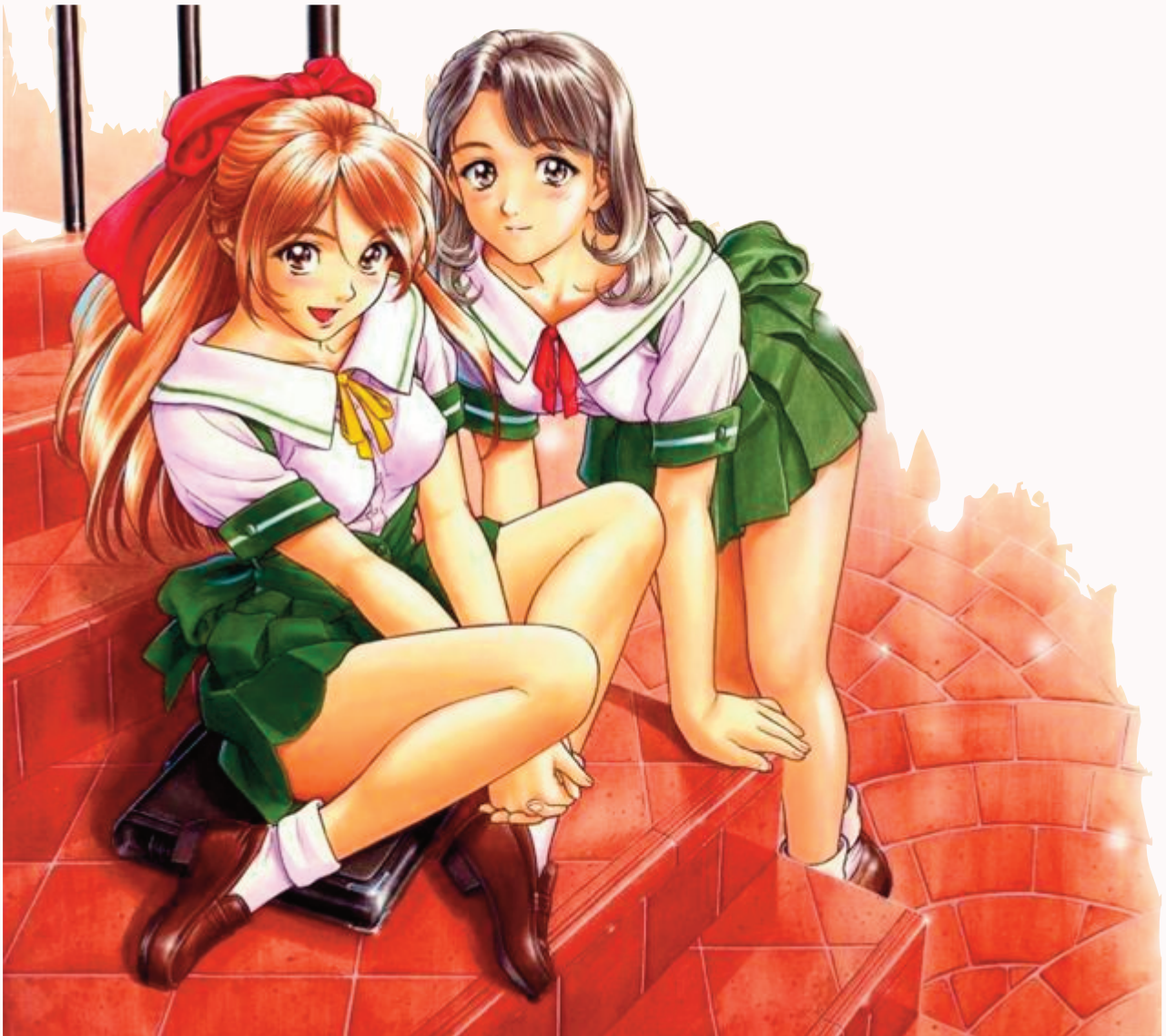


Lycéenne 4.0

Version officielle de la 4e édition du jeu de rôle Lycéenne

KADNAX & Co



Conception des règles : Kadnax & Co.
Textes d'introduction de chapitre : Milena.
Illustrations : Or& et droits réservés.
Mise en page : Liane.

Je tiens à remercier en particulier : Liane, Milena, Anne, Speren, Jacen, Or&, Emmanuelle, Thomas...
et tous les autres qui continuent à faire connaître le jeu un peu partout. MERCI à vous tous !

Adresse du site <http://perso.wanadoo.fr/kadnax/pagly1.htm>
E-Mail : kadnax@yahoo.fr

© Alain Séverac, 2009

INTRODUCTION

Lycéenne est un jeu de rôle amateur qui permet de jouer des jeunes filles dans des lycées ou des pensionnats à notre époque ou aux siècles précédents. Il s'agit d'un jeu de rôle basé essentiellement sur les sentiments des personnages. Le *roleplaying* tient une place prépondérante lors des parties. D'abord au niveau des descriptions du cadre et des PNJ par le MJ afin de bien faire ressortir l'atmosphère voulue, mais aussi, au niveau des relations entre personnages. L'intérêt réside dans la façon dont les interactions entre personnages ainsi que les problèmes auxquels ils sont soumis vont influencer leurs comportements, jouer avec leurs sentiments et provoquer en eux et chez les joueurs de profondes émotions

Voici la 4^e édition du jeu de rôle amateur « Lycéenne ». Prévue de longue date, très souvent repoussée, cette 4^e édition tend à gommer les défauts qui subsistaient dans la 3^e tout en tentant de conserver et d'améliorer un système qui avait fait ses preuves. Pas de révolution, donc, mais des améliorations.

Le système : ce qui change !

Exit le D20, les actions sont maintenant résolues avec 1D10 !

Les bonus / malus des profils psychologiques ont été réduits de manière à ne plus avoir à subir les accumulations exagérées de bonus dans certains talents ou caractéristiques.

Les scores des talents s'échelonnent maintenant de 1 à 10 comme les caractéristiques. Chaque talent est associé à une caractéristique dont il dépend, ce qui facilite et accélère la création de personnage. La feuille de personnage permet de repérer très vite les valeurs des caractéristiques et des talents qui y sont associés.

La réputation fait son apparition. Elle peut être justifiée ou non et permet aux personnages de gagner en personnalité. Sa maîtrise est d'autant plus délicate qu'elle dépend avant tout du regard des autres et échappe ainsi, ne serait-ce qu'en partie, à la volonté propre de chaque personnage. Elle peut être une bénédiction ou un boulet selon les cas.

Plutôt qu'un système dans lequel les joueurs doivent atteindre une difficulté cible, j'ai préféré m'en tenir à l'ancien système pour lequel une action est réussie si on lance un jet « sous » la valeur d'une caractéristique ou d'un talent agrémenté d'une difficulté.



Les tests de sensibilité sont toujours résolus en faisant un score strictement supérieur à son score en Sensibilité (et non pas inférieur ou égal).

L'utilisation de points d'énergie permet aux personnages d'augmenter la chance de succès d'une action lorsqu'ils produisent une action particulièrement soutenue.

Le système de combat reste en gros le même avec de légères modifications au niveau de la détermination de l'initiative ainsi que pour la prise en compte des dégâts.

La sensibilité toujours moteur du jeu

En ce qui concerne l'ambiance et les univers, rien n'a changé : il s'agit toujours d'un jeu de rôle qui permet de jouer des jeunes filles dans des lycées ou des pensionnats à notre époque ou aux siècles précédents, et dans lequel la part belle est faite aux sentiments et à la sensibilité.

L'intérêt réside toujours dans la façon dont les interactions entre personnages ainsi que les problèmes auxquels ils sont soumis vont influencer leurs comportements, jouer avec leurs sentiments et provoquer en eux et chez les joueurs de profondes émotions.

Les univers de jeu

Il n'y a pas d'univers imposé ce qui permet d'adapter Lycéenne à l'univers de jeu que l'on souhaite. On est toujours aussi libre d'y jouer de manière sérieuse ou humoristique.

Exemples d'univers possibles les plus connus et les plus joués :

Univers contemporain : Europe, Japon, USA, ou partout dans le monde, que ce soit dans un lycée normal, un pensionnat, une école privée, à la manière des séries américaines pour ados ou bien façon manga, au choix...

Univers historiques : Pensionnats au XIX^e, XX^e et XXI^e siècles partout dans le monde, couvents aux XVII^e et XVIII^e siècle.

Rien ne vous empêche de sortir de ces cadres habituels et de jouer dans d'autres univers comme l'antiquité par exemple ou même d'envisager des scénarios dans des univers de SF.

Il y a plusieurs manières de jouer à Lycéenne, choisissez celle qui vous convient le mieux en fonction de l'atmosphère que vous voulez privilégier au cours des parties.

Historique des versions du jeu

Première édition : automne 1996.

Deuxième édition : automne 2001.

Cette 2^e version du jeu a été ensuite modifiée, en particuliers grâce à l'apport de joueurs enthousiastes que nous remercions. Ainsi sont apparues les versions 2.1 puis 2.5.

Troisième édition : été 2003.

Cette 3^e édition avait pour but de reprendre, de clarifier et de simplifier certains points de règles.

Quatrième édition : printemps 2009.

Cette nouvelle édition permet d'améliorer et de dynamiser certains points comme la création de personnage sans refondre complètement le système.

Nous remercions tous les joueurs de Lycéenne qui ont fait beaucoup pour que ce petit jeu amateur sans prétention soit finalement toujours connu et joué 13 ans après sa création.

Nous espérons que cette nouvelle version vous plaira et vous incitera à élaborer de nouvelles expériences de jeu aussi originales qu'enrichissantes.

CRÉATION DE PERSONNAGES

Le personnage

*C*her journal, puisque tu es nouveau, il faut que je me présente. Je m'appelle Emmanuelle, j'ai 16 ans et je suis en seconde au lycée Émile Varin. Le lycée est chouette mais les bâtiments sont un peu vieillots. Les profs sont sympas. Mes parents n'ont pas à se plaindre de mes notes, sauf en travaux manuels où je ne suis pas très douée. Mais ils ne me mettent pas trop la pression avec ça. Il y a des filles qui me traitent de "chouchoute" parce que je m'assois toujours au premier rang, mais ça n'a rien à voir, c'est juste parce que j'ai un peu de mal à voir le tableau. Ma mère dit qu'il va falloir que je porte des lunettes. Pitié, non, je suis déjà bien assez cataloguée comme ça...

LES CARACTÉRISTIQUES

Il existe 6 caractéristiques dont le score varie entre 1 et 10.

Pour connaître la valeur de chacune, répartissez 35 points entre les 6 caractéristiques.

Les scores étant compris obligatoirement entre 1 et 10.

1 étant très mauvais et 10 exceptionnel.

Afin de mieux saisir les étapes de la création d'un personnage, prenons l'exemple d'**Emmanuelle**, une lycéenne de 16 ans.

Les caractéristiques en question sont :

- **LE PHYSIQUE (PHY)** : elle reflète autant l'agilité et la souplesse du corps que la force physique. Très utile si on aime faire du sport autre que le golf ou le tir à l'arc, ainsi que pour les crêpages de chignons...

Emmanuelle sera une fille moyennement portée sur l'effort physique. Nous lui donnons 5 points.

- **L'INTELLIGENCE (INT)** : correspond aux capacités intellectuelles du personnage. Sa faculté de compréhension et sa capacité à résoudre des problèmes complexes.

Emmanuelle, avec 6, sera une personne dotée d'une intelligence un peu au-dessus de la moyenne.

- **LE CHARISME (CHA)** : il s'agit non seulement de la beauté physique, mais du charme général qui émane du personnage

Emmanuelle, avec un 8 fera partie de la catégorie des filles très agréables à regarder et avec qui on aime se trouver.

- **LA PERCEPTION (PER)** : représente les cinq sens du personnage.

Avec 4, Emmanuelle ne possède pas une perception excellente : elle devra tendre l'oreille pour écouter les potins des autres filles, ou ne pas se mettre trop loin du tableau, au choix...

- **LA DEXTÉRITÉ (DEX)** : l'agilité des mains. Très utile pour les travaux manuels.

Emmanuelle aura 4 en dextérité : sa légère maladresse risque peut-être de lui poser quelques problèmes.

- **LA SENSIBILITÉ (SEN)** : faculté à éprouver des sentiments, qu'il s'agisse de peine, d'amitié, d'affection ou d'amour. Une valeur faible indiquera que le personnage est peu enclin à ressentir de profonds sentiments ou que ceux-ci sont peu susceptibles de modifier son comportement. Au contraire, une valeur forte montrera que le personnage est quelqu'un dont la sensibilité est vive : elle s'apitoiera facilement et aura du mal à contenir sa joie ou sa peine selon les situations.

Avec une valeur de 8, Emmanuelle est une fille plutôt sensible et même un peu trop dépendante de ses sentiments.

