



コマダッシュ エクセレント

KOMA DASH
EXCELLENT

コマダッシュ エクセレント

KOMA DASH EXCELLENT

KOMA DASH EXCELLENT - VERSION 1.0

UN JEU DE RÔLE DE XAVIER RAOULT

**ILLUSTRATIONS TIRÉES DE SLASH TEMP
([HTTP://TEMP.EMOTIONFLOW.COM/](http://temp.emotionflow.com/))**

© AVRIL 2014

**VISITEZ [HTTP://KOMAJDR.FREE.FR](http://komajdr.free.fr) POUR
OBTENIR DES ARTICLES ET DES AIDES DE JEU**

**COMMENTAIRES, CRITIQUES ET REMARQUES
SONT À ENVOYER À [KOMAJDR@FREE.FR](mailto:komajdr@free.fr)**

SOMMAIRE

Introduction 3

Glossaire 4

Création de personnage..... 7

La création de personnage en 30 secondes 8

Les Attributs 9

Une précision sur les Attributs..... 10

Les Relations 11

Une précision sur les Relations..... 11

Les Exploits..... 13

Exemples d'Exploits 14

Personnalisation..... 16

Alliés et Mecha 16

Finitions..... 17

Japonais et groupes sanguins..... 18

Création de PNJs..... 19

Exemple de création de personnage :
Suzaku, lycéen pas si ordinaire..... 20

Résolution des actions 23

Les jets de dés..... 24

Les Tests 24

Un exemple de Test..... 25

Le Ki..... 26

Sacrifier ses Relations 29

Résolution des Conflits 31

Les Conflits..... 32

Une question d'échelle 33

Un pour tous, tous pour moi !..... 34

Conflits épiques 35

Un exemple simple de Conflit..... 35

Un autre exemple de Conflit 36

Les Blessures..... 38

La mort 39

Évolution des PJs 41

Évolution des Relations..... 42

Amélioration des PJs..... 43

L'évolution de Suzaku..... 44

Annexes..... 45

Hikaru le rônin..... 46

Althéa, princesse guerrière 47

Satoshi, lycéen modèle 48

Lieutenant Rei Kushinada, Cyber-
police de NeoTokyo 49

Murakumo Mk II 50

Exemples d'Attributs..... 51

INTRODUCTION

Arrivés en France en 1990 avec *Akira*, les mangas n'ont cessé d'augmenter leur popularité, au point qu'aujourd'hui il est possible de trouver des mangas réalisés spécialement pour le lectorat français. Cet engouement est tel que la France est le second consommateur de manga au monde après le Japon. Leur succès est principalement lié au fait que les mangas ciblent un lectorat très large, et qu'ils traitent de sujets très variés : en dehors les histoires de combat d'arts martiaux et de romances à l'eau de rose, il existe des mangas qui traitent de sports, de l'Histoire, ou même d'économie, de pâtisserie ou de la vie d'un salarié lambda.

Koma Dash Excellent, ou KDE pour les intimes, est un jeu de rôle vous permettant de vivre des aventures mêlant drame, action et humour à la façon des mangas populaires. Plutôt que de chercher à simuler une quelconque réalité, ici les règles servent à émuler les ressorts narratifs utilisés dans les mangas et vous aider à retrouver la même ambiance. Pour jouer, vous n'avez besoin que de quelques joueurs familiers avec les conventions et les clichés courants dans les mangas, de quoi écrire, quelques dés ordinaires à six faces et une grosse poignée de jetons. L'un d'entre

vous devra également prendre en charge le rôle de Meneur de Jeu : ce sera à la fois le conteur et l'arbitre de vos aventures.

KDE est divisé en trois tomes. Celui que vous êtes actuellement en train de lire est le premier volume, et il décrit toutes les règles de base du jeu. Vous trouverez dans *Koma Dash Excellent Z* les règles avancées sur les Exploits (grosso-modo, les superpouvoirs), alors que *Koma Dash Excellent A's* est la bible du Meneur de Jeu de KDE, plein de conseils pour mener à bien une partie. Pour débiter, vous pouvez vous concentrer sur les règles de base, puis progressivement intégrer le contenu des autres tomes.

GLOSSAIRE

Anime : Dessin animé japonais. Contrairement à la production occidentale qui est orientée vers un public « jeunesse », il existe aussi bien des anime pour enfants que des anime pour adolescents ou pour adultes. Les mangas populaires sont souvent adaptés en anime.

Attribut : Un mot ou une courte phrase décrivant l'un des aspects d'un personnage, d'un objet ou d'une scène. Un Attribut peut également posséder une ou plusieurs ☆ pour représenter son importance. Les Attributs sont au cœur du système de KDE.

Aventure : L'unité de base d'une partie de jeu rôle. Chaque aventure a un début et une fin avec une intrigue bien définie. Certaines aventures peuvent demander plusieurs séances de jeu pour arriver à conclusion et certaines sont assimilables à des mini-campagnes, où chaque acte est en quelque sorte une aventure en soi.

Campagne : Tiré du jargon militaire, il s'agit d'une suite d'aventures qui se succèdent de façon logique. La plupart des campagnes sont comparables à des aventures en plusieurs parties ou à des saisons de séries télé (où chaque épisode

représente une aventure) mais il existe aussi des campagnes sans véritable fin ni véritable intrigue principale.

Dé : Ici, lorsque l'on parle de dés il s'agit d'un dé ordinaire, cubique et numéroté de 1 à 6. Parfois, on utilisera la notation Xd qui est un raccourci pour dire : « lancez X dés et additionnez-les pour avoir le résultat du jet. »

Exploit : Une capacité spéciale qui permet de « tricher » avec les règles du jeu, ou tout du moins de faire des choses qu'un simple Attribut ne permet pas. Les Exploits sont utilisés pour représenter les choses cools et exceptionnelles à propos d'un personnage et pour le rendre unique.

Jeu de rôle : Un jeu de société, proche du théâtre improvisé, où chaque joueur vit une aventure imaginaire par l'intermédiaire d'un personnage (son rôle). Il n'y a ni gagnant, ni perdant, le but étant de passer un bon moment entre amis et de raconter une histoire intéressante. L'essentiel d'une partie consiste en un dialogue entre le Meneur de Jeu et les autres joueurs : le MJ décrit la scène, les autres joueurs décrivent comment leur personnages réagissent à la situation et le MJ raconte en retour les conséquences de leurs actes. Les dés

INTRODUCTION

servent à résoudre les situations où c'est le hasard, et non le MJ, qui doit déterminer ce qui se passe.

Ki : Souffle vital. Dans KDE, les joueurs disposent de points de Ki qu'ils peuvent utiliser pour obtenir divers bonus.

Koma : Mot japonais désignant une case de bande dessinée.

Majuscule : On met souvent une majuscule à un terme de jeu pour le distinguer de son usage courant.

Manga : Bande dessinée japonaise. Les mangas ont un style graphique facilement reconnaissable. Des personnages hauts en couleur, un découpage proche du cinéma et le passage sans transition du drame à l'humour (et vice-versa) donnent aux mangas tout leur intérêt. En France, la majorité des mangas publiés sont des shonen, des seinen ou des shojo.

Meneur de jeu (MJ) : À la fois metteur en scène, conteur et arbitre, le MJ est le joueur qui gère l'univers de jeu et qui détermine le résultat des actions des personnages.

Personnage : L'alter-ego d'un joueur dans l'univers imaginaire où se déroule le jeu.

Personnage Joueur (PJ) : Un personnage joué par un joueur autre que le MJ. Normalement, chaque joueur n'a qu'un seul PJ. Par abus de langage, également le joueur lui-même par opposition au MJ.

Personnage non joueur (PNJ) : Un personnage joué par le MJ. En gros, il s'agit de tous les personnages qui peuvent interagir avec les PJs au cours de leurs aventures.

Relation : Une courte phrase indiquant les liens qui unissent un personnage aux autres et ses convictions. L'une des Relations d'un PJ est notée d'une ☆ pour indiquer qu'il s'agit de la chose la plus importante pour lui.

Scénario : Le document contenant les notes et les indications nécessaires au MJ pour faire jouer une aventure. Le MJ doit garder le contenu du scénario secret afin de conserver l'effet de surprise pour les autres joueurs.

Scène : Un scénario est divisé en scènes. Durant chaque scène, un événement significatif est résolu, comme un combat, une recherche d'indices ou une négociation tendue avec un PNJ important. À la fin d'une scène, la situation globale a évolué et l'intrigue a avancé.

Seinen : Les mangas pour jeunes adultes. Alors que les shonen et les shojo traitent de façon plus ou moins imagée du passage à l'âge adulte, les seinen abordent des sujets plus matures de façon réaliste et non idéalisée. La violence y est beaucoup plus crue et le sexe n'y est pas tabou. Les personnages ont aussi tendance à être plus complexes et moins stéréotypés, et les histoires sont beaucoup plus diverses et plus fouillées. Exemples : *Akira*, *Berserk*, *Black Lagoon*, *Ghost in the Shell*, *Hellsing*, *Monster*, *Puella Magi Madoka Magica*.

Shojo : Les mangas pour filles. On y trouve principalement des romances sentimentales mais aussi les magical girls, des jeunes filles qui combattent le Mal avec leurs pouvoirs magiques. Dans un shojo, l'emphase est mise sur les relations entre les différents personnages et le style graphique est légèrement différent afin de mieux montrer les émotions. Cela n'empêche pas certains shojo d'emprunter certains des codes des shonen. Exemples : *Card Captor Sakura*, *Elle et lui*, *Fruits Basket*, *La Rose de Versailles (Lady Oscar)*, *Nana*, *Sailor Moon*, *Special A*.

Shonen : Les mangas pour garçons. Le héros est souvent un bagarreur au sens de la justice aigüe qui se lance dans une quête initiatique qui lui permettra de grandir. On y retrouve aussi les comédies romantiques où un adolescent libidineux se retrouve malgré lui au milieu de jolies jeunes filles et de situations cocasses. La plupart des mangas qui sont adaptés en anime sont des shonen. Exemples : *Dragon Ball*, *Eyeshield 21*, *Fullmetal Alchemist*, *Great Teacher Onizuka*, *Hikaru no Go*, *Lamu*, *One Piece*.

CRÉATION DE PERSONNAGE



LA CRÉATION DE PERSONNAGE EN 30 SECONDES

Créer un PJ ne prend que quelques minutes avec l'habitude et est relativement simple.

