils peuvent même avoir des buts divergents. Si les PJs ont déjà été créés, profitez-en pour relire attentivement leurs Attachés, 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 le 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 Attachés 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 figoler 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 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 causés, et quelques clins d'œil à leurs aventures passées.

Ce n'est donc pas juste 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 à l'avance : 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'avait 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 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 coté 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 des fêtes, une piscine, et les différents équipements sportifs nécessaires pour les différents clubs d'athlétisme, y compris un dojo traditionnel pour les arts martiaux.

Vu le déclin démographique, 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 et qui n'est utilisé que par quelques clubs excentriques.

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 un panier repas à 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 sensés 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 référent, 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'intérêts, que de faire quoi que ce soit de constructif.

• Une année au lycée

La rentrée des classes a lieu au printemps, 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.

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. L'automne est la période des festivals sportifs et culturels du lycée. Il s'agit plus de kermesses organisées 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.

L'année scolaire se termine en mars, où a 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 à 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 confié, 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, également constitué uniquement de lycéens, et dont le rôle est de s'assurer que le règlement intérieur du lycée soit appliqué à la lettre.

Typiquement, le président du conseil est un 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 minoritaires où le port de l'uniforme n'est pas obligatoire. Cependant, le code vestimentaire est tellement strict que la plupart des lycéens préfèrent porter l'uniforme officiel du lycée pour 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 aînés. 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 marchand de musiques, 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 inexplicables. 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. 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.

CHAPITRE VI : 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** : Quelques 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 démarrer une campagne.
- **Règles spéciales** : Une compilation des règles spécifiques à ce Playset. Il peut s'agir 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'agir 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 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 complerez 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.

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 furent ceux qui relevèrent le défi...

• Concepts de lycéens

- **Artificiel** : Vous êtes le résultat d'une terrible 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.
- **Ayakashi** : 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 la supercherie.
- **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 aînés.

- **Go Home Club** : Le « Go Home Club » 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 entraînés 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 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 perdus 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 Don 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 à 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 particulière 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 écrire 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'insecte. 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 jet de dés raté), 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 batailles est divisé en Zones définies par le meneur de jeu. Ces Zones permettent de savoir où se trouve chaque belligérant et avec qui chaque personnage peut interférer. 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 du tout d'interagir 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'un 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 également 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 PJ à lui venir en aide et essayer de trouver une solution pour se débarrasser de cette Condition.
- **Leurré** : Le personnage est automatiquement déplacé dans la Zone où se trouve 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 également 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** : Le personnage ne pourra pas faire d'actions qui nécessitent un jet de dés pour être résolu lors de son prochain tour. Toute action qui ne demande pas de jet de dés peut être effectuée normalement.
- **Stressé** : Lors de son prochain jet de dés, le personnage perd le bénéfice de ses éventuels Atouts et fait son jet comme s'il avait une Faiblesse appropriée.

• 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 MIRROR」, 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 n'a jamais utilisé son pouvoir sérieusement jusqu'à présent. 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 en 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 malade. 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 oubliée de sa divinité et qu'elle est presque devenue une simple humaine aujourd'hui. Cependant ses pouvoirs divins n'ont pas disparus, 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 complotte 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 quand 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 sensés 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 ?