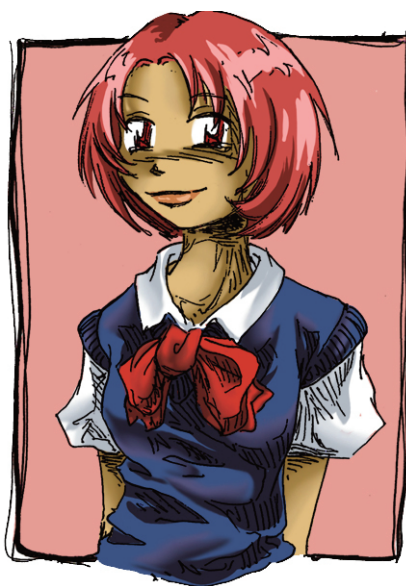
L'ALIGNEMENT

L'alignement permet de savoir si vous préférez incarner une fille adorable, une vraie chipie, ou bien un mélange subtil des deux. Cette décision est importante, car elle influera sur les choix au niveau du profil psychologique du personnage, et donc, par la suite, sur son comportement au cours des parties.

En terme de jeu, le joueur doit choisir l'alignement de son personnage parmi un ensemble de 9 alignements :

Tout d'abord, il y a les alignements **Juste** :

- **Juste-Bon** ;
- **Juste-Neutre** ;
- **Juste-Mauvais**.



L'alignement Juste correspond à un personnage qui est en accord avec les règles et le règlement en général ; ce type de personnage aime et sait faire usage de la justice.

Ensuite il y a l'alignement **Impartial** :

- **Impartial-Bon** ;
- **Impartial-Neutre** ;
- **Impartial-Mauvais**.

L'alignement impartial correspond à un personnage qui s'implique que très rarement dans les questions de règles, il ne cherche jamais à vouloir suivre ou transgresser un règlement.

Enfin il y a l'alignement **Rebelle** :

- **Rebelle-Bon** ;
- **Rebelle-Neutre** ;
- **Rebelle-Mauvais**.

L'alignement Rebelle correspond à un personnage qui ne souhaite jamais suivre un quelconque ordre ou règlement, il essaiera toujours d'aller à l'encontre de ce qui lui est dicté.

Attention : certains profils psychologiques ne peuvent être pris si l'alignement y est contraire (ex : cœur d'or avec un alignement Rebelle-Mauvais, etc....)

PROFILS PSYCHOLOGIQUES

Il s'agit d'un aspect primordial de la création du personnage, car il permet de mettre en place son **profil psychologique (PP)**, ses avantages et ses inconvénients, et de ce fait, sa personnalité.

Important : il existe trois listes de profils psychologiques :

Les profils positifs : tout ce qu'il faut pour faire de votre personnage une fille au cœur pur et positivement correcte, une bonne âme en quelque sorte.

Les profils négatifs : contiennent des défauts et tout ce qui relève du côté sombre d'un individu.

Les profils neutres : regroupant tous les profils qui ne sont ni positifs ni négatifs, mais qui peuvent, selon les cas apporter des avantages ou des inconvénients au personnage. Il y a donc des **profils neutres « avantageux »** et des **profils neutres « dés-avantageux »**.

Selon que le joueur souhaite créer une fille adorable ou une infâme chipie, le nombre de choix possibles dans les différentes listes ne sera pas le même car il dépend de l'alignement :

Si le personnage est Bon (Juste-Bon ; Impartial-Bon ; Rebelle-Bon) alors il devra choisir entre 2 à 4 Profils psychologiques positifs et 0 à 2 PP mauvais.

Si le personnage est Neutre (Juste-Neutre ; Impartial-Neutre ; Rebelle-Neutre) alors il devra choisir entre 1 à 3 PP bons et 1 à 3 PP mauvais.

Si le personnage est Mauvais (Juste-Mauvais ; Impartial-Mauvais ; Rebelle-Mauvais) alors il devra choisir entre 0 à 2 PP bons et 2 à 4 PP mauvais.

Quel que soit l'alignement du personnage, il a la possibilité de prendre entre 0 et 4 profils différents dans la liste « profils neutres », qu'ils soient avantageux ou désavantageux.

Mais il est possible de prendre autant de profils neutres « avantageux » supplémentaires que l'on veut à condition de prendre un profil neutre « dés-avantageux » par profils avantageux pris en supplément.

Certains profils psychologiques influent parfois sur les Caractéristiques ou les Talents.

La liste des profils psychologiques n'est surtout pas exhaustive, n'hésitez pas à en inventer de nouveaux.



Remarques à propos des différences avec les versions antérieures du jeu : certains profils ont été supprimés. Il s'agit des profils suivants : Fort charisme, Facilité de compréhension, Dextérité accrue, Moche, Sensibilité accrue, Perception accrue. La valeur des caractéristiques sert directement d'indication en ce qui concerne ces différents aspects du personnage.

Attention : restez cohérent dans vos choix : évitez les combinaisons qui n'ont aucun sens du style : « Loyale » et « Perverse » ou encore « Éloquence » et « Réserve », à moins que votre personnage ait des tendances lunatiques : un coup l'un un coup l'autre.

Liste des profils positifs :

- **Aimable** : le personnage est d'une grande amabilité avec les gens, et se fait de ce fait facilement des amis.

- **Loyale** : le personnage est incapable d'agir de façon détestable ou trahitusement, et reste fidèle à ses engagements.

- **Travailleuse** : le personnage met beaucoup d'assiduité dans son travail personnel et passe beaucoup de temps dans ses cours.

- **Bonnes ambitions** : le personnage a de l'ambition mais n'utilisera jamais de moyens déloyaux pour parvenir à ses fins (à moduler selon l'alignement).

- **Coeur d'or** : le personnage est toujours prêt à rendre service ou à soulager quelqu'un qui a des problèmes en l'aidant de son mieux ou en le consolant.

- **Bonne éducation** : le personnage est d'une politesse irréprochable, agit avec tact et s'exprime et se comporte toujours de façon convenable.

- **Philanthrope** : le personnage ne peut s'empêcher d'aider les autres.

- **Diplomate** : le personnage a un vrai don pour converser et convaincre, et n'hésite pas à l'employer en cas de besoin. Convaincre +1.

- **Justicière** : le personnage a horreur des injustices et s'emploie à corriger ceux qui en commettent (sans toutefois être suicidaire en s'attaquant à plus fort qu'elle...).

Liste des profils négatifs :

- **Médisante** : le personnage fait courir des bruits vrais ou faux sur les personnes qu'il n'apprécie pas.

- **Querelleuse** : le personnage passe son temps à chercher noises aux gens.

- **Insensible** : le personnage ne fait pas beaucoup de cas des sentiments et possède une certaine force intérieure qui l'empêche d'être esclave de ses sentiments. Bonus de 1 à ses tests de sensibilité. Le personnage peut se passer de faire des tests de sensibilité lors d'un combat.

- **Culottée** : le personnage agit de façon sans gêne et parfois risquée sans se soucier des autres.



- **Perverse** : le personnage est sans arrêt à la recherche de coups tordus pour compromettre gravement les gens qu'il n'apprécie pas.

- **Désagréable** : le personnage ne peut pas s'empêcher de se montrer désagréable avec les gens, de leur dire de petites phrases assassines gratuitement ou à dessein.

- **Avare** : le personnage déteste prêter ses affaires. Il n'aime pas non plus dépenser son argent de poche : il préfère le déposer sur un compte ou le cacher dans un endroit tenu secret. Ses affaires et ses vêtements ne sont pas de la dernière mode.

- **Kleptomane** : le personnage ne peut pas s'empêcher de prendre tout ce qui traîne, et possède de ce fait un tas d'objets divers qu'il entasse dans une cachette secrète. Le personnage a droit à un test d'intelligence pour s'empêcher d'agir.

- **Jalouse** : le personnage est jaloux des autres, et agira de façon à rétablir l'équilibre en sa faveur. La jalousie peut avoir plusieurs origines : possessions personnelles, situation sociale, beauté, amour, amitié, etc.

- **Méchante** : le personnage est d'une méchanceté insupportable, et possède peu d'amis qui sont d'ailleurs comme lui. Il s'agit en fait d'une compilation de « Perverse » et « Désagréable ».

- **Mauvaises ambitions** : le personnage possède beaucoup d'ambition (à préciser) mais n'hésitera pas à utiliser sans aucun scrupule des moyens perfides pour parvenir à ses fins (à moduler selon l'alignement). Tant que ses ambitions restent secrètes il n'est pas pénalisé.

- **Violente (impulsivité)** : si le personnage est confronté à un quelconque problème, il aura tendance à réagir de façon violente s'il n'arrive pas à se contrôler après un test de sensibilité raté.

- **Rancunière** : le personnage met tout en œuvre pour se venger d'une manière ou d'une autre des misères qu'on lui a faites. Inutile de préciser ce que pourrait donner un personnage à la fois paranoïaque et rancunier...

- **Obsédée sexuelle** : le personnage ne pense qu'à ça et fera tout pour satisfaire ses instincts, souvent de la manière la plus directe et dénuée de toute subtilité.

- **Grossière** : les manières et le vocabulaire du personnage sont d'un goût et d'une vulgarité à faire frémir.



● **Xénophobe** : le personnage possède une aversion contre les étrangers ou certains d'entre eux.

● **Tête de Turc** : le personnage ne supporte pas une personne en particulier (préciser qui et si possible pourquoi) et s'arrange toujours pour lui nuire. Il est possible de devenir ou d'avoir une tête de Turc au cours d'un scénario.

● **Misandre** : le personnage ne supporte pas les hommes.

● **Aversion envers les animaux** : (à ne pas confondre avec phobie animale) : ne supporte pas un ou plusieurs types d'animaux (cela ne veut pas pour autant dire qu'il en a peur). Test de sensibilité pour ne pas avoir de réaction violente vis-à-vis d'eux.

● **Opportuniste** : le personnage ne fait rien s'il n'y trouve pas son intérêt. En cas de tension ou de rivalité, si l'avantage semble changer de camp, on peut être sûr que le personnage aussi !

● **Tricheuse** : le credo du personnage est simple : pourquoi s'embêter à réviser ses examens pendant des jours quand on peut s'en sortir en trichant ? Tricher aux examens +1.

Liste des profils neutres :

Avantageux :

● **Persévérante** : le personnage sait toujours ce qu'il veut et fait tout pour l'obtenir. Selon l'alignement, cela se fera de manière régulière ou non.

● **Éloquente** : le personnage a une grande facilité à s'exprimer clairement, et possède le don de convaincre les autres de ses idées.

● **Élégante** : le personnage se préoccupe beaucoup des vêtements qu'elle porte et tient à être toujours convenablement habillée.

● **Chanceuse** : le personnage a le droit de rejouer 1d10/2 jets par parties. Ce jet doit être effectué avant la partie afin de savoir combien de jets ratés pourront ainsi être rejoués (résultat arrondi à l'entier supérieur).

● **Bonne humeur** : le personnage a toujours bon moral et des pensées positives. Son dynamisme peut être entraînant pour ses proches. Bonus de +1 à tous ses tests de sensibilité. Le niveau de son moral ne peut en aucun cas descendre en dessous de 2 (voir règles sur le moral).



● **Méticuleuse** : le personnage range toujours toutes ses affaires avec soins. Il ne perd jamais rien et sait toujours où se trouve ce dont il a besoin.

● **Zen** : parce qu'il pratique le yoga, le tai-chi ou un sport de combat oriental, ou tout simplement de par sa philosophie personnelle, le personnage reste « zen » et se contrôle mieux que les autres. Il peut relancer un test de Sensibilité raté une fois par jour.

Désavantageux :

● **Boulimique** : Le personnage ne peut pas s'empêcher de manger. Sa ligne en prend un sacré coup. Il est de ce fait extrêmement difficile d'avoir un CHA supérieur à 5 sans justifications précises de la part du joueur.



● **Nunuche** : le personnage est un peu naïf et immature sur les bords. Cela peut venir du fait qu'il est encore « à cheval » entre l'enfance et l'adolescence. Il reste toutefois plutôt sensible. Malus de 1 à ses tests de sensibilité.

● **Anorexique** : le personnage refuse de se nourrir.

● **Paranoïaque** : le personnage est persuadé qu'on lui en veut.

● **Réservée** : le personnage est avare de paroles et évite de parler plus qu'il ne faut par peur de s'exprimer.

● **Garçon manqué** : le personnage s'habille et se comporte comme un garçon.

● **Naïve** : le personnage croit tout ce qu'on lui dit. Si le mensonge est trop gros, le personnage a droit à un test d'intelligence pour déceler la supercherie.

● **Mythomane** : le personnage aime se mettre en valeur en racontant des histoires fausses.

● **Phobie** : les phobies peuvent être de toute sorte : peur des serpents, des souris, des araignées, des grands espaces, vertige, claustrophobie, etc.... Le personnage a droit à un test de sensibilité pour ne pas crier, paniquer ou s'enfuir.

● **Lesbienne** : le personnage éprouve une forte attirance pour les autres filles.

● **Fierté extrême** : le personnage est imbu de sa personne et ne supporte pas qu'on l'ignore ou qu'on le blesse.

● **Alcoolique** : le personnage est très porté sur la boisson. -2 à tous ses jets dès que l'alcool commence

à faire effet. S'il continue à boire, le malus passera à 3, puis 4, etc.... À chaque fois, faire un test de PHY. S'il rate, le personnage roule sous la table.