En résumé :

- 1- Définissez son concept ainsi qu'un point fort et un point faible pour entre faire ses trois premiers Attributs. L'Attribut dérivé du concept reçoit également une ☆.
- 2- Définissez trois Relations, l'une d'entre elles au moins devant concerner un autre PJ. Désignez l'une de ces Relations comme la Chose la Plus Importante au Monde en lui mettant une ☆.
- 3- Choisissez ou inventez un Exploit approprié.
- 4- Personnalisez le personnage en dépensant cinq Points de Personnalisation (PP). Chaque PP permet d'ajouter un Attribut ou un Exploit, d'acquérir un Allié ou un Mecha, ou encore de donner une ☆ à un Attribut avec l'accord du MJ.

- 5- Donnez un nom au personnage, et indiquez son apparence ainsi que toute information utile.

Vous remarquerez que contrairement à de nombreux jeux de rôles, il n'y a pas vraiment de score ou de valeur associé aux Attributs ni aux Relations. Cependant, un Attribut ou une Relation peut se voir attribuer une ☆ pour indiquer son importance par rapport aux autres.

CRÉATION DE PERSONNAGE

LES ATTRIBUTS

La première chose à faire est de prendre une feuille de papier et de réfléchir au type de personnage que vous aimeriez jouer. Essayer de condenser votre concept en une courte phrase, par exemple : **Ninja du clan Iga, Magicien maladroit, Soubrette robotique, Démon chasseur de démons** ou **Lycéen ordinaire**. Mettez une ☆ à côté et voilà votre premier Attribut !

Inscrivez maintenant sur votre feuille un Attribut qui correspond au point fort de votre personnage et un autre à son point faible. Dans les deux cas, il s'agit vraiment de quelque chose qui démarque votre personnage des autres. En guise de point fort, vous pouvez donc avoir un pouvoir surnaturel, un domaine de compétence ou un talent particulier, une origine singulière, ou une pièce d'équipement qui en jette.

Quant au point faible, il ne s'agit pas forcément d'un handicap, mais simplement quelque chose d'intéressant qui vous met dans une situation difficile de temps à autre : une vieille promesse, une personne à protéger ou un ennemi récurrent sont des points faibles tout à fait valables.

Pour nommer ces Attributs, restez simple et écrivez sur votre feuille un mot ou une courte phrase qui indique à quoi il correspond, comme **Soldat, Épée de lumière** ou **Mes inventions fonctionnent toujours ou presque**. Vous pouvez même utiliser des concepts un peu plus étoffés comme **Héritier de la Grande Ourse** ou **Héros destiné à sauver l'univers**.

Par contre, évitez de condenser plusieurs concepts en un seul Attribut : une **Vampiresse lolita** est acceptable, alors qu'un **Gladiateur laconique vétéran de la guerre des sept nuits** devrait être divisé en au moins trois Attributs distincts. Dans tous les cas, c'est le MJ décide au final si un Attribut est adapté ou pas. Une liste d'exemples figure à la fin de ce livret si vous êtes en panne d'inspiration.

UNE PRÉCISION SUR LES ATTRIBUTS

Chaque Attribut met en avant un concept précis, que ce soit une qualité ou un défaut. Les Attributs ne sont pas cependant pas une liste de clichés : une particularité, un domaine de compétence (ou d'incompétence) ou un don surnaturel sont tout aussi appropriés.

Mais ce qui est le plus important, c'est que lorsque vous donnez un Attribut à quelqu'un, vous établissez des faits à son sujet. Par exemple, un Attribut de **Mage Elfe** signifie que le personnage possède tous les avantages et les inconvénients d'être un Elfe, comme des sens améliorés et un dégoût des Orcs, en plus d'être un Mage, ce qui vous permet de faire des trucs sympas avec la magie.

L'avantage, c'est que vous n'êtes pas obligés de faire la liste de toutes les capacités d'un personnage mais l'inconvénient, c'est que tout le monde doit être d'accord sur ces capacités sous-entendues. Tout le monde n'a pas la même idée de ce que peut faire un Elfe ou un Mage ! C'est une bonne idée d'en discuter avant de commencer à jouer pour éviter les mauvaises surprises plus tard.

Vous pouvez également utiliser les Attributs pour établir certains faits sur le monde, comme l'existence de certaines formes de magie, le nom d'une organisation ou même définir un événement important. Vous pouvez bien sûr vous contenter de donner un nom et de laisser le MJ remplir les blancs. L'essentiel c'est que les joueurs coopèrent avec le MJ pour que ça ne deviennent pas un grand n'importe quoi.

Ainsi, un personnage peut être **Capitaine du Shangri-La** et son joueur décider que le Shangri-La est le nom d'un vaisseau spatial. Si le MJ n'émet aucune objection, un vaisseau spatial nommé Shangri-La existe bel et bien, avec certainement un équipage et tout ce qui va avec. Et un **Survivant de la nuit des milles terreurs** aura plein d'histoires affreuses sur ce qui s'est passé lors de cette nuit funeste, qui est une pure invention du joueur mais que le MJ n'aura pas trop de mal à insérer dans l'univers.

Enfin, n'oubliez pas qu'il n'y a pas que les personnages qui ont des Attributs. Il parfaitement possible, et c'est encouragé, d'en donner aux objets, aux lieux et même à l'environnement pour définir certaines de leurs spécificités.

CRÉATION DE PERSONNAGE

LES RELATIONS

Une fois que vous avez vos trois Attributs de départ, il est temps de passer aux Relations. Grossièrement, elles servent à définir les rapports entre votre personnage et toutes les choses importantes qui gravitent autour de lui. Vous pouvez donc vous en servir pour décrire ses liens avec les autres PJs et des PNJs importants, mais aussi pour indiquer ses convictions, ses passions, ses dilemmes et ses regrets. Chaque Relation est décrite sur la feuille de personnage en une courte phrase comme **Amoureux de Ryuko, Ne laisse jamais un ami dans le pétrin, ou Ichiro a tué mon père.**

Un PJ commence avec trois Relations. À la création, l'une d'elle est forcément un lien avec un autre PJ du groupe. Ce peut être de vieux amis, des rivaux, une première impression tenace, des sentiments amoureux, et ainsi de suite. Les Relations ne sont pas forcément réciproques, et ce n'est donc pas grave si l'autre PJ en a choisit un autre pour sa Relation.

Les deux autres Relations sont libres, mais c'est si vous n'avez pas d'idée, la motivation principale du PJ et ses liens avec divers PNJs importants sont un bon point de départ. Remarquez que rien ne

vous empêche d'avoir une Relation qui fait doublon avec vos Attributs si vous le désirez.

Une fois que vous avez écrit vos trois Relations, désignez l'une d'entre elle comme la Chose la Plus Importante au Monde (ou *CIPIaM*) pour ce PJ en mettez une ☆ à côté d'elle.

UNE PRÉCISION SUR LES RELATIONS

Comme vous l'avez peut-être déjà compris, les Relations indiquent les choses qui sont vraiment importantes pour un personnage, et servent également à dresser un rapide profil psychologique de celui-ci. Pour le joueur, c'est une aide précieuse pour interpréter son personnage. Quant au MJ, c'est un bon outil pour créer des aventures qui correspondent à l'attente des joueurs.

Comme le choix des Relations possibles est presque sans fin, pour vous aider lors de la création d'un personnage, voici les catégories les plus courantes de Relations :

- **Émotion** : Le type de Relation le plus courant, et le plus facile à créer. Choisissez un autre personnage, indiquez ce qu'il vous inspire (pitié, haine, amitié,...) et voilà ! Rien ne

- vous empêche de prendre plusieurs Relations différentes envers un même personnage s'ils vous inspirent plusieurs émotions à la fois. Vous pouvez aussi avoir un objet fétiche ou avoir des émotions fortes envers toute une organisation, rien n'est impossible.
- **Amour** : Bien que techniquement, l'amour soit une émotion, il s'agit de l'émotion la plus répandue chez les personnages de manga. L'amour est capable de faire bouger des montagnes et il est une source sans fin de tragédies. Dans les mangas, il est courant que l'amour soit à sens unique afin de générer des relations complexes riches en rebondissement.
 - **Lien karmique** : Vous avez un lien fort avec un autre personnage, qui peut aussi bien être un allié qu'un ennemi. Cela va bien plus loin que l'amour ou la haine et un lien karmique peut transcender la mort. Ce type de Relation est utile pour faire d'un personnage un ami sur lequel vous pouvez toujours compter ou un terrible Némésis qui n'arrêtera jamais de vous nuire.
 - **Motivation** : Il s'agit d'une tâche ou d'une mission que le personnage s'est promis de mener à terme quoi qu'il en coûte. C'est un type de Relation assez courant qui n'a que des avantages. Déjà, cela permet au joueur de se donner un but ou une sorte de condition de victoire. Et pour le MJ, ça lui facilite encore plus la tâche lorsqu'il doit écrire ses scénarios.
 - **Croyance** : Le personnage croit fermement en quelque chose et rien ne pourra ébranler sa foi. Il ne s'agit pas forcément d'un dogme religieux ou d'un courant philosophique. Un patriotisme sans borne ou un code de l'honneur à toute épreuve entrent aussi dans cette catégorie, de même que certaines obsessions et certaines folies.
 - **Passé douloureux** : Il est arrivé quelque chose de tragique au personnage et cette Relation en représente les séquelles psychologiques. Ce peut être aussi simple qu'un amnésique qui cherche à retrouver la mémoire, que les doutes d'un agent d'élite sur les biens fondés de sa mission après avoir commis autant d'atrocités, ou même les problèmes d'addiction d'un drogué.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Comme pour les Attributs, ne vous limitez pas à ce que le MJ a déjà établi : n'hésitez pas à créer des PNJs, des organisations et tout ce qui pourrait être la cible de vos Relations. Cependant, et encore plus que pour un Attribut, il vous sera nécessaire de collaborer avec le MJ afin que vos inventions n'entrent pas en conflit avec ce qu'il avait prévu. Et ce dernier a toujours un droit de véto s'il juge qu'une Relation n'est pas adaptée.

Vos Relations sont amenées à beaucoup évoluer au cours de vos aventures, alors ce n'est pas la peine de vous soucier sur l'utilité de telle ou telle Relation, ou de savoir si elle interviendra suffisamment souvent. Même votre Chose la Plus Importante au Monde est susceptible de changer, et vous aurez plein d'opportunité de vous faire de nouvelles Relations.

LES EXPLOITS

Maintenant, il est temps de choisir un Exploit, en reprenant tel quel ou en adaptant l'un de ceux donnés en exemple dans la liste ci-après, ou dans les exemples de personnages à la fin de ce livret. Un Exploit peut faire doublon avec un Attribut ou une Relation. Ainsi, vous avez parfaitement le droit d'avoir **Mastermind** avec un Attribut du genre **Tout se passe comme prévu**. Les Exploits sont d'ailleurs une bonne façon de donner des « effets spéciaux » aux Attributs qui le méritent.

Si la liste d'Exploit ne vous inspire pas, vous pouvez créer un Exploit original. La règle est simple : il n'est utilisable qu'une fois par séance, il n'est possible de l'utiliser que dans des conditions spécifiques, et les effets ne peuvent pas être plus puissants que ceux des Exploits donnés en exemple. Il est important de préciser que les Exploits des PNJs peuvent déroger à ces règles si le MJ a besoin de leur donner des pouvoirs survitaminés.

EXEMPLES D'EXPLOITS

Notez que certains des Exploits ci-dessous, comme **Coup spécial** ou **Télépathie**, sous-entendent l'utilisation d'un Attribut approprié pour les utiliser.

- **Armes improvisées** : Une fois par session, lors d'un Conflit physique, vous pouvez créer gratuitement un Attribut temporaire pour représenter le fait que même l'objet le plus improbable peut devenir une arme mortelle entre vos mains.
- **Camouflage thermoptique** : Une fois par session, vous pouvez devenir invisible aux senseurs thermiques et optiques (y compris les yeux ordinaires) le temps d'une scène à condition de rester éloigné de toute source d'humidité.
- **Chance** : Une fois par session, vous pouvez refaire un jet de dés. Vous devez conserver le nouveau résultat.
- **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.
- **Connaît du monde** : Vous avez des accointances dans un milieu précis (la Jet Set, la pègre, la police, les journalistes,...) ce qui vous permet, une fois par session, d'obtenir un coup de pouce informel bien pratique.
- **Contact** : Vous connaissez quelqu'un qui, une fois par session, peut vous fournir une information précise et utile en rapport avec ses compétences.
- **Coup spécial** : Une fois par session, lorsque vous utilisez votre technique secrète pendant un Conflit, votre adversaire ne peut pas dépenser de Ki pour éviter d'être vaincu.
- **Destinée** : Une fois par session, gagnez un point de Ki lorsque vous agissez en fonction de votre destinée. Cette destinée est déterminée à l'acquisition de cet Exploit avec l'aide du MJ.
- **La cavalerie arrive** : Une fois par session, vous pouvez appeler un groupe d'alliés à l'aide. Ils ne sont pas très utiles sauf pour faire diversion, et le MJ doit les considérer comme des PNJs mineurs.

CRÉATION DE PERSONNAGE

- **Le moment de vérité** : Une fois par session, tous les PJs qui ont une Relation avec vous peuvent vous donner tout ou partie de leur Ki que vous devez immédiatement dépenser sur un jet de dés.
- **Ma dernière balle** : Une fois par session, lorsque vous utilisez une arme à feu, vous pouvez déclarer qu'il s'agit de votre dernière balle. Vous gardez un dé supplémentaire pour déterminer le résultat du jet de dés de votre tir, mais ensuite votre arme est vraiment à court de munitions.
- **Mastermind** : Une fois par session, expliquez comment vous aviez tout prévu pour donner un +1 au résultat d'un jet de dés d'un allié.
- **On ne s'est pas déjà vu quelque part** : Une fois par session, lorsque vous rencontrez un PNJ pour la première fois, vous pouvez gratuitement créer une Relation avec lui.
- **Poches profondes** : Une fois par session, vous pouvez faire en sorte d'avoir exactement l'objet anodin qu'il vous faut pour vous sortir d'un mauvais pas.
- **Réflexes éclairs** : Une fois par session, lors d'une situation de vie ou de mort, vous pouvez agir avant tout le monde.
- **Télépathie** : Une fois par session, lorsque vous lisez l'esprit d'autrui, vous pouvez poser trois questions au MJ sur ce que pense l'individu en ce moment. Le MJ doit répondre sans mentir.
- **Ténacité** : Une fois par session, lors d'un Conflit mental, vous pouvez continuer le Conflit (et prendre une Blessure) sans avoir à dépenser de Ki.
- **Toujours au mauvais endroit au mauvais moment** : Une fois par session, vous pouvez gratuitement intégrer une scène où vous ne devriez vraiment pas être présent.
- **Très riche** : Une fois par session, vous pouvez faire appel à une très grosse somme d'argent ou un bonus en nature similaire.
- **Visions** : 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 pas non.

PERSONNALISATION

Arrivé à cette étape, votre personnage est déjà bien développé, mais il y a de fortes chances qu'il soit encore incomplet. Il vous faudrait quelques Attributs de plus pour représenter certaines idées intéressantes, et il y a bien des Exploits qui vous font envie dans la liste mais que vous n'avez pas pu prendre. C'est là que les Points de Personnalisation, ou PP, arrivent.

Pour personnaliser votre personnage, et le rendre plus consistant, vous recevez 5 PP. Chaque PP dépensé vous permet de rajouter un Attribut ou un Exploit de votre choix à votre personnage. Il n'est par contre pas possible de vous rajouter des Relations avec des PP.

Le MJ peut également vous autoriser à ajouter une ☆ à vos Attributs, au coût de 1 PP par ☆. Si vous êtes très gentils avec le MJ, vous pouvez même avoir des Attributs avec deux ☆ ou plus, mais il n'est pas possible d'avoir plus de trois ☆ pour un même Attribut.

ALLIÉS ET MECHA

Il est également possible de dépenser des PP pour acquérir des Alliés et des Mechas. Un Allié est un PNJ loyal au PJ et qui le suit dans ses aventures, alors qu'un Mecha est un véhicule, un scaphandre de combat ou un robot piloté qui est à la disposition du PJ.

Chaque Allié et Mecha coûte 1 PP et possède à la base un Attribut positif, un Attribut négatif et un Exploit. Il est ensuite possible de dépenser des PP supplémentaires pour lui donner des Attributs et des Exploits supplémentaires comme pour votre PJ, au coût de 1 PP chacun.

- **Un Allié** possède sa propre fiche de personnage et il suit les règles des PNJs ordinaires. Il possède deux Relations en plus de ses Attributs et de ses Exploits, et l'une de ces Relations doit être en rapport avec le PJ qu'il sert. Un Allié ne peut pas bénéficier des points de Ki du MJ, mais son PJ peut dépenser son propre Ki pour l'aider.

CRÉATION DE PERSONNAGE

- **Un Mecha** ne sert à rien tant qu'il n'est pas piloté, et il confère l'ensemble de ses Attributs et de ses Exploits à son pilote lorsque ce dernier est dans le cockpit. Comme il s'agit d'un véhicule ou d'un robot, n'oubliez pas que son pilote peut également bénéficier du « bonus d'échelle » sur certains jets. Enfin, bien qu'il ne soit pas un personnage, un Mecha peut gagner des Blessures pour garder trace des dégâts qu'il reçoit : lorsque son pilote reçoit une Blessure, il peut décider que c'est son Mecha qui prend la Blessure à sa place.

Avec l'autorisation du MJ, vous pouvez donner des Attributs désavantageux supplémentaires à votre Allié ou Mecha lors de sa création. Chacun d'entre eux vous permet de donner à votre Allié ou Mecha un Attribut positif ou un Exploit supplémentaire.

FINITIONS

Le personnage est désormais terminé. Il ne vous reste plus qu'à compléter les derniers détails, comme son nom et son apparence, ou quelques informations sur son passé ou sa vie de tous les jours. Ce n'est généralement pas la peine d'écrire un roman, vous aurez l'opportunité de combler les trous en cours de jeu.

Par contre, ce n'est pas nécessaire de faire une liste d'équipement qui indique tout ce qu'il a sur lui. On partira du principe que les PJs possèdent le nécessaire pour vaquer à leurs occupations, et qu'ils n'ont pas de problème pour se procurer tout objet usuel dont ils pourraient avoir besoin. Si un joueur veut que son PJ possède une pièce d'équipement remarquable, comme une armure magique ou un flingue de badass, et bien il doit prendre un Attribut et/ou un Exploit pour le représenter.

Comme touche finale, notez que le PJ possède un point de Ki. Il est temps de passer aux choses sérieuses.

JAPONAIS ET GROUPES SANGUINS

Il existe une croyance vivace au Japon comme quoi le groupe sanguin d'un individu déterminerait sa personnalité, un peu comme un signe astrologique. D'ailleurs, dans les mangas, les petites fiches descriptives des protagonistes contiennent parfois le groupe sanguin, afin de donner immédiatement au lecteur une idée de quel genre d'individu il s'agit.

Vous pouvez bien sûr utiliser la même technique lorsque vous créez un personnage à KDE et vous servir du groupe sanguin comme base pour votre interprétation. Les traits de caractère couramment associés à chaque groupe sanguin sont indiqué ci-contre.

Groupe A

- Traits positifs : *Honnête, créatif, sensible, réservé, patient, responsable*
- Traits négatifs : *Tatillon, trop empressé, têtu, crispé, conservateur*

Groupe B

- Traits positifs : *Enthousiaste, entreprenant, créatif, passionné, solide*
- Traits négatifs : *Égoïste, irresponsable, implacable, imprévisible*

Groupe AB

- Traits positifs : *Décontracté, calme, rationnel, sociable*
- Traits négatifs : *Critique, indécis, étourdi, irresponsable*

Groupe O

- Traits positifs : *Agréable, sociable, optimiste*
- Traits négatifs : *Vaniteux, indélicat, jaloux, insolent*

CRÉATION DE PERSONNAGE

CRÉATION DE PNJS

Lorsque le MJ doit concevoir ses PNJs, il ne s'embête pas avec les règles ci-dessus. Il décide tout simplement s'il s'agit d'un PNJ ordinaire ou d'un PNJ exceptionnel, plus il lui donne les Attributs, Relations et Exploits qu'il juge approprié. Un PNJ ne peut pas avoir d'Allié, mais il peut avoir un Mecha.

Un PNJ ordinaire n'a généralement qu'un seul Attribut, qui désigne son concept : **Passant anonyme, Soldat patibulaire, Zombie repoussant**, etc. S'il doit représenter une menace sérieuse, soit le MJ utilise généreusement la règle d'entraide, soit il lui ajoute des Attributs, des ☆ et des Exploits.