- **Toxicomane** : le personnage se drogue et se trouve souvent en manque. Il fera n'importe quoi pour obtenir sa dose. -5 à tous ses jets dès que le personnage est drogué ou en manque.

- **Distraite / Tête de linotte** : le personnage ne pense jamais à rien et est souvent distrait. -1 à son initiative. -1 à ses tests d'INT et de PER si le personnage ne fait pas un effort particulier pour se concentrer sur sa tâche (si le joueur ne précise pas que son perso fait un effort de concentration).

- **Cœur d'artichaut** : le personnage tombe facilement amoureux. Test de Sensibilité à +1 en présence d'une personne du sexe qui l'attire ayant un CHA égal ou supérieur à 7.

- **Tendance suicidaire** : le personnage se sent mal dans sa peau, ou a été sérieusement perturbé par un événement qui l'a profondément touché, et cherche à se tuer. Il fera au moins une tentative par semaine dès que son moral devient négatif. Si le personnage tombe au niveau « moral à zéro », il cherchera à se tuer immédiatement, à moins que quelqu'un ne l'en empêche, ou qu'un événement ne lui remonte le moral immédiatement.

- **Pensive** : le personnage est souvent dans la lune et préfère le rêve à la réalité.

- **Paresseuse** : le personnage déteste travailler. Ses résultats scolaires ne sont pas à la hauteur. Impossible de bénéficier des bonus dus à l'assiduité au travail lors des examens.

- **Complexée** : le personnage est complexé, à tort ou à raison, sur un aspect de son physique ou de sa personnalité (elle peut se trouver trop grosse, trop timide), etc. Test de Sensibilité à +1 si l'objet de son complexe est évoqué.

- **Dépressive** : le personnage souffre de dépression. Son moral est souvent très bas.

- **Humour cinglant / « Usine » à vannes** : le personnage n'a pas forcément de mauvaises intentions, mais il ne peut pas s'empêcher de balancer sans arrêt des « vannes » qui ne sont pas du goût de tout le monde. Si la vanne est particulièrement vache, celui



qui la reçoit peut selon les cas avoir un malus de 1 à son test de sensibilité.

Dans tous les cas, si un personnage est intérieurement bon, il ne pourra jamais posséder plus de « mauvais côtés » que de « bon côtés » (et inversement si le personnage possède une mauvaise âme).

Exemple : Emmanuelle a un alignement impartial bon. Le joueur peut lui donner de 2 à 4 profils positifs, de 0 à 2 profils négatifs et de 0 à 4 profils neutres. Le joueur décide de prendre 2 profils positifs : elle sera « loyale » et aura une « bonne éducation ». Il décide de ne pas lui attribuer de profils négatifs. Il lui donne un profil neutre avantageux, elle sera « élégante » ainsi qu'un profil neutre désavantageux : elle sera « réservée ».

Les points de santé :

Il s'agit en quelque sorte des points de vie du personnage. Ils sont égaux à PHY X 3.

Exemple : Emmanuelle ayant 5 en PHY, elle aura 15 points de santé.

Il est rare qu'un personnage meure au cours d'une partie : le but du jeu ne se situant pas au niveau des prises de risques ou de la violence pure. Toutefois, il est possible que les points de santé baissent à la suite d'une maladie ou d'une bagarre (voir la partie combat).



La réputation

Les joueurs ne doivent pas sous-estimer la terrible force d'impact que peut avoir une réputation. Qu'elle soit justifiée ou non. Car si une réputation peut être quelque chose sur laquelle un personnage peut « surfer » avec délice pour sa plus grande gloire (même si elle n'est souvent qu'éphémère et superficielle), elle peut aussi n'être qu'un immonde boulet que l'on traîne lamentablement tout au long de son existence de lycéenne. Sa maîtrise est d'autant plus délicate qu'elle dépend avant tout du regard des autres et échappe ainsi, ne serait-ce qu'en partie, à la volonté propre de chaque personnage.

Les joueurs peuvent avoir maintenant accès à un **niveau de réputation** pour leur personnage qui peut leur permettre d'améliorer leur roleplay.

Il existe 4 niveaux de réputation :

- **Inconnue / Transparente** : la lycéenne est très peu connue dans son établissement y compris au niveau de sa classe, seules ses quelques amies la remarquent.

- **Discrète** : la lycéenne fait l'objet de diverses conversations mais qui ne dépassent que rarement le cercle de sa classe.

- **Connue** : la lycéenne est bien connue dans toute sa classe et aussi de certains élèves des autres classes du lycée.

- **Incontournable (Vedette / Star)** : la lycéenne est une figure de l'établissement, il n'y a pratiquement personne qui n'a jamais entendu parler d'elle.

Ce niveau de réputation est lié à une « **connotation** ». La connotation permet de savoir « en tant que quoi » elle est connue.

Les connotations sont laissées libres d'appréciation car les possibilités peuvent être très nombreuses, de tout type et même multiples.

Exemples de connotations : Intello, bûcheuse, Bimbo, coincée, pleurnicheuse, ringarde, sportive, chieuse, Geek, pouf, glandeuse, salope, crado, loubarde, aguicheuse, allumeuse, terreur, mytho, gothique, trash, peureuse, fille à papa, fille de RMIste, courageuse, tête de linotte, fausse blonde, tête à claques, *fashion victim*, peau de vache, agressive, folle, casse-cou, garçon manqué, extrémiste, suicidaire, tête brûlée, geignarde, sympa, crochue (près de ses sous), pipelette, nympho, loyale, toxico, chouchoute, lèche c..., ennuyeuse, traîtresse, craignasse, peu fiable, dépres-



sive, looseuse, optimiste, cageot, génie, chipie, cagole, nunuche, petite amie d'un personnage encore plus connu, etc.

Mais une réputation peut être une notion très subjective, car elle est liée à la manière dont les autres vous perçoivent.

Exemple : certaines admirent la « bimbo » parce qu'elle est jolie et à la pointe de la mode, mais d'autres se moquent d'elle pour son caractère superficiel ; la « geek » peut être recherchée pour ses connaissances en jeux vidéo ou traitée de « nolife ».

En général, une réputation va dans le même sens que les profils psychologiques. Mais dans le cas d'une réputation infondée, calomnieuse ou forgée de toutes pièces, on peut se retrouver parfois avec des profils psychologiques en opposition plus ou moins marquée avec la réputation, ce qui peut donner lieu à des situations de jeu intéressantes.

Exemple : il est possible qu'un personnage avec le profil positif « travailleuse » puisse avoir une réputation de « glandeuse ». En effet, le personnage peut prétendre ne jamais rien faire alors qu'il bosse dur une fois qu'il est seul et sans témoins. Évidemment, si le personnage passe pour un « glandeur » alors qu'il obtient des notes correctes, certains vont finir par avoir des doutes. Mais dans ce cas, si sa ruse n'est pas découverte, sa réputation risque alors d'évoluer vers la connotation « génie », car il est capable d'avoir de bonnes notes en ne faisant rien. C'est peut-être l'objectif du personnage : passer pour un génie pour qui tout est facile.

L'amélioration d'une réputation, ou son obtention peuvent justement servir de buts à atteindre pour un personnage.

Exemple : certaines filles rêvent d'être les stars du bahut. Elles souhaitent être le centre du monde, que l'on ne parle que d'elles et être celles avec lesquelles il faut se trouver pour être « super-tendance ».

Bien entendu, comme on l'a vu, une réputation peut évoluer. L'opinion des gens est volatile et une réputation peut se défaire encore plus rapidement qu'elle n'a mis de temps à se construire. Surtout dans un milieu adolescent où les opinions peuvent parfois être très tranchées et du genre « c'est génial ! » ou à l'inverse « c'est nul ! ».

Mais comme une réputation peut aussi se construire petit à petit, au fil des scénarii, il n'est de ce fait pas nécessaire de posséder un niveau de réputation dès la création du personnage. La réputation peut très bien être ajoutée après que le personnage ait été joué suffisamment longtemps.

pour que sa réputation se soit faite toute seule. Ce genre de personnage peut aussi débiter avec une réputation au niveau **Inconnue / Transparente** et évoluer par la suite.

Un personnage peut aussi se servir de sa réputation pour obtenir des bonus dans certains cas. Les bonus ou malus éventuels à certains jets en raison de la réputation des personnages sont laissés à l'appréciation du MJ en fonction des situations et de la qualité du roleplay.

Exemple : un personnage qui a la réputation d'être une terreur dans le lycée, aura plus de facilité à impressionner les personnages plus faibles et plus sensibles (malus au test de sensibilité de la victime).

Exemple : Emmanuelle aura une réputation « discrète » de « chouchoute ». Mais cette réputation est injustifiée : si elle s'assoit toujours au premier rang, c'est en raison de sa mauvaise vue. Ça suffit pour que les autres élèves de la classe la considèrent comme la chouchoute des profs.



Les talents du personnage

Pour mon dernier anniversaire, mes parents m'ont offert un scooter. Ça me permet d'aller plus vite au lycée, et à mes cours de danse le samedi. Ça angoisse un peu ma mère, elle n'arrête pas de me répéter d'être prudente. Gabrielle, ma meilleure amie, voudrait venir au lycée sur mon scooter, mais ses parents l'amènent en voiture tous les jours et ils ne sont pas d'accord. Mais au prochain carnaval, on a décidé de venir ensemble, déguisées en loubardes avec des autocollants sur mon scooter pour le rendre plus trash. J'imagine la tête des autres quand ils vont nous voir comme ça !



Le personnage possède autant de talents qu'il a de points d'intelligence.

Chaque talent possède un score qui peut aller de 1 à 10.

Chaque talent est associé à une caractéristique : le score du talent dépend directement de cette caractéristique associée moyennant un malus qui varie de 0 à -6 selon les cas.

Dans le tableau ci-dessous les talents sont regroupés en fonction de leur caractéristique associée de manière à faciliter les calculs.

Pour les talents que l'on possède, on ne tient pas compte des malus.

Ces malus ne servent que lorsque le personnage tente une action liée à un talent qu'il ne possède pas.

Les talents avec des X ne peuvent pas être pratiqués si on ne les possède pas.

Note : les talents sportifs sont inclus dans le tableau.

Tableaux des talents classés par caractéristique associée :

	Talents associés à la caractéristique PHYSIQUE	Malus sans le talent	
	Attaque (combat)	-2	
	Course à pied	-2	
	Équitation	-6	
	Escalade	-2	
	Lancer / sports de lancer	0	
	Nager	-3	
	Saut	0	
	Sports de combat	X	
	Sports d'équipe	-3	
	Sports de glisse	X	

	Talents associés à la caractéristique INTELLIGENCE	Malus sans le talent	
	Convaincre	-2	
	Conversation	0	
	Cuisine	-1	
	Engueulade	0	
	Informatique	-5	
	Jeux	0	
	Jouer la comédie	-2	
	Premiers soins	-2	
	Tricher aux examens	-2	

	Talents associés à la caractéristique DEXTÉRITÉ	Malus sans le talent	
	Acrobaties	-3	
	Couture	-2	
	Dessin	-2	
	Discrétion	0	
	Esquive	0	
	Falsification	-2	
	Manipulation	-2	
	Maquillage	-1	
	Parade	-3	
	Peinture	-2	
	Sports artistiques	X	
	Véhicule à moteur 2 roues	-2	
	Vélo	0	

	Talents associés à la caractéristique CHARISME	Malus sans le talent	
	Attirer l'attention	0	
	Séduction	0	

	Talents associés à la caractéristique PERCEPTION	Malus sans le talent	
	Chercher / fouiller	0	
	Déguisement	-1	
	Photographie	-1	
	Tir / sports de tir	-3	
	Vidéo	-1	

	Talents associés à la caractéristique SENSIBILITÉ	Malus sans le talent	
	Chant/Karaoké	-1	
	Danse	-2	
	Faire la fête	0	
	Mode	0	
	Musique / instrument	X	
	Savoir-vivre	-1	

La liste des talents possibles n'est pas limitative, libre à vous de la compléter à votre goût.

Chaque personnage reçoit de plus des points de **génération** à répartir dans les talents de son choix. Il est possible ainsi de monter le score des talents que l'on souhaite, y compris ceux que l'on ne possède pas. Ces points de génération dépendent de l'âge de votre personnage. Plus le personnage a vécu, et plus il a de maîtrise dans ses talents :

Âge	Points	Classe
15 ans et moins	8 points	collège
16 - 17 ans	10 points	seconde / première
18 ans et plus	12 points	terminale

Exemple : Emmanuelle aura donc 6 talents puisqu'elle a 6 en INT. Le joueur décide de prendre : « déguisement », « véhicule à moteur deux roues », « couture », « danse », « chant/karaoké », « Photographie ». Pour ces talents-là, on ne tient pas compte du malus de la colonne de droite. Le score du talent dépend directement de sa caractéristique associée. On peut ensuite augmenter les talents que l'on souhaite, y compris ceux qu'on ne possède pas grâce aux points de génération.