Ces Attributs et ces Exploits sont en rapport avec le rôle du PNJ dans l'histoire plus qu'autre chose. Et ne faites pas dans la surenchère : un PNJ ordinaire avec plus de trois Attributs, ou plus d'Exploits et de ☆ que la moyenne des PJs du groupe ne devrait pas exister. Un PNJ ordinaire peut également avoir des Relations, mais comme il n'aura que rarement l'occasion de les utiliser, une ou deux en rapport avec l'aventure suffisent.

Le statut de PNJ exceptionnel est à réserver aux PNJs récurrents, aux Grands Méchants et autres individus importants d'une campagne. Ils possèdent également quelques avantages durant un Conflit pour tenir tête aux PJs par rapport aux PNJs ordinaires.

En moyenne, un PNJ exceptionnel a autant d'Attributs et d'Exploit qu'un PJ, plus deux ou trois Relations. Certains de ces Attributs doivent être des faiblesses que les PJs pourront exploiter à leur avantage. Si un PNJ exceptionnel doit être une menace crédible face à un groupe de PJ, le MJ ne doit pas hésiter à distribuer copieusement des ☆ à ses Attributs ou à lui donner des Exploits plus puissants que ce qui est autorisé pour les PJs. N'oubliez pas que les PJs auront toujours plus de Ki que le MJ, et il faut compenser si vous voulez avoir des Conflits intéressants !

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : SUZAKU, LYCÉEN PAS SI ORDINAIRE

Paul doit créer un PJ pour une aventure plutôt orienté action dans un Tokyo futuriste. Il se décide sur un gros cliché de héros de manga : le lycéen ordinaire à qui il va arriver un truc incroyable.

Il imagine la petite histoire suivante : dans un futur proche, Kagari, la petite amie de Suzaku, est envoyée à l'hôpital suite à une attaque terroriste. Foudroyé par l'événement, Suzaku erre dans les rues de NeoTokyo jusqu'à trouver par hasard sur un prototype d'exo-armure de combat (il est littéralement tombé du camion !). Avec l'aide providentielle de cette exo-armure, il décide de se faire justice lui-même et de partir en croisade contre la mystérieuse organisation nommée Orochi...

Bien... avec ça, on a déjà de quoi remplir la feuille de personnage, il faut juste ajouter quelques détails. Paul demande quand même au MJ si une exo-armure est acceptable et ce dernier pense que ça fera un bon Mecha.

Pour les Attributs, Paul n'est pas très inspiré mais il choisit comme concept **Justicier revanchard ☆** et **Impétueux** comme défaut. Il ne sait pas trop quoi prendre comme atout, mais il se décide sur **Passionné de mécanique**, histoire de justifier qu'il est capable d'entretenir et de réparer son exo-armure tout seul.

Ses Relations sont par contre évidentes : sa vengeance contre les terroristes d'Orochi, ses sentiments pour Kagari, et en guise de troisième Relation, il décide d'être redevable de Katsuda, un autre PJ. Cependant, comme Paul voit Suzaku comme un héros de shonen typique, les rapports qu'il entretient avec Kagari sont loin d'être simple et nos deux tourtereaux doutent de leurs sentiments. Kagari est pourtant ce qu'il y a de plus important pour lui pour le moment. Au final, Paul inscrit sur sa feuille les Relations suivantes : **Avec Kagari, c'est compliqué ☆**, **Redevable envers Katsuda** et **Orochi va payer**.

Paul n'a vraiment aucune idée pour son Exploit de départ, et il choisit donc **Chance** pour le moment.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Maintenant, le MJ lui donne 5 PP pour personnaliser son personnage. Il dépense déjà 1 PP pour son Mecha, une exo-armure qu'il baptise Excalibur : elle est à la base doté de **Lames énergétiques intégrées** et d'une **Autonomie limitée**, et procure des **Réflexes éclairs**. Paul dépense 1 PP afin de rajouter **Blindage renforcé** et 1 PP pour un second Exploit : **Coup spécial**, qui s'exécute en faisant une attaque combinée avec ses lames énergétiques.

Avec les 2 PP qui lui reste, Paul décide que sa vie de lycéen est très importante pour Suzaku, et il dépense 1 PP pour prendre **Lycéen ordinaire**. Enfin, il dépense son dernier PP pour rajouter **Plus agile qu'il n'y paraît**.

Il ne reste plus qu'à compléter les derniers détails et c'est fini !

Au final, la feuille de personnage de Suzaku ressemble à ça :

Attributs :

- Justicier revanchard ☆
- Impétueux
- Passionné de mécanique
- Lycéen ordinaire
- Plus agile qu'il n'y paraît

Relations :

- Avec Kagari, c'est compliqué ☆
- Redevable envers Katsuda
- Orochi va payer

Exploits :

- Chanceux

Mecha :

- Excalibur (Attributs : **Lames énergétiques intégrées**, **Blindage renforcé**, **Autonomie limitée** ; Exploits : **Réflexes éclairs**, **Coup spécial**)



RÉSOLUTION DES ACTIONS



LES JETS DE DÉS

Il y a principalement deux types de jets de dés à KDE : les Tests et les Conflits. Dans les deux cas, on lance un certain nombre de dés ordinaires selon les circonstances et la valeur du jet est égale au résultat du dé le plus élevé, +1 par  obtenus. Ainsi, si vous lancez 5 dés et que vous obtenez , ,  et , le jet de dés a une valeur de $5 + 1 + 1 = 7$.

Dans certaines circonstances, vous avez la possibilité de « garder un dé supplémentaire ». Cela veut dire que vous avez le droit d'ajouter la valeur d'un dé de plus de votre jet pour en connaître le résultat. Par exemple, vous lancez 6 dés et vous obtenez , , , ,  et . Si vous pouvez garder 2 dés de plus, le résultat du jet est de $6 + 4 + 3 = 13$.

Dans le cas où vous n'obtenez que des  sur les dés, la valeur du jet est simplement égal au nombre de  obtenus.

LES TESTS

En temps normal, lorsqu'un personnage fait quelque chose, c'est le MJ qui décide du résultat. Tant que cela n'a pas d'incidence sur l'aventure, on peut donc considérer que les personnages réussissent automatiquement ce qu'ils entreprennent. Parfois, pour pimenter un peu les choses, ou quand un personnage fait quelque chose d'important, ou encore lorsqu'il s'agit d'une situation critique, il faut faire un Test pour savoir si tout se passe comme prévu.

Lors d'un Test, le joueur commence par indiquer l'intention de son personnage sur ce qu'il veut faire, puis le MJ détermine quels sont les Attributs qui vont influencer sur le résultat de cette action. Le joueur lance ensuite un dé, plus un dé par Attribut qui peut l'aider au vu des circonstances. Si ces Attributs possèdent des ☆, chaque ☆ lui donne un dé supplémentaire. Il ne faut pas seulement tenir compte des Attributs du personnage, mais aussi ceux liés au lieu et à l'environnement !

De son côté le MJ lance également un dé, plus un dé par Attribut qui peut handicaper le personnage pour faire son action, plus un dé par ☆ que ces Attributs possèdent.

RÉSOLUTION DES ACTIONS

Il s'agit essentiellement d'Attributs liés au lieu et à l'environnement, mais si le personnage possède des Attributs qui lui sont défavorables au vu des circonstances, le MJ peut également en tenir compte. En compensation, il donnera un point de Ki au joueur après le jet pour chacun des Attributs de son personnage qu'il utilise contre lui, plus un point de Ki pour chaque ☆ que possèdent ces Attributs.

Si le joueur obtient un résultat strictement supérieur à celui du MJ, il accomplit son action comme il l'avait prévu. Si c'est le MJ qui a fait le meilleur jet, c'est lui qui décide ce qui arrive vraiment. Sur une égalité, l'action est réussie mais tout ne se passe pas comme prévu et le MJ fait en sorte que la situation devient plus compliquée qu'elle ne l'est déjà.

Il est possible à plusieurs personnages de s'entraider pour réaliser une action. Chaque personnage qui aide peut choisir l'un de ses Attributs et en faire bénéficier celui qui fait le jet, ☆ comprises. En revanche, si le jet du joueur n'arrive pas à battre celui du MJ, tous ceux qui l'ont aidé en subissent les conséquences.

UN EXEMPLE DE TEST

Shunsuke essaye d'attirer l'attention de la belle Hitomi pour ne pas qu'elle remarque que ses compères se faufilent en douce dans le vestiaire des filles. Il utilise son Attribut de **Lycéen populaire** ☆ pour approcher Hitomi, et grâce à son ☆, cela lui permet de lancer trois dés en tout : un dé de base, plus deux dés pour l'Attribut. Hitomi étant un peu naïve, elle ne se doute de rien et le MJ estime qu'un Test suffira.

D'un autre côté, Le MJ estime que Hitomi est au courant de la réputation de **Maître des coups fourrés** de Shunsuke, et le MJ donne un point de Ki à Shunsuke pour se donner un dé de plus. Le MJ va donc lancer 2 dés contre les 3 dés de Shunsuke.

Si Shunsuke réussit son Test, Hitomi va papoter quelques minutes avec lui jusqu'à ce que ce qu'il trouve une excuse bidon pour s'éclipser. S'il échoue, la conversation tourne court alors que Hitomi comprend que Shunsuke prépare un mauvais coup, et il devra trouver rapidement un plan B s'il ne veut pas d'ennuis.

Il obtient [1], [2], et [3] : pas terrible. Il garde le [3] et comme il a fait un [1], il l'ajoute à son [3] pour un total de 5. Le MJ obtient une paire de [2], ce qui donne également

un résultat final de 5. Les deux jets sont à égalité, du coup Shunsuke réussit de justesse !

Le MJ lui propose la petite complication suivante : Hitomi est surprise que Shunsuke lui adresse la parole et prend ça pour une tentative de séduction de sa part... Hitomi est sous le charme et elle ne va plus le lâcher d'un pouce pendant quelques temps.

Un peu plus tard, c'est Kohta, le copain otaku de Shunsuke, qui est désigné volontaire pour attirer l'attention de Hitomi pendant que Shunsuke fait un sale coup. Il veut utiliser son Attribut **Otaku fan de shojo ☆☆** pour ça mais Hitomi est loin d'être impressionnée : vu qu'elle les shojo (et les otaku aussi) en horreur, le MJ donne 3 points de Ki à Kohta pour utiliser son Attribut contre lui. Kohta ne lancera donc qu'un seul dé alors que le MJ en lancera 4.

Sans surprise, Kohta échoue lamentablement, mais le MJ estime que Hitomi est suffisamment enragée vis-à-vis de lui qu'elle ne fait plus du tout attention à ce que fait Shunsuke. Il faut maintenant espérer que Kohta soit plein de ressources pour se tirer de ce mauvais pas.

LE KI

Dans les mangas, les actions des protagonistes sont dictées par la nécessité de créer une histoire intéressante, plutôt que par le résultat des jets de dés. Les héros peuvent ainsi aller de victoires en victoires pour subir une défaite cuisante à un moment critique, alors que leurs adversaires dévoilent des capacités terrifiantes dont personne n'avaient jusqu'à présent le moindre indice de leur existence. Et c'est sans compter la cavalerie qui arrive toujours à temps ou ces drôles de coïncidences qui sont trop grosses pour en être vraiment.

Les points de Ki servent de monnaie aux joueurs (y compris le MJ) pour essayer d'influencer le cours de la partie afin justement de créer une histoire intéressante malgré le hasard des dés. Par simplicité, au lieu de les noter sur la feuille de personnage, on utilise plutôt des jetons pour les représenter. Selon ce que vous avez sous la main, vous pouvez utiliser des boutons, des billes chinoises ou même des bonbons !

Un PJ qui vient d'être créé commence avec un seul point de Ki et il en gagne en cours de jeu à chaque fois que l'un de ses

RÉSOLUTION DES ACTIONS

Attributs est utilisé contre lui dans un Test ou un Conflit. Un MJ magnanime peut également distribuer des points de Ki en récompense des bonnes idées des joueurs et de l'interprétation de leur personnage. Si un PJ n'a pas dépensé tout son Ki au cours d'une session, il les conserve pour la prochaine fois. Il n'y a normalement pas de limite au Ki qu'un PJ peut accumuler.

Les PNJs ne possèdent pas de Ki et ils ne peuvent pas normalement en gagner. À la place, le MJ possède au début de chaque scène un nombre de points de Ki égal au nombre de PJs présents dans cette scène. Il peut ensuite utiliser ces points de Ki comme bon lui semble au bénéfice de ses PNJs. Par ailleurs, rien n'empêche un MJ vicieux de donner à certains PNJs exceptionnels des Exploits qui leur permettent de gagner du Ki sous certaines conditions.

Un joueur peut dépenser un point de Ki pour obtenir l'un des bénéfices suivants :

- **Continuer un Conflit** : Comme indiqué dans les règles sur les Conflits, un personnage peut dépenser un point de Ki et subir une Blessure au lieu de s'avouer vaincu. C'est l'usage le plus courant du Ki, alors n'oubliez pas d'en garder quelques uns de côté au cas où.
- **Ajouter un Attribut temporaire** : Un Attribut temporaire peut être ajouté à n'importe quel personnage, objet, mecha,... ou même à la scène elle-même pour un point de Ki. Cet Attribut doit être justifié, même si vous devez utiliser un flash-back pour ça, et il ne doit pas contredire ce qui a été déjà dit. L'Attribut reste valable tant qu'il a une raison d'être, normalement le temps de la scène. Ça peut être aussi simple que de ramasser une bouteille et d'en faire un Attribut temporaire pour l'utiliser comme arme, que quelque chose de plus élaboré comme un flash-back pour expliquer que vous avez piraté le système informatique l'autre jour ce qui vous permet d'ajouter un Attribut temporaire pour vous faciliter la tâche. C'est aussi un bon moyen de s'inventer un nouveau pouvoir en cours de route, dans la grande tradition des shonen.
- **Créer une nouvelle Relation** : À tout moment au cours d'une aventure, vous pouvez dépenser un point de Ki pour vous créer une nouvelle Relation en rapport avec la situation. N'oubliez pas de la noter sur votre feuille de personnage et de parler un peu de la nature de cette Relation avec le MJ.

- **Interrompre l'action d'un autre pour agir à sa place** : Vous pouvez dépenser un point de Ki lorsque le MJ ou un autre joueur décrit l'action de son personnage, mais avant le moindre jet de dés, pour lui couper la parole et décrire à la place ce que fait le vôtre. On le fait surtout pour intercepter une attaque ou essayer de neutraliser quelqu'un avant qu'il ne fasse des dégâts. Par contre, il n'est pas possible d'interrompre une même action plusieurs fois d'affilé : une fois que vous avez résolu votre action, la scène reprend son cours normal.
 - **Faire intervenir son personnage dans une scène où il n'est pas présent** : Il est possible de dépenser un point de Ki pour s'inviter dans une scène, même si c'est pour jouer les gêneurs plutôt que de jouer le rôle de la cavalerie. Vous pouvez le faire à n'importe quel moment au cours de la scène, à une seule exception près : vous ne pouvez pas le faire pour revenir dans une scène que vous avez quitté, ce qui inclus être vaincu lors d'un Conflit.
 - **Se servir d'une Relation** : Lors d'un Test ou d'un Conflit, avant de lancer les dés, vous pouvez dépenser un point de Ki pour utiliser l'une de vos Relations comme source d'inspiration et vous dépasser. Il est possible de faire appel à plusieurs Relations différentes pour un même jet, mais vous devez payer un point de Ki pour chacune. Chaque point de Ki utilisé à cette fin vous donne un +1 au résultat de votre jet, ou un +2 pour votre CIPiAM, à condition de pouvoir justifier en quoi chacune des Relations choisies permettent de vous dépasser.
- Enfin, un PJ peut décider d'encourager un PJ qui est l'objet de l'une de ses Relations. Il peut s'agir véritablement d'encouragements, mais un transfert empathique d'énergie, une belle chanson ou une simple tape dans le dos conviennent également. Cela lui permet de donner l'un de ses points de Ki à son camarade. Même si aucun jet de dés n'est nécessaire, le MJ devrait faire en sorte que cela n'arrive que dans les moments importants.

RÉSOLUTION DES ACTIONS

SACRIFIER SES RELATIONS

Les Relations ne sont pas que des aides à l'interprétation de votre personnage, elles peuvent également vous donner des bonus en cours de jeu. Comme nous venons de le voir, leur usage principal est de vous permettre de dépenser du Ki pour augmenter ses chances de réussir, mais dans des cas désespérés, il est possible de renoncer à une Relation pour transformer un échec en réussite.

Pour cela, après avoir déterminé si un Test ou un Conflit se solde par un échec, il vous suffit de choisir l'une des Relations inscrites sur votre feuille de personnage et de l'effacer. Vous n'êtes pas obligé de choisir une Relation approprié à la situation, mais comme vous allez le voir ci-après, il vaut mieux faire un choix logique.

Un tel acte a deux conséquences. La première, c'est de vous permettre d'additionner vos deux dés les plus élevés pour déterminer le résultat du jet (plus tous les obtenus) au lieu de vous contenter seulement du dé le plus élevé.

En compensation, le MJ doit mettre en scène avec la complicité du PJ, et le plus tôt possible, la raison de l'abandon de la Relation choisie et ses conséquences immédiates, y compris sous forme de flash-back. Par exemple, vous pouvez plaquer votre copine avec avoir rompu votre Relation avec elle, ou encore renoncer à votre vengeance, ou bien couper définitivement les ponts avec l'Organisation.

Bien sûr, il s'agit d'un acte traumatisant pour le personnage qui provoque chez lui une certaine remise en question, et qui peut être lourde de conséquence sur la suite de son histoire. De plus, il ne pourra plus jamais avoir la même Relation. Notez bien que seul un PJ a le droit de sacrifier une Relation, cela ne viendrait jamais à l'esprit d'un PNJ.

Si jamais un PJ décide de rompre sa CIPIaM, son jet de dés est automatiquement plus élevé que celui du MJ ou de son adversaire, peu importe ce que disent les dés. En revanche, le personnage devient totalement dévasté par cette rupture et il devra passer du temps à se reconstruire psychologiquement.



RÉSOLUTION DES CONFLITS



LES CONFLITS

Il y a Conflit lorsque deux personnages ou plus sont en opposition. Il peut s'agir d'une joute verbale, d'un combat, d'une partie de go, d'une poursuite en voiture ou même d'un duel de banjo. Un Conflit se déroule à quelques exceptions près comme un Test ordinaire.

À la base, seul un personnage dans chaque camp est impliqué. Par conséquent, si vous avez une scène avec un Conflit potentiel entre beaucoup de personnages, il est préférable de les diviser en petits groupes et de gérer chaque paire comme un Conflit séparé, quitte à créer de nouvelles paires avec les « survivants » au fur et à mesure des éliminations. Pour plus de clarté, ce qui suit par du principe qu'il n'y a qu'un personnage par camp.

Lors d'un Conflit, chacun des deux personnages va faire un jet et le résultat le plus élevé remporte le Conflit. En cas d'égalité, le PJ remporte le Conflit mais il n'en sort pas indemne, de la même façon que pour un Test. Si le Conflit est entre deux PJs (ou entre deux PNJs), les deux sont considérés comme perdants. Le perdant du Conflit a deux options :

- Il s'avoue vaincu. Ce qui lui arrive est laissé à l'appréciation du vainqueur dans les limites du raisonnable. On ne meurt pas parce que l'on fait un duel de banjo, mais perdre un combat ne signifie pas non plus obligatoirement la mort. Dans tous les cas, il ne peut plus intervenir pour le reste de la scène en cours et, si c'est un PJ, il gagne 1 point de Ki.
- Il dépense un point de Ki pour continuer le Conflit et il subit en plus une Blessure. Vous faites un nouveau jet pour chacun, sachant que les personnages peuvent changer de tactique pour ce nouveau « round » et que la situation a peut-être également changé. Il ne peut bien sûr pas choisir cette option s'il n'a plus de Ki.

RÉSOLUTION DES CONFLITS

Comme pour un Test, chacun des personnages lance un dé plus autant de dés que le nombre d'Attributs qui leur sont utiles ou favorable au vu des circonstances, plus un dé par ☆ que ces Attributs possèdent. Ils reçoivent également un dé par Attribut qui handicape leur adversaire, plus un dé par ☆ que ces Attributs possèdent. N'oubliez pas de prendre en compte aussi bien les Attributs des personnages que ceux liés à la situation.

Le MJ donne également après le jet, et à chaque PJ concerné, 1 point de Ki pour chacun des Attributs de son personnage que son adversaire utilise contre lui, plus un point de Ki pour chaque ☆ que possèdent ces Attributs.