Emmanuelle ayant 16 ans, elle aura droit à 10 points de génération à répartir comme on le souhaite (sauf dans les talents avec des X puisqu'on ne peut pas les utiliser si on ne les possède pas).

Rappel important : quelles que soient les variations des scores des talents ou des caractéristiques lors de la création d'un personnage (et plus tard, lors de sa progression), le score d'une caractéristique ou d'un talent sera toujours au maximum de 10 et au minimum de 1.



MATIÈRES PRINCIPALES D'ENSEIGNEMENT

On a évité un contrôle de maths aujourd'hui. Le prof était en retard, un quart d'heure après le début du cours, il n'était toujours pas là. Comme en plus, c'était le premier cours de la journée, beaucoup ont râlé que s'ils avaient su, ils ne se seraient pas levés aussi tôt. Moi, j'en ai profité pour réviser encore un peu un point que je ne comprenais pas bien, et comme Natacha avait le même problème, on s'est entraïdées. Finalement, le prof est arrivé avec vingt-cinq minutes de retard et a annoncé que son train était tombé en panne. Du coup, il a reporté le contrôle à vendredi, et cette fois on est fin prêtes !

Il y a 7 matières principales (Français/Philosophie, Histoire/Géographie, deux langues vivantes, Mathématiques, Sciences physiques et sciences naturelles), auxquelles on peut ajouter des options ou d'autres matières au choix.

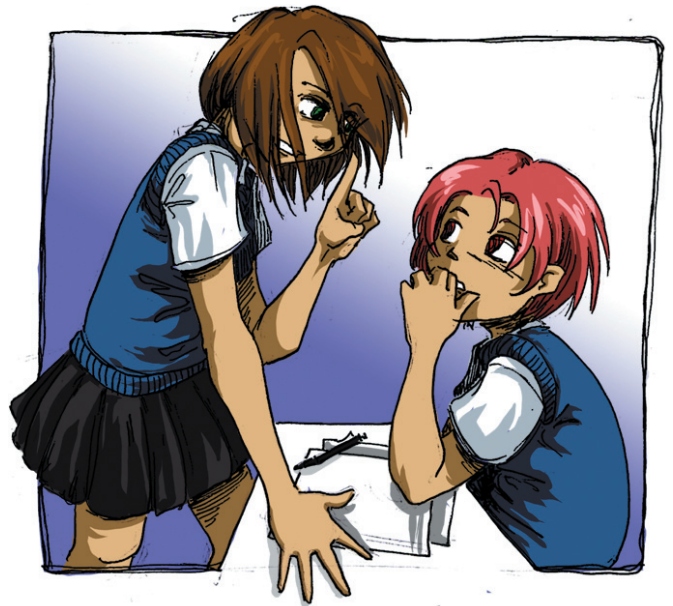
Les intitulés de ces matières pourront être adaptés en fonction du pays ou de l'époque dans laquelle on joue.

Pour les 7 matières principales, le joueur dispose de 40 points à répartir.

Le score dans chaque matière est de : (INT + points de matière répartis). Le score maximal dans une matière ne peut dépasser 20.

Chaque matière a donc un score compris entre le score d'INT au minimum et 20 au maximum.

Pour chaque option ou matière prise en plus, le joueur peut obtenir 5 points supplémentaires. Ainsi, un joueur qui prendrait 2 options aurait 50 points à répartir dans 9 matières au lieu de 40 dans 7 matières.



Ces scores serviront à établir des notes lors des examens et contrôles (voir plus loin dans la partie consacrée au système de jeu)

Les matières littéraires	Score	Moyennes obtenues
Français ou Philosophie		
Histoire et Géographie		
Langue vivante 1		
Langue vivante 2		
Les matières scientifiques		
Mathématiques		
Sciences physiques		
Sciences naturelles		
Les options		
Option 1		
Option 2		
Option 3		

*Exemple : Emmanuelle, qui a 6 en INT décide de prendre une option en plus : Russe. Il y a donc 45 points à répartir (40 + 5) : le chiffre en **rouge** correspond à l'Intelligence du personnage, les chiffres en noir correspondent aux 45 points répartis dans chaque matière. Les chiffres en **bleu** correspondent au score du personnage dans cette matière.*

Les matières littéraires	Score (INT + ...)
Français ou Philosophie	6 + 8 = 14
Histoire et Géographie	6 + 6 = 12
Langue vivante 1 : anglais	6 + 7 = 13
Langue vivante 2 : espagnol	6 + 4 = 10
Les matières scientifiques	
Mathématiques	6 + 6 = 12
Sciences physiques	6 + 5 = 11
Sciences naturelles	6 + 4 = 10
Les options	
Option 1 Russe	6 + 5 = 11

Attention : les points de génération utilisés pour faire monter les scores des talents ne peuvent pas être utilisés pour faire monter le niveau des scores des matières scolaires principales ci-dessus.

Lorsqu'elles sont considérées comme des matières scolaires et non plus comme des activités pratiquées en dehors de la classe, tous les sports ainsi que les activités artistiques comme la danse, le dessin, la musique, etc. ont leur score de talent qui est doublé pour obtenir un nombre compris entre 2 et 20. Pour les matières comme les travaux manuels, prendre directement la caractéristique DEX X 2.

Exemple : Emmanuelle a le talent « danse » à 8, sa valeur en tant que matière scolaire sera de 16.

COMPLÉTER SON PERSONNAGE

*C*er journal, je t'ai déjà parlé de Gabrielle, ma meilleure amie, mais j'ai d'autres amies au lycée : Alice, Natacha et Carole. Carole fait la collection de cartes de jeu à collectionner, je crois même que c'est la seule fille avec Gabrielle qui joue à ça. Elles m'ont offert une carte chacune, j'en ai fait un scrapbooking que j'ai accroché dans ma chambre. Les autres filles... je ne les connais pas bien, alors je ne me permettrais pas de juger. La seule que je n'apprécie vraiment pas, c'est Cynthia. C'est une vraie pouffe, elle se prend pour une star et elle prend tout le monde de haut, alors qu'elle ne sait rien faire à part se maquiller en couleurs flashys. Le pire, c'est que tous les garçons s'intéressent à elle, même Jonathan, celui dont je suis amoureuse en secret...

Afin de donner une certaine crédibilité à votre personnage, il faut déterminer, avec précision si possible, les aspects suivants de sa vie.

Sa vie privée

Son cadre de vie :

Situer le quartier. Où vit-elle ? Dans une maison ? Dans un appartement ? Combien de pièces ? La qualité de vie ?

Sa famille :

Ses parents ? Leurs métiers, leur âge, divorcés ? Remariés ? Des frères et sœurs ? Leur âge ? Problèmes et types de relations entre les différents membres de la famille ?

Son intimité :

Décrire éventuellement sa chambre, ses objets personnels, son argent de poche, les vêtements qu'elle aime mettre. A-t-elle des secrets personnels ?

Ses loisirs :

Ce qu'elle aime faire, est-elle à un club ? Quels sont ses goûts artistiques ? (Musiques, films, livres...) Aime-t-elle sortir ? Pour aller où ? Avec qui ?

Sa vie scolaire

Le lycée :

Où se situe-t-il ? Comment s'y rend-t-elle ? Qualité du cadre et des enseignements ?

Les professeurs :

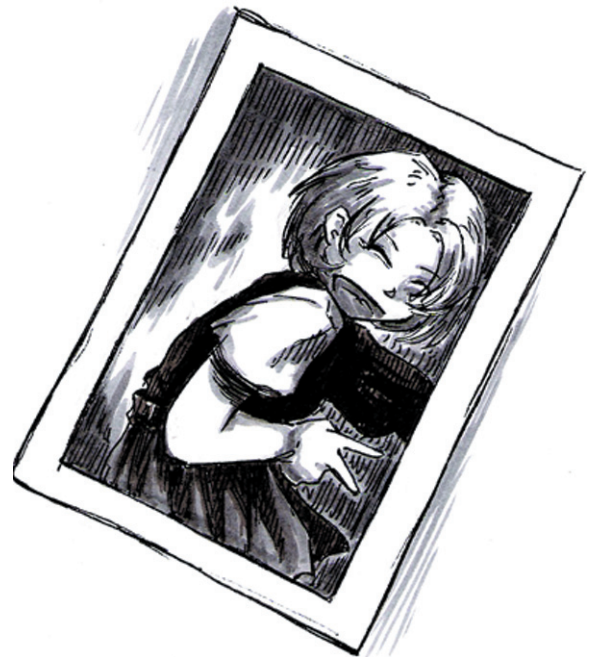
Leurs caractères ? Leur disponibilité ? Relations avec eux ?

Le travail :

Emploi du temps ? Période entre deux périodes d'examens ? Quantité de travail à fournir et temps passé à travailler ?

Après les cours :

A-t-elle des activités extrascolaires (type clubs) liés au lycée ?



Exemples de clubs possibles : Informatique, Astronomie, Danse, Musique, Florales, Radiocommande, Jeux de rôle, clubs sportifs (Équitation, Natation, Tennis, Tir à l'arc, etc.).

Ses relations

Ses amis :

Combien ? Qui ? Âge ? Caractère ? Type de rapports qu'elle entretient avec eux ? A-t-elle des confidents ?

Ses ennemis :

Combien ? Qui ? Quels sont leurs véritables buts à son égard ? Quelles raisons font qu'elle possède des ennemis ? S'attaquent-ils souvent à elle ? De quelles manières ? (Coups fourrés ? Manœuvres perfides ? Tentative d'humiliation ? Chantage ? Machinations complexes ? etc.)

Son petit ami :

Est-elle amoureuse ? De qui ? Ses sentiments sont-ils partagés ?

Sa vie intérieure

Elle est variable et dépend des trois aspects cités précédemment. Il s'agit de ce que ressent le personnage, ses angoisses, ses peurs, ses joies, ses affections, son comportement, ses débordements, ses excès, ce qu'elle ressent après une humiliation ou un triomphe, etc.

Il s'agit aussi de déterminer ses buts, ses ambitions... C'est sur cet aspect caché à l'intérieur de chaque personnage qu'il faut jouer et c'est ce qu'il convient de faire mettre en valeur lors des parties.

Ses possessions

Matériel qu'il est possible de trouver dans le cartable ou le sac d'une lycéenne moderne (compléter la liste selon ses goûts) :

Trousse, crayons, stylos, gommages, taille-crayons, cahiers, classeurs, feuilles, trombones, paire de ciseaux, cutter, compas, règles, élastique, téléphone mobile, flacon de parfum, trousse de maquillage, calculatrice, miroir, peigne, porte clefs, pins, objets divers sans aucune utilité précise, bracelets, clef USB, agenda, etc....

Ci-contre, voici la fiche de personnage d'Emmanuelle complétée. Le score final de chaque talent, éventuellement augmenté grâce aux points de génération et / ou diminué des malus dus au fait que l'on ne possède pas le talent est inscrit directement dans les cases du tableau pour être utilisé plus rapidement.

En bleu : les talents (croix dans la colonne de gauche). En rouge : 10 points de génération (PG) ajoutés (résultat entouré dans la colonne de droite).

Lycéenne 4.0

NOM, Prénom : Deschamp Emmanuelle Âge : 16

Alignement : impartial bon Points de fatigue : 5

Réputation : discrète Connotation : chouquette

	Talents associés à la caractéristique INTELLIGENCE 6	Malus sans le talent	
	Convaincre	-2	4
	Conversation	0	6
	Cuisine	-1	5
	Engueulade	0	6
	Informatique	-5	1
	Jeux	0	6
	Jouer la comédie	-2	4
	Premiers soins	-2	4
	Tricher aux examens	-2	4

	Talents associés à la caractéristique PHYSIQUE 5	Malus sans le talent	
	Attaque (combat)	-2	3
	Course à pied	-2	3
	Équitation	-6	1
	Escalade	-2	3
	Lancer / sports de lancer	0	5
	Nager (+3 Pq)	-3	5
	Saut	0	5
	Sports de combat	X	
	Sports d'équipe	-3	2
	Sports de glisse	X	

	Talents associés à la caractéristique DEXTÉRITÉ 4	Malus sans le talent	
	Acrobaties	-3	1
X	Couture	-X	4
	Dessin (+2 Pq)	-2	4
	Discrétion (+2 Pq)	0	6
	Esquive	0	4
	Falsification	-2	2
	Manipulation	-2	2
	Maquillage (+2 Pq)	-1	5
	Parade	-3	1
	Peinture (+1 Pq)	-2	3
	Sports artistiques	X	
X	Véhicule à moteur 2 roues	-X	4
	Vélo	0	4
	Bricolage	-3	1

	Talents associés à la caractéristique PERCEPTION 4	Malus sans le talent	
	Chercher / fouiller	0	4
X	Déguisement	-X	4
X	Photographie	-X	4
	Tir / sports de tir	-3	2
	Vidéo	-1	3

	Talents associés à la caractéristique CHARISME 8	Malus sans le talent	
	Attirer l'attention	0	8
	Séduction	0	8