UNE QUESTION D'ÉCHELLE

Il arrivera parfois lors d'un Conflit qu'un personnage devrait logiquement surclasser son adversaire, mais les circonstances font que si on lance les dés, le résultat sera l'inverse de celui attendu. Pour régler le problème, on suit la règle suivante : si l'un des personnages est vraiment surclassé, comme un sprinter qui essaye de battre une Ferrari à la course, ou encore quelqu'un qui attaque un robot géant avec juste un couteau, le MJ choisit l'une des options suivantes :

- Celui qui est surclassé n'a vraiment aucune chance : il échoue automatiquement à son action. Il n'y a pas en réalité de Conflit et il n'est même pas nécessaire de lancer les dés.
- Celui qui est surclassé a une chance, même minime, de gagner : le Conflit est résolu normalement, mais son adversaire garde un dé supplémentaire sur son jet.

Bien sûr, comme on parle de mangas, le MJ ne devrait pas baser son choix en fonction de ce qui est réaliste mais de ce qui est le plus intéressant pour l'histoire en se basant sur les Attributs utilisés pour le Conflit.

UN POUR TOUS, TOUS POUR MOI !

Il y aura forcément des moments où l'adversaire est plus nombreux que le camp des PJs (ou vice-versa) et le découpage habituel des Conflits en paire ne sera pas satisfaisant. Dans cas là, on utilise une variante de la règle d'entraide que l'on se sert pour les Tests.

Les personnages sont organisés en groupes, et un leader est désigné pour chacun d'entre eux. Le leader est le personnage du groupe qui fait tous les jets, et on utilise ses Attributs pour le Conflit. Chacun des autres membres du groupe lui donne le bénéfice de l'un de leur Attribut, ☆ comprises.

Lorsqu'un groupe perd le Conflit et que son leader ne dépense pas de Ki pour ne pas être éliminé, ce n'est pas lui mais un membre de son choix de son groupe qui est éliminé. Il perd également l'Attribut correspondant. Une fois que le leader est le dernier survivant de son groupe, les règles normales de Conflit s'appliquent.

Ainsi si un **Lieutenant patibulaire** accompagnés de trois **Soldats d'élite** ☆ affronte les PJs, ils peuvent former un groupe dont le **Lieutenant patibulaire** en est le leader : chacun de ses soldats lui donne 2 dés à ses jets, pour un total de 6 dés de bonus. À chaque fois qu'il perd son jet de Conflit, il sacrifie l'un de ses soldats à la place d'être vaincu, et il perd les 2 dés de bonus que celui-ci lui donnait. Une fois tous les soldats éliminés, il devra dépenser du Ki ou s'avouer vaincu s'il perd le Conflit.

RÉSOLUTION DES CONFLITS

CONFLITS ÉPIQUES

Les règles de Conflit sont conçues pour être rapides et brutales. Toutefois, lors du combat final contre le Grand Méchant, elles peuvent laisser sur leur faim, avec l'un des deux camps qui tombe trop vite et peu d'opportunités pour des actions d'éclat.

C'est pourquoi le MJ peut déclarer qu'un Conflit est un Conflit épique. Il n'y a généralement qu'un seul Conflit épique par séance, et il s'agit toujours d'une scène très importante pour la suite. Un Conflit épique se déroule comme un Conflit ordinaire. La seule différence, c'est qu'à chaque fois qu'un PNJ exceptionnel perd lors du Conflit, il a le droit de continuer sans avoir à dépenser de Ki et sans prendre de Blessure. Cependant, s'il perd deux fois d'affilé (pas forcément contre le même adversaire), il est vaincu. Il a toujours l'option de dépenser un point de Ki et de prendre une Blessure à la place, comme lors d'un Conflit ordinaire.

Par ailleurs, lors d'un duel important entre un PJ et un PNJ, le MJ peut déclarer qu'il s'agit d'un Duel épique ! La règle est la même que pour un Conflit épique, sauf que les deux adversaires ne peuvent être vaincus qu'après deux échecs successifs.

UN EXEMPLE SIMPLE DE CONFLIT

Deux samouraïs, Tadaka (un PNJ) et Akagi (un PJ), veulent savoir lequel d'entre eux est le plus fort. Pour cela, ils font un duel au premier sang avec des sabres en bois.

Tadaka est le **Meilleur élève du dojo** et un **Expert en kenjustu** ☆. Il lancera donc 4 dés. De son côté, Akagi est un **Samourai fougueux** ☆ avec la Relation **Rival de Tadaka**. Il lance donc 3 dés et il peut dépenser un point de Ki pour obtenir un +1 au résultat du jet.

Au final, Tadaka n'est pas très chanceux et il n'obtient qu'un résultat de 5. Akagi dépense son point de Ki avant de faire son jet et il obtient un 5 aux dés, soit un total de 6. Normalement, il remporte le Conflit mais Tadaka peut décider de dépenser un point de Ki pour continuer. Mais comme il ne s'agit que d'un combat amical, il s'abstient et s'avoue vaincu.

Maintenant, si Akagi n'avait pas dépensé son point de Ki, il aurait quand même gagné le Conflit. En effet, en cas d'égalité, un PJ gagne toujours contre un PNJ. Si Tadaka était également un PJ, à cause de l'égalité, les deux auraient perdus et leur duel ne les aurait pas départagés.

UN AUTRE 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 possède les Attributs **Chevalier blanc** et **Se jette toujours la tête la première dans les ennuis ☆**, ainsi que la Relation **Secrètement amoureux de Sanae**. C'est un PJ et il lui reste deux points de Ki. À ses côtés se trouve Sanae, un PNJ ordinaire avec **Demoiselle en détresse** et la Blessure légère **Au bord des larmes** (elle a eut une sale journée).

Dans le coin opposé du ring, nous avons Azusa, un PNJ exceptionnel, **Garce de service ☆** qui **N'aime pas qu'on lui fasse des reproches** et avec la Relation **Ne supporte pas Sanae**. Le MJ a également un point de Ki dans sa réserve pour l'aider. Le lycée possède aussi des Attributs : **Groupe de lycéens**, **Discipline relâchée** et **Financement privé**.

Au moment où Takeshi entre en scène, le MJ 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 avec Sanae de l'autre, cette dernière se contentant d'aider Takeshi plutôt que de participer activement.

Puisque Takeshi a joué les impulsifs, le MJ lui donne un point de Ki pour qu'Azusa bénéficie de son **Se jette toujours la tête la première dans les ennuis ☆**. Avec sa **Garce de service** et la Blessure de Sanae, elle lance donc 6 dés. De son côté, Takeshi a droit à **Chevalier blanc**, il bénéficie de l'Attribut **N'aime pas qu'on lui fasse des reproches** d'Azusa, et Sanae lui confère sa **Demoiselle en détresse**. Cela lui permet de lancer 4 dés. Sans surprise Azusa remporte le Conflit avec un résultat de 7 contre un 4 pour Takeshi.

Azusa se contente ainsi d'afficher son mépris et de cacher sa surprise, puis continue à insulter Sanae. Cette dernière fond totalement en larme et est éliminée du Conflit à la place de Takeshi. Mais ce dernier n'est pas du genre à abandonner si facilement !

Voyant qu'il s'obstine, Azusa délaisse Sanae et essaye de faire taire le gêneur

RÉSOLUTION DES CONFLITS

en faisant preuve de répartie. Takeshi est plus qu'heureux de lui retourner ses « compliments ».

Le MJ estime que Takeshi doit se contenter de **Chevalier blanc** cette fois-ci mais Takeshi essaye d'attirer l'attention des autres lycéens en parlant fort pour bénéficier de **Groupe de lycéen**. Il dépense également le point de Ki qu'il vient de gagner pour avoir un +1 avec sa Relation. Lançant 3 dés et ajoutant +1 au résultat, il obtient un 7.

Azusa continue avec **Garce de service** ☆ et profite de la **Discipline relâchée** du lycée pour lui répondre du tac au tac. Elle lance 4 dés et fait seulement 6. La manœuvre de Takeshi a fonctionné et maintenant l'attention de tout le monde se focalise sur eux. Acculée, Azusa se dit qu'il a eut de la chance et le MJ dépense un point de Ki pour continuer le Conflit. En compensation, Azusa gagne la Blessure légère **A perdu son calme**.

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 qu'à la fortune de ses parents. En plus de **Garce de service** ☆, elle fait appel au **Financement privé** du lycée pour étayer

ses dires. Le MJ estime qu'elle bénéficie également de l'appui du **Groupe de lycéen**, ce qui lui permet de dépenser 5 dés en tout. Elle obtient un joli 7.

Takeshi dit qu'il s'en moque et décide de mettre une gifle à Azusa pour la remettre à sa place, alors que Sanae semble jouer les éléments de décor. Il négocie avec le MJ pour pouvoir utiliser **Se jette toujours la tête la première dans les ennuis** ☆ pour son jet, mais il dépense également un point de Ki pour ajouter un nouvel Attribut au lycée : **Professeur à la rescousse !** Avec **Chevalier blanc** et le **N'aime pas qu'on lui fasse des reproches** d'Azusa, il lance 6 dés et il fait 8 !

Azusa n'en revient pas et menace Takeshi de le faire renvoyer du lycée ! Hélas, elle n'a aucun moyen de continuer le Conflit et elle doit s'avouer vaincu. 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. Il sait qu'il n'en a certainement pas fini avec Azusa mais aujourd'hui c'est lui le grand vainqueur !

LES BLESSURES

Les Blessures sont tout simplement des conséquences à long terme sur la condition physique, psychologique ou même sociale d'un personnage. Il s'agit d'Attributs temporaires, normalement défavorables, qui sont le plus souvent gagnées lors de Conflits. Il y a quatre types de Blessures de gravité croissante :

- La **Blessure légère**, qui est guérie à la fin de la scène ;
- La **Blessure grave**, qui est guérie à la fin de la séance ;
- La **Blessure critique**, qui est guérie à la fin de l'aventure ;
- Et la **Blessure mortelle**, qui ne guérie jamais.

Lorsqu'un personnage doit subir une Blessure, son joueur en choisit la gravité puis celui qui a infligé la Blessure la décrit sous la forme d'un Attribut, avec l'accord du MJ, qui est rajouté sur la feuille du personnage jusqu'à ce qu'elle guérisse.

Ainsi, une Blessure grave infligée par un katana pourrait être **Grosse entaille au ventre**, alors qu'une Blessure psychologique légère pourrait être un Attribut du genre **Simple frayer**, et une Blessure critique sociale donnerait **Bouc émissaire de l'école**.

Par contre, il n'est possible d'avoir qu'une seule Blessure de chaque gravité. C'est-à-dire que si vous avez déjà une Blessure légère, vous ne pouvez pas en avoir une autre, même si votre Blessure légère actuelle est physique et que la nouvelle est mentale. Il vous faudra donc choisir une Blessure de gravité supérieure.