	Talents associés à la caractéristique SENSIBILITÉ 8	Malus sans le talent	
X	Chant/Karaoké	-X	8
X	Danse	-X	8
	Faire la fête	0	8
	Mode	0	8
	Musique / instrument	X	
	Savoir-vivre	-1	7

Échelle de moral	Moral actuel
Nage dans le bonheur	10
Heureuse	9
Joyeuse	8
Bonne humeur	7
Normal	4 5 6
Mauvaise humeur	3
Malheureuse	2
Démoralisée	1
Désespérée, moral à zéro	0

	Phy X 3		Phy X 2		Phy		0		Points de santé : <i>15</i>
		Blessure légère		Blessure moyenne		Blessure grave	Coma	Mort	
Malus :	<i>15</i>	0	<i>10</i>	-2	<i>5</i>	-4	0	X	Points restants : <i>15</i>

Profils positifs	Profils neutres	Profils négatifs
<i>Loyale</i>	<i>Élégante (+)</i>	
<i>Bonne éducation</i>	<i>Réservée (-)</i>	

Les matières littéraires	Score	Moyennes obtenues
Français ou Philosophie	<i>6 + 8 = 14</i>	
Histoire et Géographie	<i>6 + 6 = 12</i>	
Langue vivante 1 <i>Anglais</i>	<i>6 + 7 = 13</i>	
Langue vivante 2 <i>Espagnol</i>	<i>6 + 4 = 10</i>	
Les matières scientifiques		
Mathématiques	<i>6 + 6 = 12</i>	
Sciences physiques	<i>6 + 5 = 11</i>	
Sciences naturelles	<i>6 + 4 = 10</i>	
Les options		
Option 1 <i>Russe</i>	<i>6 + 5 = 11</i>	
Option 2		
Option 3		

Amies	Ennemies
<i>Gabrielle, Natacha, Alice et Carole, 16 ans, même classe</i>	<i>Cynthia, 16 ans, même classe</i> <i>Déborah, 16 ans, même classe</i>

Lycée :	Membres de la famille
<u>Professeurs</u>	<i>Père, 41 ans</i> <i>Mère, 39 ans</i> <i>1 frère, 8 ans</i>

<u>Contenu du cartable</u>	<u>Activités extrascolaires</u>
	<i>Club de dessin</i>

Le système de règles

PRINCIPES ESSENTIELS

Principe 1 : toute action impossible échoue toujours.

Principe 2 : toute action inmanquable réussit toujours.

Pour toutes les autres possibilités, il est nécessaire d'effectuer des tests.



UTILISATION DES CARACTÉRISTIQUES

Lorsqu'un personnage veut tenter une action qui n'a pas de rapports avec les talents, on regarde quelle est la caractéristique qui s'en rapproche le plus.

On jette 1d10, et l'action est considérée comme réussie si on obtient un score inférieur ou égal à cette caractéristique.

Un résultat de 1 est toujours une réussite et un résultat de 10 est toujours un échec.

La difficulté de l'action est susceptible d'être modifiée par des bonus/malus selon la situation.

Exemple : Emmanuelle remarque qu'une élève, située deux rangs devant elle, un peu décalée, et qu'elle soupçonne de répandre des ragots sur sa vie privée à travers tout le lycée, est en train de lire un mot qu'une de ses amies et probablement complice vient de lui faire passer discrètement. Sentant que cela pourrait la concerner, Emmanuelle tente de sa place de lire ce qui est écrit sur ce message. La caractéristique concernée est la perception. Emmanuelle a 4 en Perception. Le message étant écrit en lettres capitales assez grosses, le Mf donne un bonus de +1, soit 5 ou moins à faire avec 1d10.

Table des difficultés	
-6	Glup !
-5	Presque impossible
-4	Très difficile
-3	Difficile
-2	Assez difficile
-1	Malaise
+0	Normal
+1	Aisé
+2	Assez facile
+3	Facile
+4	Très facile
+5	Trop facile
+6	Presque inmanquable



UTILISATION DES TALENTS

Aujourd'hui, il a fait super-beau. Même la météo n'avait pas prévu ça. Je suis allée dans le parc derrière le lycée pour aller photographier les arbres au soleil. Je suis contente de moi, c'est une super-photo ! Je crois que je vais la proposer au club photo pour leur exposition du trimestre prochain. Hier, Magali, une des rares amies de Cynthia, leur a donné une photo ridicule de Cynthia essayant d'imiter un mannequin, j'espère qu'ils ne l'exposeront pas celle-là... ou plutôt si, peut-être que les réactions de certains feront comprendre à Cynthia à quel point elle est ridicule à jouer les stars.

Chaque talent possède un score qui peut aller de 1 à 10.

Rappelons qu'un personnage possède autant de talent que son score en Intelligence.

Chaque talent est associé à une caractéristique (et un malus si on ne possède pas le talent en question) : voir tableau ci-dessous :

	Talents associés à la caractéristique PHYSIQUE	Malus sans le talent	
	Attaque (combat)	-2	
	Course à pied	-2	
	Équitation	-6	
	Escalade	-2	
	Lancer / sports de lancer	0	
	Nager	-3	
	Saut	0	
	Sports de combat	X	
	Sports d'équipe	-3	
	Sports de glisse	X	

	Talents associés à la caractéristique DEXTÉRITÉ	Malus sans le talent	
	Acrobaties	-3	
	Couture	-2	
	Dessin	-2	
	Discrétion	0	
	Esquive	0	
	Falsification	-2	
	Manipulation	-2	
	Maquillage	-1	
	Parade	-3	
	Peinture	-2	
	Sports artistiques	X	
	Véhicule à moteur 2 roues	-2	
	Vélo	0	

	Talents associés à la caractéristique INTELLIGENCE	Malus sans le talent	
	Convaincre	-2	
	Conversation	0	
	Cuisine	-1	
	Engueulade	0	
	Informatique	-5	
	Jeux	0	
	Jouer la comédie	-2	
	Premiers soins	-2	
	Tricher aux examens	-2	

	Talents associés à la caractéristique SENSIBILITÉ	Malus sans le talent	
	Chant/Karaoké	-1	
	Danse	-2	
	Faire la fête	0	
	Mode	0	
	Musique / instrument	X	
	Savoir-vivre	-1	

	Talents associés à la caractéristique CHARISME	Malus sans le talent	
	Attirer l'attention	0	
	Séduction	0	

	Talents associés à la caractéristique PERCEPTION	Malus sans le talent	
	Chercher / fouiller	0	
	Déguisement	-1	
	Photographie	-1	
	Tir / sports de tir	-3	
	Vidéo	-1	

Nous conseillons de marquer d'une croix dans la colonne de gauche les talents que possède le personnage, ou bien de rayer le malus dans la colonne de droite.

Pour l'usage d'un talent, il existe deux cas : soit le personnage possède le talent en question, soit il ne le possède pas.

Si le personnage possède le talent en question, il suffit de regarder le score de celui-ci avec la caractéristique associée et de lancer un d10 sous ce talent. On ne tient aucun cas du malus (voir tableau ci-dessus). Un résultat inférieur ou égal au score est une réussite, s'il est supérieur c'est un échec. Un résultat de 1 est toujours une réussite et un résultat de 10 est toujours un échec.

Si le personnage ne possède pas le talent en question, on procède de la même manière que ci-dessus, mais en tenant compte du malus. On lance 1d10 et il faut faire un score inférieur ou égal pour obtenir une réussite.

Un score inférieur à 1 après ajustement dû au malus est toujours égal à 1.

Un résultat de 1 est toujours une réussite et un résultat de 10 est toujours un échec.

Exemple 1 : Emmanuelle souhaite prendre une photo qui sera son chef-d'œuvre et espère ainsi recevoir un prix lors d'une exposition photographique organisée par les élèves qui aura lieu au lycée.

Elle choisit de prendre une photo dans le parc qui se trouve derrière le lycée, en fin d'après midi, lorsque la lumière éclaire merveilleusement les allées bordées d'arbres.

Le talent « Photographie » dépend de la caractéristique Perception. Emmanuelle a 4 en Perception. Mais comme elle possède le talent « Photographie », elle ne tient pas compte du malus de -1. Ce qui fait un score de 4 à faire avec 1d10. Ceci dit, le MJ peut accorder un malus ou un bonus au jet de dé en fonction de la situation. S'il juge que le sujet choisi et la lumière permettent d'obtenir une jolie photo, il peut accorder un bonus de +1, par exemple, ce qui ferait 5 à faire avec le d10.

Exemple 2 : Emmanuelle, lors du tournoi sportif de l'école, doit se soumettre à une épreuve de tir à l'arc. Mais elle ne possède pas le talent « Tir/sport de tir ». Le MJ constate que la caractéristique associée à ce talent est la Perception, mais avec un malus de -3 puisqu'elle ne possède pas le talent. Emmanuelle a 4 en Perception. Le score à faire est donc de $4 - 3 = 1$ avec 1d10. Le MJ considère que la cible est assez proche et donne un bonus de +2 au jet. Finalement, le joueur devra faire 3 ou moins pour réussir son tir.

Remarque : la somme finale du calcul de tous les talents avec tous les modificateurs associés (malus et points de génération ajoutés) peut être écrite directement sur la feuille de personnage, ce qui permet d'éviter d'avoir des calculs à faire : le score à réaliser étant directement celui écrit sur la feuille. Le jet peut toutefois être modifié en fonction des bonus / malus accordés par le MJ suivant les situations.

LES EXAMENS

Vos personnages sont des lycéennes : elles auront à subir des contrôles et des examens au cours de leur scolarité. Pour simuler ceci, on vérifie le score dans la matière concernée.

Chacune varie entre 2 et 20. Pour réussir le contrôle, il suffit de faire un jet inférieur ou égal avec 2d10.

Pour connaître la note obtenue, ajouter la marge de réussite (ou enlever la marge d'échec) à 10. Les scores supérieurs à 20 sont égaux à 20/20 et ceux inférieurs à 0 sont égaux à 0/20.

Des malus peuvent intervenir sur ces jets (le personnage n'a pas révisé, il a mal dormi, il ne se sent pas bien, il a un moral très bas, etc...).

Au contraire, si le personnage fait des efforts particuliers et passe un peu plus de temps que le strict minimum à réviser le contrôle ou l'examen, il pourra bénéficier d'un bonus d'assiduité au jet de dé plus ou moins important en fonction du temps réellement passé à travailler. Ce bonus peut varier de +1

à +3 à la discrétion du MJ. Inversement, si le personnage ne révisé pas du tout, il aura un malus de -2 à son test. Ce malus est cumulatif : si le personnage ne travaille pas non plus au contrôle suivant, il subira un malus de -2 supplémentaire, c'est-à-dire -4. Le MJ seul peut décider d'atténuer ou de supprimer ces malus à partir du moment où le perso se remet au travail.

Un personnage possédant le profil « travailleuse » devra passer obligatoirement un certain temps à travailler tous les jours. Ce personnage peut par contre bénéficier de bonus d'assiduité avantageux qui lui sont réservés allant de +2 minimum à +4.

Exemple : Emmanuelle doit passer un contrôle de maths. Elle a 12 en « Maths ». Elle révisé normalement (pas de bonus ni de malus). Cela fait 12 à faire avec 2d10. Elle obtient 8, soit une marge de réussite de 4. Cela lui fait donc 14/20 (10+4). Si elle avait fait 18, soit une marge d'échec de 6, elle aurait eu 4/20, car $10 - 6 = 4$.



LES TESTS DE SENSIBILITÉ

Je suis dégoûtée, le club photo a refusé ma photo ! Ils m'ont dit qu'ils en avaient eu trop ce trimestre et qu'ils verraient pour le trimestre prochain. Et pourtant, ils ont accepté toutes les photos de Cynthia ! Comme si on ne la voyait pas assez, celle-là ! Évidemment, Cynthia s'est pavanée dès qu'elle a appris que ses photos seraient dans l'exposition. Quand elle m'a croisée dans le couloir, elle m'a lancé : « Tiens, voilà la super-photographe d'arbres... Peut-être que tes photos intéresseront les chiens pour pisser dessus ? » Je n'ai pas pu me retenir de fondre en larmes. Cynthia et ses amies, bien sûr, rigolaient...

Ces tests sont très importants, car ils agissent sur le moral du personnage, et donc sur son comportement. Les termes de réussite et d'échec pour un test de sensibilité sont pris en compte différemment.

Ces tests ont lieu lorsqu'un événement influe sur la sensibilité d'un personnage, que ce soit en bien ou en mal, que ce soit une situation dramatique, un heureux événement, une déclaration d'amour, des calomnies, etc.

L'opportunité de ces tests ainsi que leurs conséquences réelles sont laissées là aussi à l'appréciation du MJ.

Selon que le test est réussi ou raté, le moral va monter ou descendre plus ou moins, avec des résultats différents suivant la situation : pleurs, réactions violentes, profond abattement, mélancolie, ou au contraire joie ou bonheur intense.

Plus un personnage possède de sensibilité, plus il est susceptible de ressentir des émotions profondes et aura de la difficulté à cacher ce qu'il ressent.