De même, si les circonstances vous obligent à prendre une Blessure d'une gravité précise, et que vous avez déjà une Blessure de cette gravité, vous devez prendre une Blessure de gravité supérieure parmi celles encore disponibles si possible. Ainsi, si vous devez encaisser une Blessure grave à cause d'un Exploit adverse, mais que vous en avez déjà une, vous devez prendre une Blessure critique ou mortelle à la place.

ÉVOLUTION DES PJS

LA MORT

Un PNJ ordinaire meurt dès qu'un personnage fait une action appropriée pour le tuer (et la réussie). C'est aussi simple que ça. Lors d'un Conflit, il peut dépenser un point de Ki pour prendre une Blessure à la place de mourir, mais dès qu'il est à court de Ki, son destin est scellé. Par contre, il meurt automatiquement dès qu'il gagne sa quatrième Blessure, même s'il lui reste du Ki pour encaisser.

Les PJs et les PNJs exceptionnels ne meurent pas si facilement. Déjà, la seule façon de les tuer, c'est de les forcer à accumuler quatre Blessures, et en plus ils ne meurent qu'à la fin de la scène. Cependant, à ce stade, comme ils ne peuvent plus gagner de Blessures, ils ne peuvent plus dépenser du Ki pour continuer un Conflit.

Un PJ peut également choisir une Mort héroïque. Peu importe le nombre de ses Blessures, il meurt automatiquement à la fin de la scène. En échange, sa prochaine action réussit automatiquement : il n'est pas nécessaire de lancer les dés et aucun Exploit ne peut interférer. C'est d'ailleurs le joueur et non le MJ qui décrit cette action, sans pouvoir cependant impliquer d'autres PJs ou leurs Alliés sans leur autorisation.

C'est son moment de gloire, alors qu'il en profite. Une fois que cette action d'éclat est terminée, le PJ ne plus intervenir dans la scène si ce n'est pour dire ses dernières paroles.

Une chose importante à préciser, c'est qu'un personnage qui « meurt » n'est pas forcément décédé. La mort 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 PNJ ordinaire pour une brève apparition si l'occasion s'y prête.



ÉVOLUTION DES PJS



ÉVOLUTION DES RELATIONS

Les Relations d'un PJ sont amenées à beaucoup changer en cours de jeu. Déjà, un joueur peut facilement en gagner de nouvelles via la dépense de Ki, mais ce n'est pas tout.

Au début de chaque aventure, le MJ assigne à chaque PJ une nouvelle Relation en rapport avec l'intrigue du scénario. Cette Relation est gratuite et s'utilise comme n'importe quelle autre Relation. Elle sert principalement à impliquer le PJ dans l'histoire et à lui donner un objectif tangible. Pour le MJ, c'est un également bon moyen d'indiquer aux PJs ce qui va être important au début de l'aventure et d'entrer dans le vif du sujet.

À la fin de chaque aventure, les Relations d'un PJ changent de façon plus drastique.

Chaque joueur doit suivre les étapes suivantes dans l'ordre :

- Éventuellement, il désigne l'une des Relations actuelles de son personnage comme sa CIPIaM à la place de l'actuelle. N'oubliez pas de transférer la ☆ de l'ancienne vers la nouvelle CIPIaM. S'il a sacrifié sa CIPIaM au cours de l'aventure, il doit en désigner une nouvelle parmi ses Relations restantes. Dans le cas rare où un PJ finit une aventure sans Relation, le joueur en crée une nouvelle et en fait la CIPIaM du PJ.
- Ensuite, il sélectionne jusqu'à deux Relations en plus de sa CIPIaM et il efface toutes les autres Relations de la feuille de personnage.
- Enfin, si le PJ a désormais moins de trois Relations, le joueur crée suffisamment de nouvelles Relations jusqu'à en avoir trois.

ÉVOLUTION DES PJS

Si la campagne du MJ n'est pas structurée en aventures distinctes, ce dernier doit prévoir des « étapes » où les PJs ont l'opportunité de faire le tri dans leurs anciennes Relations. De telles étapes se font généralement après un événement important ou lors d'une période où la pression retombe.

Notez que contrairement aux Relations qui ont été rompues, les Relations qui sont mises de côté en fin d'aventure pourront refaire surface par la suite. Voyez les Relations conservées en fin d'aventure comme un instantané des priorités de PJ plutôt que comme un absolu. Ce n'est parce qu'il a échangé son amour pour sa copine contre un point d'expérience qu'il ne l'aime plus : il a juste des choses plus importantes en tête en ce moment. Et il la remettra sur sa fiche en dépensant du Ki lorsque ce sera opportun.

AMÉLIORATION DES PJS

Les PJs, tout comme les héros de manga qu'ils émulent, évoluent au fil du temps. Ils gagnent en expérience et développent de nouvelles capacités pour faire face à de nouveaux challenges.

À la fin de chaque session, chaque PJ a l'opportunité de modifier l'un de ses Attributs en fonction de ce qui s'est passé durant celle-ci. Le nombre de de l'Attribut ne change pas, il s'agit juste de le renommer en quelque chose de plus approprié. Il peut s'agir par contre d'un Attribut provenant d'une Blessure, afin de montrer l'évolution de celle-ci.

À la fin de chaque aventure, chaque PJ gagne également 1 PP, qui doit être immédiatement dépensé selon les mêmes restrictions qu'à la création du personnage. Il est bien sûr possible de faire bénéficier l'un de ses Alliés ou de ses Mecha de ce PP.

L'ÉVOLUTION DE SUZAKU

Suzaku, notre lycéen justicier et intrépide futuriste, vit sa première aventure avec Katsuda, un autre PJ. Le MJ a décidé qu'elle porterait sur la mystérieuse origine d'Excalibur et au cours de l'introduction, il donne gratuitement la Relation **Résoudre le mystère autour du Professeur Toyomi**, alors que Katsuda gagne **Protéger Mako**, la fille du professeur.

Au cours de l'aventure, ils découvrent que Toyomi est l'inventeur d'Excalibur et que beaucoup de monde est à sa recherche. Suzaku rencontre ainsi Rei Kushinada de la Cyber Police, un membre d'Orochi nommé Lizard et d'étranges hommes en noir travaillant pour la zaibatsu Matsumoto.

À la fin de l'aventure, Suzaku possède les Relations suivantes :

- Avec Kagari, c'est compliqué ☆
- ~~Redevable envers Katsuda~~ (sacrifié à un moment critique dans le scénario)
- Orochi va payer
- Résoudre le mystère autour du Professeur Toyomi

- J'ai confiance en Rei
- Lizard me répugne
- Mako est comme une sœur
- Il faut retrouver le professeur
- La zaibatsu Matsumoto cache quelque chose

Vu la tournure que prend les choses, il désigne **Il faut retrouver le professeur** comme sa nouvelle CIPIaM. Il conserve également **Avec Kagari, c'est compliqué** et **Mako est comme une sœur**. Les autres Relations sont effacées et il commencera sa prochaine aventure avec les Relations suivantes :

- Avec Kagari, c'est compliqué
- Mako est comme une sœur
- Il faut retrouver le professeur ☆

Par ailleurs, il gagne 1 PP qu'il utilise pour acquérir l'Attribut **Enquêteur**. Il conserve également tous les points de Ki qu'il a accumulés jusqu'à présent.

ANNEXES



HIKARU LE RÔNIN

Hikaru était un jeune samouraï ordinaire qui étudiait le kenjutsu sous l'œil bienveillant de son sensei Akira. Mais un jour, un mystérieux ninja est venu au dojo pour assassiner Akira-sensei sur ordre du shogun. Hikaru essaya de sauver son maître mais le ninja le surclassait en tout point. Depuis Hikaru parcourt les routes du Japon comme simple rônin, essayant de retrouver la trace du ninja qui ne cesse de le hanter depuis ce jour fatidique.

En dehors de son honneur infaillible, sa seule arme est la technique secrète *Shiden Issen* qui lui a été enseigné par Akira peu avant sa mort. Grâce à elle, Hikaru est un combattant redoutable capable de dégainer son katana à la vitesse de la lumière tout en frappant son adversaire d'un coup extrêmement précis. Dans sa quête, la jeune Akari lui permet de trouver un peu de réconfort. Il ne l'admettra jamais, mais il est tombé amoureux de la joyeuse joueuse de biwa qui maintenant l'accompagne dans tous ses déplacements.

Attributs :

- Rônin laconique en cavale ☆
- Technique Shiden Issen ☆
- Pourchassé par le Shogun
- Dernier héritier d'Akira-sensei
- Katana du sensei Akira
- La mort plutôt que le déshonneur

Relations :

- À la recherche de l'assassin de son maître ☆
- Amour sincère pour Akari
- Perfectionner sa technique

Exploits :

- Coup spécial
- Ténacité

ANNEXE 1 : EXEMPLES DE PJS

ALTHÉA, PRINCESSE GUERRIÈRE

Althéa était destinée à monter sur le trône du royaume de Rohj pour succéder à son père. Elle était promise à un beau mariage et elle était aimée de tous. Mais pour Althéa tout ceci n'était qu'une vaste cage dorée et ce qu'elle souhaitait de tout son cœur c'était visiter le vaste monde. Son vœu s'est réalisé de la pire façon possible. Il y a deux ans, l'Armée des Morts commandée par la Sorcière des marais a envahit le royaume. La guerre fût brève et sans appel, la population a été massacrée et Rohj fut réduit en un tas de ruines fumantes. Effrayée, Althéa s'était terrée dans les catacombes du château et y découvrit par hasard l'armure de son ancêtre Galathée, une guerrière légendaire dont on conte encore aujourd'hui les aventures.

Voyant là un signe du destin, Althéa choisit de revêtir l'armure enchantée et de se battre pour sauver son royaume. Hélas, elle découvre vite qu'elle n'a aucun talent pour le combat et que Rohj n'est plus. Après quelques mois d'errance, elle rencontre un mercenaire pragmatique du nom de Götz, dont elle devient rapidement l'amante, et son ami l'énigmatique sorcier elfe Tsukiyomi. Aujourd'hui, elle s'entraîne

durement pour enfin arriver à venger son peuple mais l'amertume et le désespoir la consume à petit feu. Ce qu'elle ignore, c'est qu'elle est devenue vraiment très forte, mais même Götz et Tsukiyomi ont du mal à réaliser qu'elle n'est plus la petite princesse sauvage qu'ils ont sauvé naguère.

Attributs :

- Noble guerrière errante ☆
- Armure de Galathée ☆
- Manque d'assurance
- Cynique et acerbe
- Maniement des épées
- Connaissance des mythes et légendes
- Tactiques anti-démons

Relations :

- Déterminée à vaincre la Sorcière des marais ☆
- « Pour mes compagnons ! »
- Compagne de Götz

Exploits :

- Bouclier ultime (une fois par session, lors d'un Conflit physique où Althéa porte l'armure de Galathée, elle peut continuer le Conflit sans avoir à dépenser de Ki ; la Blessure gagnée est obligatoirement l'armure de Galathée qui est endommagée)

SATOSHI, LYCÉEN MODÈLE

Tout semble réussir à Satoshi. C'est l'un des meilleurs élèves du lycée, il est le président du club de kendo, toutes les filles lui courent après et il est toujours souriant et de bonne humeur. Apparemment la seule ombre au tableau est la déléguée de sa classe, Yukina, qui est aussi la plus belle fille du lycée : elle considère Satoshi comme son rival et croit qu'ils sont tous deux engagés dans une course à la perfection.

En vérité, Satoshi est amoureux de Yukina depuis le premier jour et il essaye juste de l'impressionner pour la séduire. C'est son seul rayon de soleil dans une vie bien sombre. Il vit seul avec sa mère qui se complait dans la débauche et qui est rarement à la maison. Quand à son père, il ne l'a jamais connu et il le considère comme un être lâche et méprisant.

Cette drôle de vie de famille lui a forgé un caractère bien sombre qu'il essaye de cacher à tous, et surtout à Yukina. Son amour pour elle lui permettra-t'il d'éviter de sombrer et d'enfin trouver le vrai bonheur ?

Attributs :

- Meilleur élève de sa classe ☆
- Beau garçon
- Faux semblant
- Lycéen populaire
- Jaloux
- Président du club de kendo

Relations :

- Amoureux de Yukina ☆
- Abandonné par ses parents
- A peur de devenir comme son père

Exploits :

- Présence singulière (Une fois par session, Satoshi gagne un +1 au résultat d'un jet lors d'interactions sociales, mais s'il fait un jet supérieur à celui du MJ ou de son adversaire, il obtient le même résultat qu'en cas d'égalité)
- Perspicace (Une fois par session, lorsque Satoshi parle avec un PNJ, il peut orienter la discussion pour apprendre quelque chose d'utile sur son interlocuteur ; le PNJ ne peut pas mentir mais il peut être évasif sur certains détails)
- Petitgénie (Une fois par session, Satoshi choisit un Attribut qui lui complique la vie en ce moment ; Satoshi trouve un

ANNEXE 1 : EXEMPLES DE PJS

moyen pour contourner le problème et jusqu'à la fin de la session, cet Attribut ne s'applique plus à ses Tests et n'intervient plus dans les Conflits où il est impliqué)

LIEUTENANT REI KUSHINADA, CYBER- POLICE DE NEOTOKYO

Rei Kushinada n'est pas une jeune femme comme les autres. En tant qu'officier de la section anti-terroriste de la Cyber-police, c'est un cyborg possédant une force et une agilité surhumaine et bénéficiant des dernières avancées technologiques, y compris un camouflage thermoptique qui lui permet de devenir presque invisible, et des interfaces neurales pour se connecter à Internet de n'importe où sans ordinateur.

À l'origine Rei était membre des forces spéciales de la police jusqu'à ce qu'un terrible accident de la circulation ne brise son corps à jamais. Maintenant sous les ordres du commissaire Tsurugi, avec un corps synthétique à 99% qui la fait douter sur son humanité, elle tente de déjouer les plans d'Orochi, une organisation aux buts nébuleux constituée de hackers de talents capables de pirater androïdes et cyborgs pour en prendre le contrôle à distance.

Attributs :

- Full metal cyborg ☆
- Distante avec tout le monde
- Ex-membre des forces spéciales de la police
- Capacités physiques exceptionnelles
- Piratage informatique

Relations :

- Suis-je humaine ou une machine ? ☆
- Loyale au commissaire Tsurugi
- Découvrir ce qui se cache derrière Orochi

Exploits :

- Net-diving (Une fois par session, lorsque Rei utilise Piratage informatique pour obtenir des informations, elle peut demander au MJ jusqu'à trois indices en rapport avec l'aventure ; le MJ ne peut pas fournir de fausses pistes, mais l'utilité des indices n'est pas obligatoirement évidente pour les PJs)

Mecha :

- Murakumo MkII (cf. page suivante)

MURAKUMO MK II

Le Murakumo MkII est un mecha qui ressemble à une araignée d'environ 8 m de diamètre avec le cockpit en guise de céphalothorax. Un railgun est monté en tourelle sur le dos et ses munitions sont limitées : il n'est donc utilisé que contre des menaces graves comme des androïdes de combat ou des cyborgs militaires.

Il est également équipé de canons à glue, qui se situent à l'endroit des chélicères s'il s'agirait d'une véritable araignée. Ils tirent un polymère très résistant et gluant dont l'usage principal est d'emprisonner la cible sans la blesser. Mais il est aussi possible de les utiliser pour fabriquer des filins capables de supporter le poids du mecha et ainsi permettre au Murakumo d'escalader certains obstacles.

Attributs :

- Railgun
- Canon à glue
- Peu manœuvrable
- Dégâts collatéraux importants

Exploits :

- Camouflage thermoptique
- Ma dernière balle (railgun)
- Entraves (Une fois par session, lorsque Murakumo utilise ses canons à glue dans un Conflit physique, si l'attaque touche, il inflige la Blessure légère Englué(e) à son adversaire en plus des autres effets)

ANNEXE 2 : EXEMPLES D'ATTRIBUTS

Pour ceux qui sont en manque d'inspiration, voici un peu plus de 200 exemples d'Attributs que vous pouvez utiliser tels quels ou pour stimuler votre imagination.

Pour varier un peu les plaisirs, vous pouvez également combiner deux exemples de la liste pour en faire un seul Attribut. Ainsi, un **Apprenti sorcier bishonen** est acceptable, de même qu'une **Contrebandière Gothic lolita**.

N'oubliez pas que dans les mangas, les concepts de personnage ont tendance à être exubérants et parfois totalement bizarres, alors lâchez-vous !

Acrobate
Agent secret
Agile
Alchimiste
Antihéros
Apprenti sorcier
Archer
Arnaqueur
Athlétique
Auteur
Autoritaire
Avocat
Baratineur
Barbare
Barman
Beauté du diable
Berserker
Biologiste
Bishonen/bishoujo
Boucher
Bouffon
Bourreau
Bourrin
Boxeur
Bretteur
Bruce Lee
Campeur
Casanova
Cascadeur
Champ de force
Charismatique

コマダッシュ エクセレント

Chef cuisinier	Épicurien
Chirurgien	Érudit
Clairvoyance	Esclave
Combattant des rues	Étudiant
Comédien/acteur	Explorateur
Commercial	Extraterrestre
Contacts avec la pègre	Fabricant de robots
Contrebandier	Fantôme
Contrôle mental	Farceur
Couard invétéré	Femme au foyer
Courtisane	Femme d'action
Cowboy	Femme-chat
Cyborg	Fille à lunettes
Danseur	Forgeron
Dealer	Fort comme un ours
Décharge électrique	Génie des mathématiques
Dégaine plus vite que son ombre	Gladiateur
Détective privé	Gothic lolita
Difficile à toucher	Groupie
Dilettante	Gymnaste
Diplomate	Hacker
Divination	Héros déterminé
DJ	Historien
Dojikko	Homme/femme d'affaire
Dresseur	Humoriste
Dur à cuir	Hypnotiseur
Éclaireur	Illusionniste
Élu par une ancienne prophétie	Imposant
Éminence grise	Incorporel
Empathie animale	Indic
Enquêteur de l'étrange	Ingénieur

ANNEXE 2 : EXEMPLES D'ATTRIBUTS

Inspecteur	Miko
Intelligent	Millionnaire
Intimidant	Moé
Inventeur	Moine bouddhiste
Invisibilité	Mondain
Joueur de baseball	Monstre incompris
Joueur professionnel	Montagne de muscle
Journaliste	Musicien
Ka-me-ha-do-ken	Mystique
Kappa	Né sur une selle
Kitsune	Nerf d'acier
Langue bien pendue	Ninja
Linguiste	Nyctalope
Loup-garou	Obsédé sexuel
Lycéen(ne)	Officier militaire
Mac Guyver	Oni
Magical girl	Otaku
Maître d'arme	Palefrenier
Maître de go	Passionné
Maître du déguisement	Peau écailleuse
Maître en arts martiaux	Péquenaud
Malin	Peut voir l'invisible
Maniaque de la propreté	Philosophe
Manipulateur	Pillard
Marin	Pilote
Médecin	Pirate
Mégalomane	Plouc (d'Osaka)
Mentaliste	Plus vieux qu'il en a l'air
Mentor	Poète
Mercenaire	Policier
Mignon	Politicien

コマダッシュ エクセレント

Pop idol	Stratège
Prêtre/nonne	Super-vitesse
Projection astrale	Tanuki
Prophète	Technique secrète de combat
Prudent	Télékinésie
Psychanalyste	Télépathie
Radin	Téléportation
Rebelle	Tenace
Réflexes éclairs	Tireur d'élite
Résistance à la magie	Travesti(e)
Résistant au froid	Tsundere
Robot/androïde/gynoïde	Tueur à gage
Rock star	Vampire
Rônin	Végétarien
Sage	Vétéran endurci
Saint	Victime sans défense
Sait bien juger les gens	Vif d'esprit
Samourai	Vigilant
Sans abri	Vision à rayon X
Saut spectaculaire	Vol
Savant fou	Voleur
Seigneur des Elfes	Volonté de fer
Sempai	Voyageur temporel
Sens aiguisés	Voyeur/pervers
Sensei	Yakuza
Serial killer	Yandere
Shérif de l'espace	Yôkai
Sixième sens	Zombie
Soubrette/maid	
Sournois	
Spécialiste en carpe koï	

NOM :

SEXE :

AGE :

GROUPE SANGUIN :

APPARENCE :

ATTRIBUTS :

RELATIONS :

BLESSURE LÉGÈRE :

BLESSURE GRAVE :

BLESSURE CRITIQUE :

BLESSURE MORTELLE :

EXPLOITS :

コマ
ダッシュ
エクセレント