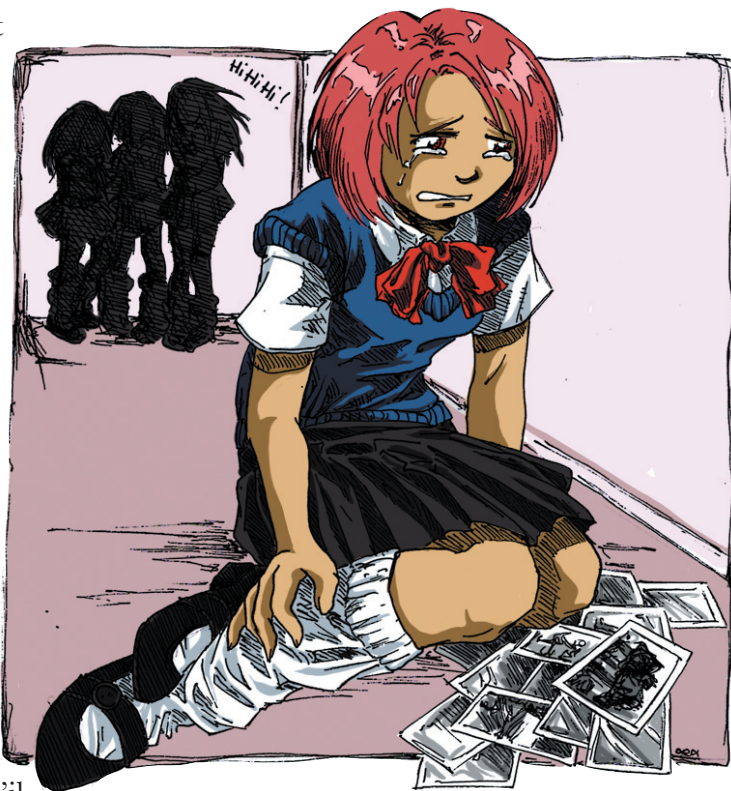
Donc, un personnage réussira à dominer ses émotions s'il réussit un score strictement supérieur à son score en SEN (et non pas inférieur ou égal).

Exemple : Emmanuelle a 8 en SEN. Si elle doit effectuer un test de sensibilité, il faudra faire plus de 8 avec 1d10 pour qu'elle puisse se contenir. Par contre, si on obtient 8 ou moins avec 1d10, elle laissera éclater ses émotions au grand jour (pleurs, colère...)

Des bonus/malus divers peuvent venir s'ajouter au test selon la situation : il est possible par exemple que le personnage soit déjà de bonne ou de mauvaise humeur, en proie à la fatigue ou au stress. Tous les modificateurs dus à ce genre de choses sont laissés à l'appréciation du MJ.

En cas de sensibilité extrême, c'est-à-dire SEN égale à 10, le personnage réussit à se contenir s'il fait 10.

Le roleplaying est primordial lors de ces moments d'émotions intenses. Le MJ devra privilégier et soi-



gner ses descriptions, afin d'en peaufiner l'atmosphère.

Les joueurs devront comprendre que la clef de ce genre de parties se situe dans les interactions émotionnelles des personnages, ainsi que dans leur profondeur psychologique : ils devront y déceler tout ce qui est susceptible d'y être contenu, arriver à le mettre en valeur et obtenir ainsi une ambiance profondément chargée en émotions intenses de toutes sortes.

Le moral (règle optionnelle) :

Le moral d'un personnage peut varier de 0 à 10.
À 10, le personnage nage dans le bonheur le plus total.

À 0, le personnage a justement le moral à zéro.

Échelle de moral	Moral actuel
Nage dans le bonheur	10
Heureuse	9
Joyeuse	8
Bonne humeur	7
Normal	4 5 6
Mauvaise humeur	3
Malheureuse	2
Démoralisée	1
Désespérée, moral à zéro	0

Un personnage normal débute avec un niveau de moral de 5

Exceptions : un personnage qui possède le profil neutre désavantageux « **Dépressif** » débute avec un niveau compris entre 2 et 4 au choix du joueur. Un personnage qui possède le profil neutre avantageux « **Bonne humeur** » débute avec un niveau compris entre 6 et 9 au choix du joueur.

En fonction des situations, du roleplay, ainsi que du degré de réussite ou d'échec aux tests de sensibilité, le MJ pourra décider de faire varier le moral des personnages d'un ou de plusieurs niveaux.

Il peut par exemple décider de faire monter ou descendre le niveau du moral de 1 ou plusieurs niveaux en fonction des réussites ou des échecs aux tests de sensibilité.

On peut aussi utiliser les marges de réussite ou d'échec aux tests de sensibilité pour déterminer le gain ou la perte de niveau de moral. Mais un système aussi « mécanique » risque non seulement de ne pas être réaliste, mais surtout de supprimer ce qui fait l'intérêt du jeu : le roleplay. C'est pourquoi cette échelle de moral ainsi que la liste d'événements pouvant influencer le niveau de moral ne sont donc données qu'à titre indicatif.

Privilégiez le roleplay avant tout et le niveau réel de moral du personnage apparaîtra naturellement.

Liste d'événements pouvant déclencher un test de sensibilité et influencer le moral d'un personnage*

Événements négatifs (perte de moral) :

Mort d'un proche
Perdre son petit ami
Trahison d'une amie
Se faire humilier par une ennemie
Essuyer un refus de la part du garçon qu'on aime
Perdre une confrontation
Être chahutée par ses camarades
Ne pas recevoir de cadeau (chocolats), à la Saint-Valentin
Rater un examen / concours
Aller contre son alignement
Voir sa réputation se dégrader
Ne rien recevoir à son anniversaire
Perdre des points en matières scolaires
Être privée de sortie par les parents
Rater un devoir
Se restreindre, se priver
Perdre une compétition sportive
Échec sur l'amélioration d'un talent
Trop travailler / réviser
Tomber malade
Rater une action facile

Événements positifs (gain de moral) :

Trouver un petit copain
Tomber amoureuse
Se faire une amie / se faire consoler
Humilier un adversaire
Participer à un voyage scolaire
Réussir un examen / concours
Faire une bonne action (subjectif)
Améliorer sa réputation
Participer à une fête
Perfectionner ses talents
Gagner une compétition sportive
Réussir un devoir
Faire du shopping avec les copines
Sortir entre copines
Dire du mal des garçons entre copines
Gagner un nouveau talent
Encouragements
Manger une bonne glace/pâtisserie
Prendre un bon bain chaud
Jouer à des jeux vidéo
Aller chez le coiffeur / s'acheter des vêtements.
Réussir une action difficile

* Liste non limitative.

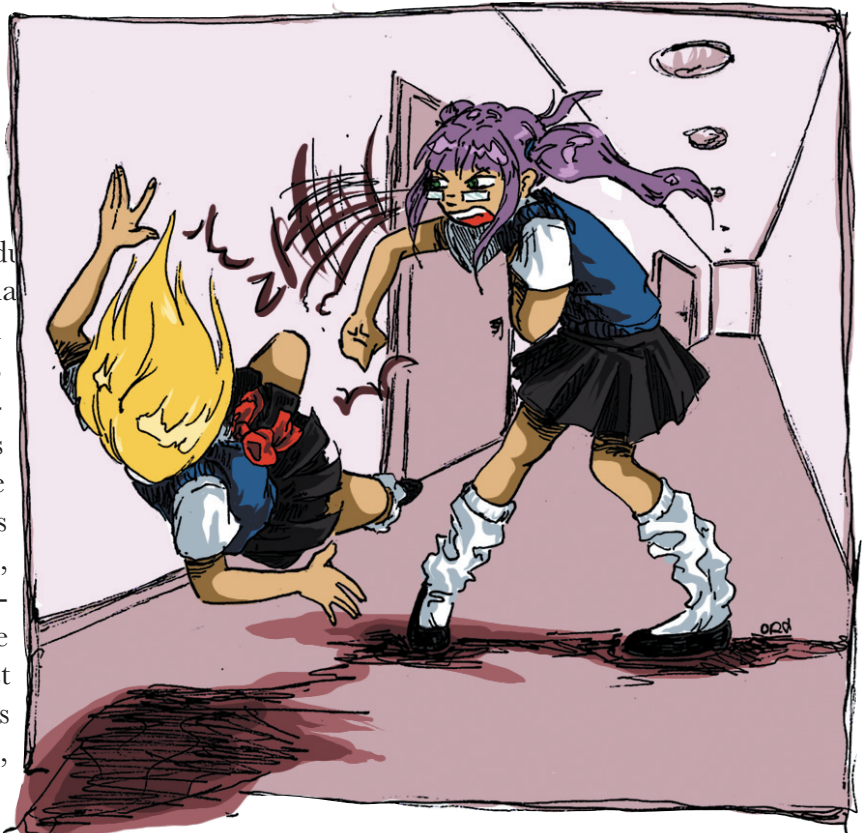
LE COMBAT

Cynthia s'est moquée de moi une fois de trop, c'est ce que m'a dit Gabrielle. Elle a essayé de coincer Cynthia dans un couloir pour s'expliquer entre quatre yeux. Cynthia a encore sorti je ne sais quelle remarque désobligeante, et Gabrielle est sortie de ses gonds, elle lui a donné un coup de poing. J'étais là, j'ai tout vu : Cynthia a pris le coup en pleine figure. Même si elle l'avait bien mérité, ça m'a fait mal de voir ça. Mais pas longtemps, parce qu'un pion les a séparées très vite. Comme tout le monde a vu Gabrielle frapper Cynthia, c'est elle qui va être exclue trois jours du lycée. Visiblement, le conseiller d'éducation s'en fiche de savoir que si Gabrielle a fait ça, c'est parce que Cynthia pourrit la vie de toute la classe depuis trop longtemps... Cynthia n'a même pas eu un avertissement, et sa mère menace même de porter plainte !

Il arrive parfois que les tensions créées entre certaines élèves soient telles qu'elles en viennent aux mains. Même si ces débordements doivent rester rares dans ce genre de parties, il convient de savoir comment les simuler.

Ces accrochages se font la plupart du temps à mains nues : coups d'ongles, échaude de gifle, tirage de cheveux... Toutefois, il peut arriver, rarement, que des ustensiles de type compas ou cutter soient malheureusement utilisés. Le but de ces combats, si on peut appeler ça comme ça, n'est en général bien évidemment pas de tuer l'autre. Dans la plupart des cas, cela ne va d'ailleurs pas au-delà de l'égratignure, au pire il peut arriver que l'une des filles soit sérieusement blessée. Il est tout de même possible d'envisager des meurtres ayant pour origine la jalousie, la passion ou tout autre sentiment poussé à l'extrême, ou dus à des tensions de plus en plus vives entre certaines personnes et débouchant sur une situation totalement insupportable. Dans tous les cas, les relations tendues qui débouchent sur un combat devront être soigneusement entretenues et montées peu à peu en puissance : le combat devra être l'aboutissement de sentiments d'antipathie poussés progressivement à jusqu'à l'extrême par des situations souvent pénibles.

Le profil psychologique de chacun permet en général de connaître la façon d'agir et de réagir face à ce genre de chose : un personnage doté d'une grande fierté ou susceptible de réactions violentes sera plus apte mais aussi plus prompt à donner ou rendre des coups et ne pas se laisser marcher sur les pieds, qu'un autre réservé ou peu enclin à des débordements violents.



Il est fort probable qu'avant, pendant et après le combat, les personnages aient des tests de Sensibilité à effectuer, car la violence, quelle qu'elle soit, a tendance à pas mal secouer les gens, surtout ceux qui n'y sont pas habitués.

Procédure

Les combats sont décomposés en tours. Durant chaque tour, le personnage qui possède l'initiative agit d'abord. S'il tente de donner un coup il sera appelé l'Attaquant. Celui à qui est destiné le coup sera appelé Défenseur, et aura la possibilité d'esquiver le coup, et même d'essayer de le bloquer. Que le coup ait été porté ou pas, le rôle de l'attaquant et du défenseur sont ensuite inversés, sauf en cas de coup cri-

tique où le défenseur perd la possibilité de contre-attaquer ce tout-ci. Une fois que le tour est terminé, on recommence un nouveau tour en déterminant à nouveau qui a l'initiative, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des deux personnages ou les deux s'arrêtent de se battre. Les raisons de l'arrêt d'une bagarre sont multiples et dépendent des situations. Des tests de sensibilité ratés à la suite d'un coup porté peuvent parfois mettre un terme à la confrontation, mais pas forcément.

Détermination de l'initiative

Chaque joueur lance 1d10 et ajoute le résultat à sa DEX. Celui qui a le plus haut score agit en premier. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus haut score en PHY. S'il y a à nouveau égalité, on relance les dés pour ceux que cela concerne.

Dès que l'attaquant décide de donner un coup au défenseur, ce dernier doit préciser s'il tente de l'éviter ou de le bloquer. L'attaquant doit préciser quel type de coup il emploie (coup de poing, gifle, etc.).

Attaque, esquive et parade

Le score d'**Attaque** est :

(PHY) - 2, si on ne possède pas le talent « Combat » (1 minimum).

PHY, si on possède le talent « Combat ».

PHY, si on pratique un sport de combat.

Le score en **Esquive** est toujours de : **DEX**

Le score en **Parade** est de :

(DEX) - 3, si on ne possède pas le talent « Combat » (1 minimum).

DEX, si on possède le talent « Combat ».

DEX, si on pratique un sport de combat.

Note : si on pratique les sports de combats ou que l'on possède le talent « Combat », il est possible de faire plus de dégâts (voir plus loin).

Note : il est impossible de parer ou d'esquiver des tirs d'armes à feu. Pour le reste, au MJ de fixer les difficultés en fonction des situations et de juger de ce qui est possible ou pas.

Exemple : Emmanuelle qui a 5 en PHY et 4 en DEX et qui ne possède pas les talents de combat ou de sport de combat aura les scores suivants :

Attaque : $5 - 2 = 3$

Esquive : 4

Parade : $4 - 3 = 1$

Autre exemple avec un personnage ayant 6 en PHY et 5 en DEX et ayant le talent combat :

Attaque : 6

Esquive : 5

Parade : 5

Les scores de ces talents peuvent de toute manière être augmentés avec les points de génération lors de la création de personnage.

Résolution

L'attaquant et le défenseur jettent chacun 1d10.

Celui qui obtient la meilleure marge de réussite l'emporte.

Si c'est l'attaquant le coup touche le défenseur et on effectue le calcul de dommages éventuels.

Si c'est le défenseur qui l'emporte, alors le coup a été évité s'il avait tenté une esquive, ou bloqué s'il avait tenté une parade.

Si la marge de réussite est identique, ou bien si les deux personnages ratent leur action, il ne s'est rien passé : aucune action n'est réussie, les deux adversaires ne se sont pas touchés. Et les personnages continuent leurs actions.

Des bonus ou malus peuvent être donnés aux jets selon la situation des personnages.

Attaquants multiples

Au cas où le défenseur serait attaqué par plusieurs personnages dans le même tour, il pourra bénéficier d'un jet de défense contre chacun d'eux, mais avec un malus cumulatif de -2 par attaquant au-delà du premier. Par contre, il ne pourra en attaquer qu'un seul lorsque cela viendra à son tour d'attaquer.

Exceptions : si on possède le talent « Sports de combat » (voir plus loin).

Exemple : un personnage ayant 6 en esquive est attaqué par 3 personnes dans le même tour. Son jet d'esquive contre le premier se fera normalement à 6, le deuxième jet d'esquive contre la seconde attaque se fera à 4, et le 3e jet d'esquive se fera à 2 seulement.

Dommages psychologiques

Dès qu'un personnage est touché, même s'il ne perd pas de point de santé, il doit immédiatement effectuer un test de sensibilité.

Seuls les personnages possédant le profil négatif « insensible » peuvent se passer de faire un test de sensibilité lors d'un combat. Les personnages qui possèdent les talents de combat ou de sport de combat ont

un bonus de +1 à leur test de sensibilité lors des combats (voir plus loin). Les personnages qui se battent devront faire un test de sensibilité à chaque nouveau coup reçu, avec toutes les réactions qui peuvent en découler : cris, pleurs, effondrement du moral, fuite, panique, paralysie, choc dû à la vue d'une blessure, ou au contraire fureur décuplée, rage, colère, etc. selon les situations et le profil psychologique du personnage. Il arrive que les tests de sensibilité ratés obligent les personnages à s'arrêter sans qu'aucun point n'ait été perdu. C'est au joueur de juger de la force intérieure de son personnage et des réactions logiques qu'il aura face à ce genre de situation.

Dommages

La liste des dommages infligés par les coups les plus courants est utilisée lorsqu'un coup a porté. Certains, comme les coups d'ongles, ou les gifles ne causent pas de pertes de points de santé, d'autres, comme les coups de pieds infligent des dommages qui dépendent d'un jet de dé. Dans certains cas, des tests de sensibilité peuvent être entrepris, surtout si les dommages sont plus importants que de simples égratignures.



En cas d'attaque réussie, jeter 1d10 et consulter le tableau ci-dessous :

Type d'attaque	Dégâts
Arbalète	2d10
Arc	1d10 + 2
Arme à feu légère	2d10 + 2
Arme à feu lourde	3d10 + 3
Batte/bâton/nunchaku	1d10 + 2
Compas	1d10 - 2
Coup de dents	1 point
Coup d'ongles	0 point
Couteau	1d10 + 2
Cutter/Ciseaux	1d10 + 1
Gifle	0 point
Pied	(1d10 / 2) + 1
Poing	1d10 / 2
Sac à main lesté	1d10 / 2
Tirer les cheveux	0 point

Les résultats des dommages sont arrondis au point inférieur.

Les tirs en rafale :

Les tirs en rafale bénéficient d'un bonus de +1 au toucher. Si un personnage est touché par un tir en rafale d'une arme automatique, lancer 1d10 pour connaître le nombre de balles qui touchent effectivement la cible (on suppose qu'une rafale est composée de 10 balles). Les dégâts de chaque balle sont ensuite décomptés des points de santé.

Les explosifs :

Les dégâts occasionnés par les explosions sont variables et dépendent des circonstances, de la qualité et de la quantité d'explosif : une mauvaise manipulation en cours de chimie peut produire une déflagration plus ou moins importante. Une bombe artisanale ou un pain de plastique auront eux aussi des effets différents. Comme la manipulation de substances explosives reste une action très marginale dans les scénarii de ce jeu, les effets sont laissés à la libre appréciation du MJ en fonction des cas.

Conséquence sur les pertes de points de santé

Comme il est dit plus haut, les **Points de Santé (ou PS)**, sont égaux à **PHY X 3** pour chaque personnage. Un point de dommage pris enlève un PS.

Tant que le personnage possède tous ses points de santé, il est considéré en bonne santé.

Dès que ces points se retrouvent dans l'intervalle **[PHY X 2 - PHY X 3]**, il est victime d'une **blessure légère**, sans grande gravité ou d'un léger malaise si c'est la maladie qui l'a affaiblit et non un coup). Quelques pansements ou soins médicaux banals devraient le rétablir facilement.

Si les points de santé sont compris dans l'intervalle **[PHY - PHY X 2]**, la victime souffre d'une **blessure moyenne**. Le personnage se mettra peut-être à saigner et aura probablement trop mal pour continuer à se battre. Toutes les actions du personnage seront pénalisées d'un malus de -2.

Lorsque, par malheur, les points de santé se retrouvent dans l'intervalle **[0 - PHY]**, il s'agit d'une **blessure grave** (hémorragie, fracture...). Le personnage doit immédiatement réaliser un jet de PHY pour ne pas s'évanouir. S'il reste conscient, toutes ses actions sont alors pénalisées par un malus de -4.

Si les points de santé tombent à 0, le personnage est dans le coma, en dessous de 0, c'est la mort.

Phy X 3	Phy X 2	Phy	0		
	Blessure légère	Blessure moyenne	Blessure grave	Coma	Mort
Malus :	0	-2	-4		X
Points de santé :					
Points restants :					

Exemple : pour Emmanuelle, qui a 5 en PHY cela donnera 15 points de santé :

Phy X 3	Phy X 2	Phy	0		
	Blessure légère	Blessure moyenne	Blessure grave	Coma	Mort
Malus :	15	10	5	0	X
Points de santé : 15					
Points restants : 15					

Réussite critique

Si l'attaquant réussit son attaque (meilleure marge de réussite que son adversaire) et qu'il a fait 1 avec son jet d'attaque, il s'agit d'un coup critique : les dégâts sont doublés.

Cas particuliers

Un personnage possédant le **talent « Combat »** aura ses dégâts majorés de 1. De plus, ses tests de sensibilité lors d'un combat sont minorés de 1. Le personnage est de ce fait moins vulnérable à la démoralisation s'il est touché lors d'une attaque adverse : il craquera moins facilement. Le bonus au dégât n'est compté que si le personnage utilise ses pieds ou ses poings pour frapper. L'usage d'une arme blanche donne aussi droit au bonus, mais donner des coups d'ongles ou des baffes ne donne aucun bonus aux dégâts.

Un personnage pratiquant un **sport de combat** aura ses dégâts doublés lorsqu'il utilise ses poings et ses pieds et majorés de 2 lorsqu'il utilise une arme de contact (une réussite critique sur ce genre d'attaque peut être dévastatrice). De plus, ses tests de sensibilité lors d'un combat sont minorés de 1. Le bonus aux dégâts n'est valable que si le personnage effectue réellement une attaque d'arts martiaux avec les poings ou les pieds (tirer les cheveux ou donner une baffe n'est pas considéré comme tel).

Un personnage ayant le **talent « Sport de combat »** peut, **s'il le souhaite** utiliser le score de ce talent non seulement pour l'attaque mais aussi pour se défendre, à la place de l'esquive ou de la parade. Cela peut être avantageux si le score du talent est supérieur à la valeur de l'esquive ou de la parade. Cela simule le fait que la maîtrise de la technique de ce sport permet l'utilisation de combinaisons et d'enchaînements spécifiques qui peuvent être plus efficaces qu'une simple esquive lorsqu'on se défend contre une attaque.

De plus, lorsqu'il est confronté à plusieurs adversaires en même temps, le personnage ayant le **talent « Sports de combat » à un niveau au moins égal à 7** peut attaquer sans pénalité deux adversaires dans le même tour à condition qu'ils soient très proches l'un de l'autre. Il peut aussi attaquer deux fois la même personne en un tour. La victime aura alors dans ce dernier cas une pénalité de -2 sur le deuxième jet de défense. Lorsqu'il est attaqué par plusieurs personnages dans un même tour, le personnage ayant le talent « Sport de combat » subit un malus cumulatif de -1 au-delà du premier adversaire (au lieu de -2 : voir plus haut).

Remarques : attention à ne pas confondre le talent « Combat » et le talent « Sport de combat ». Le premier est plutôt en rapport avec tout ce qui a trait à la bagarre en général. Le second est plus porté sur les techniques des sports de combat comme les arts martiaux.



Exemple 1 : Gabrielle possède le talent « Combat » et les scores suivants :

Attaque : 6, esquive : 5, parade : 5 DEX : 5 PHY : 6 Points de santé : 18

Elle est confrontée à Cynthia qui n'a pas le talent « Combat ».

Attaque : 3, esquive : 4, parade : 1 DEX : 4 PHY : 5 Points de santé : 15

Les deux joueurs lancent 1d10 pour déterminer qui a l'initiative. La valeur du d10 est ajoutée à la dextérité du personnage. Gabrielle obtient 7, soit une valeur de $7 + 5 = 12$ en initiative, tandis que Cynthia obtient 3, soit une valeur d'initiative de $3 + 4 = 7$.

Gabrielle a donc l'initiative. Elle décide de donner un coup de poing à Cynthia. Celle-ci essaye de l'esquiver. Le joueur qui joue Gabrielle lance 1d10 et obtient 4 soit une marge de réussite de 2 pour son jet d'attaque. Le joueur qui joue Cynthia lance 1d10 et obtient 4, soit une marge de réussite de 1 pour son esquive, ce qui est insuffisant : la marge de réussite de Gabrielle est supérieure à la sienne. Le coup de poing a donc touché Cynthia.

On procède au décompte des dégâts du coup de poing : $(1d10) / 2$. Le joueur attaquant lance 1d10, obtient 4, soit 2 points de dégâts, mais comme le personnage possède le talent combat, les dégâts sont majorés de 1, soit 3 points de dégât au final qui font mal, (elle est passée de 15 points de santé à 12), même si elle n'a au final qu'une blessure légère.

Cynthia devra faire un test de sensibilité afin de voir comment elle a encaissé le choc moralement... Si le test est réussi, elle peut continuer le combat en contre-attaquant ce tour-ci si elle le veut (les rôles de l'attaquant et du défenseur sont inversés). Ensuite c'est la fin du tour et on doit procéder à nouveau à la détermination de l'initiative.

Exemple 2 : Hitomi possède le talent arts martiaux à 8.

Elle est attaquée par deux garçons qui ont de mauvaises intentions.

Chacun d'eux a un score d'attaque de 6 et une esquive de 5. Comme ce sont des lâches, ils l'attaquent en même temps. N'aimant pas être « l'agresseur » et étant plutôt sûre d'elle-même, Hitomi choisit de leur laisser l'initiative.

Le premier obtient 4 avec 1d10 soit une réussite de 2. Hitomi tente de se défendre en utilisant son talent « Sport de combat », plutôt que son esquive. Elle le fait sans pénalité pour cette première attaque et obtient 4 soit une réussite de 4 : l'attaque a été esquivée.

Le deuxième adversaire obtient un 5 avec 1d10, soit une marge de réussite de 1.

Pour la seconde attaque de ce tour, Hitomi aura droit à une pénalité de -1 sur son jet de défense, soit 7 ou moins à réaliser. Elle obtient 5, soit une marge de réussite de 2.

Elle a réussi à éviter le deuxième coup grâce à la maîtrise de sa technique.

C'est maintenant à son tour de contre-attaquer. Elle a la possibilité de frapper ses deux adversaires en un seul tour sans malus car son talent en sport de combat est à 8 et qu'ils sont de toute façon tous les trois au contact. Elle ne va donc pas s'en priver : Elle choisit de donner des coups de poings :

1^{er} jet sur le premier attaquant : 6 soit une réussite de 2. Le défenseur obtient un 7 soit un échec de 2 : il est touché.

2^e jet : 4, soit une réussite de 4. Le défenseur obtient 6 soit un échec de 1 : il est aussi touché.

Reste à évaluer les dégâts : les coups de poing font $1d10 / 2$ de dégâts, mais comme un personnage qui utilise son talent « sport de combat » a ses dégâts doublés lorsqu'il se sert de ses pieds ou ses poings, cela revient à lancer 1d10 pour chacun.

Bien entendu les deux adversaires touchés devront en plus faire un test de sensibilité. En cas d'échecs, ils disparaissent, morts de honte et le moral en chute libre d'avoir été battus aussi facilement par une fille. Bien fait !

Au cas où ils résisteraient et continueraient le combat, on commencerait alors un autre tour en déterminant qui a l'initiative.

Il est toutefois nécessaire d'insister sur le fait que les conflits entre élèves doivent être situés à un niveau beaucoup plus subtil. Les mots et les actions perfides de déstabilisation ou de sape progressive du moral peuvent faire plus de mal qu'une paire de baffes. Les conflits physiques n'éclateront par exemple que pour pouvoir libérer le trop plein de pression d'une situation de plus en plus envenimée

LES MALADIES*

Gabrielle partie, Cynthia et sa bande en profitent pour diffuser des ragots sur elle et sur la bagarre, et aussi en passant sur moi. J'en souhaiterais presque être malade, pour avoir une bonne raison de ne plus venir au lycée. Mais quand j'y repense, la dernière fois que j'ai attrapé une grippe carabine, l'hiver dernier, je me suis sentie vraiment mal. Trois jours au lit avec une fièvre à faire des cauchemars, à ne pouvoir rien faire sans perdre l'équilibre, sans parler des devoirs que j'ai dû rattraper après, trois jours de travail à faire en une soirée... Non, s'il y avait une justice, ce serait Cynthia qui devrait être malade et subir ce que j'ai subi cet hiver-là !

* Règle optionnelle.

Il peut arriver qu'une maladie cloue un personnage au lit, surtout en période hivernale où la grippe et la gastro-entérite peuvent faire des ravages dans les effectifs d'une classe.

Tomber malade

Lorsque le MJ décide qu'une épidémie de grippe, de gastro (ou autre), pointe le bout de son nez, il peut demander à chaque joueur d'effectuer un test de PHY.

Chaque maladie possède une virulence plus ou moins forte qui peut aller de 0 (faible virulence) à 10 (virulence extrême). **Ces nombres serviront de malus lors du test de PHY.**

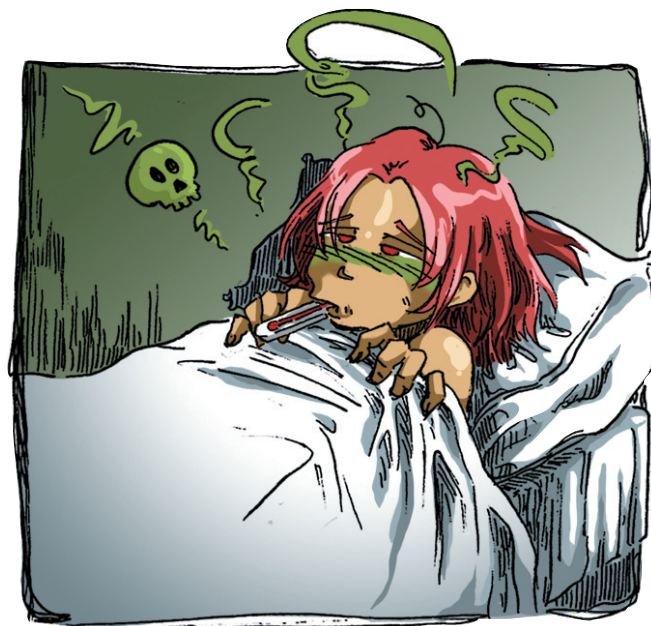
Ce test pourra être demandé de temps à autre par le MJ tant que l'épidémie est déclarée.

Si le personnage le réussit, il ne tombe pas malade. Un résultat de 1 (réussite critique) indique même que le personnage est immunisé contre la maladie : il ne tombera pas malade en ce qui concerne cette épidémie.

S'il le rate, il tombe malade et **perd tout de suite un nombre de point de santé égal à la virulence de cette maladie. Le personnage pourra alors à nouveau perdre d'autres points de santé si son cas s'aggrave ou bien en récupérer si sa situation s'améliore** (voir plus bas).

Le personnage subit de plus un malus à toutes ses actions égal à la virulence de la maladie. Ce malus est cumulatif avec ceux issus des blessures physiques (voir plus loin). Il évolue lui aussi en fonction de l'aggravation ou de l'amélioration de l'état de santé (voir plus bas).

Au cas où le personnage serait vacciné ou signalerait un comportement mettant en valeur une bonne hygiène et des principes de précaution élémentaires (se laver les mains, porter un masque, etc..) le MJ peut lui octroyer un bonus plus ou moins important. Si le personnage a une hygiène déplorable ou qu'il utilise quo-



tidiennement les transports en commun, il aura par contre droit à un malus supplémentaire de 1.

Se soigner :

Dès qu'un personnage tombe malade, le joueur doit faire un test de PHY sans malus à partir du 2e jour (c'est le seul test réalisé sans aucun malus durant cette période pour un personnage malade).

En cas de réussite, le personnage va mieux : il regagne 1 point de santé par jour et le malus à ses actions est réduit de 1 par jour de convalescence jusqu'à retrouver la forme complète du début.

En cas d'échec, son cas s'aggrave, il perd 1 point de santé supplémentaire. Un autre test de PHY peut être envisagé le jour suivant.

Si le personnage reçoit des soins appropriés, il aura un bonus à son jet de PHY dépendant de la qualité des soins :

Médicaments : +1

Séjour dans un hôpital moderne : +3. De plus, la récupération des points de vie ainsi que la réduction du malus sont doublées : le personnage récupère plus vite lorsqu'il est à l'hôpital.

Exemple : une épidémie de grippe se déclare dans la région. Plusieurs camarades d'Emmanuelle sont déjà tombés malades. Le MJ décide de faire faire un test de PHY au joueur. Emmanuelle a 5 en PHY. Le MJ déclare que la virulence de cette grippe-là est de 3. Le joueur doit donc réussir un test de PHY à $5 - 3 = 2$. Le jet obtenu est de 4, soit un échec de 2. Emmanuelle attrape la grippe. La virulence étant de 3, elle perd 3 points de santé immédiatement et elle verra toutes ses actions

subir un malus de -3 dès le premier jour. Elle fait venir le médecin qui lui prescrit des médicaments. Dès le second jour, on fait un test de PHY avec un bonus de $+1$ dû aux soins, soit 6 ou moins à faire avec 1d10. Résultat : 4. Emmanuelle va donc commencer à récupérer 1 point de santé et réduire son malus de 1 par jour. Elle en a donc pour 3 jours entiers avant d'être à nouveau en forme.



LES POINTS DE FATIGUE*

Emmanuelle doit revenir au lycée demain. Mais je me suis remise de ce qui s'est passé et je compte bien prendre la monnaie de leur pièce à Cynthia et ses amies. Il y a Déborah, par exemple, qui se vante d'être la meilleure en course à pied alors que je suis sûre que c'est faux. Je lui ai demandé si elle voulait faire la course avec moi à la fin du cours de sport, elle a accepté. Maintenant, j'ai un peu peur de ce qui va arriver : elle a fait quelques longueurs pour s'échauffer et elle a l'air assez rapide, quand même. Mais j'ai peut-être un avantage sur elle : à voir sa tête, elle considère ça comme un jeu, elle ne le prend pas vraiment au sérieux. Moi, je suis prête à donner tout ce que j'ai pour la battre, quitte à être essoufflée à la fin ! Je ne ménagerai pas mes efforts si ça peut rabattre le caquet de Cynthia et de sa bande de chipies !

* Règle optionnelle.

Les **points de fatigue** d'un personnage sont égaux à : **PHY**.

Lorsqu'un personnage effectue des efforts physiques ou intellectuels intenses, il peut augmenter ses chances de succès dans l'action entreprise de 1 point (y compris au cours d'un combat) en dépensant des points de fatigue.

Pour chaque action ainsi entreprise, on lance 1d10 :

- Si le score est inférieur ou égal aux points de fatigue actuels d'un perso, il aura droit à un bonus de +1 sur l'action entreprise en dépensant 1 point de fatigue.

- Si le score est supérieur aux points de fatigue, il aura tout de même droit à un bonus de +1 sur l'action entreprise, mais cela coûtera 2 points de fatigue en tout.

- Si d10 = 1 : ajouter 1 point de fatigue.

- Si d10 = 10 : enlever 2 points de fatigue.

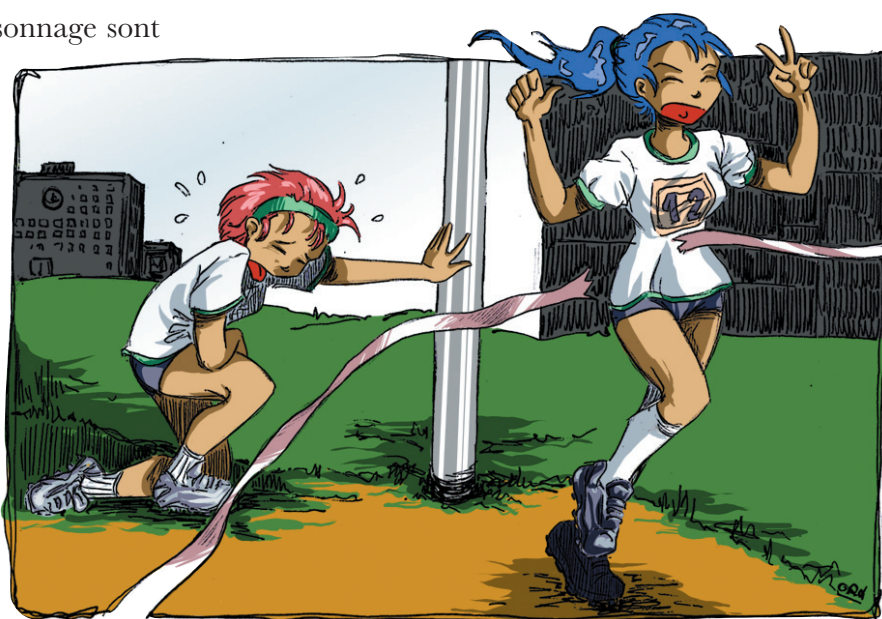
Le bonus maximum possible pour un jet de dé relatif à une action donnée est de +1, quel que soit le nombre de points de fatigue dépensés.

Arrivé à 0 point de fatigue, le personnage est complètement épuisé.

Si le personnage arrive à moins de 2 points de fatigue et qu'il se trouve en classe à ce moment-là, il faut faire un test de PHY : s'il le rate, le personnage s'endort sur son pupitre.

Un personnage récupère automatiquement 1 point de fatigue par heure de repos.

On lance ensuite 1d10 après chaque heure de repos. Si le score est inférieur aux points de fatigue actuels, le personnage regagne autant de points que



sa marge de réussite avec impossibilité de toute manière de dépasser son score initial.

Ceci dit, si le personnage dort pendant 8 heures, il récupère tout.

Remarque : si cette règle est utilisée, le personnage perd aussi 1 point de fatigue par points de blessure grave.

Exemple : Emmanuelle (PHY = 5 et donc 5 points de fatigue), souhaite battre sa rivale Déborah, une des amies de Cynthia, à la course de vitesse.

Elle décide de mettre toute son énergie dans sa course.

Le joueur lance 1d10 et obtient 3 ce qui est inférieur à ses points de fatigue actuels.

Elle dépense donc un point de fatigue et en a maintenant 4. Mais cela lui permet d'avoir +1 à son test de course à pied.

Elle ne possède pas le talent « Course à pied » et doit donc tenir compte du malus de -2. Emmanuelle a donc 3 en course à pied, mais grâce au bonus de +1 provenant de ses efforts intenses, elle devra faire 4 ou moins pour réussir son jet de course.

Déborah, qui est bien plus expérimentée, a 6 en course à pied et ne prend pas la peine de faire appel à un effort physique particulier.

Les deux joueurs lancent le dé sous leur talent « course à pied ». Emmanuelle obtient un 3, soit une réussite avec une marge de 1. Sa rivale obtient un 5 soit aussi une réussite avec une marge de 1 : les deux sprinteuses arrivent en même temps sur la ligne d'arrivée. Grâce aux efforts d'Emmanuelle, elle n'a pas été battue.

Afin de se départager, elles décident de recommencer immédiatement. Emmanuelle fait une nouvelle fois appel à son énergie physique, mais ses points de fatigue sont maintenant à 4.

Le joueur lance 1d10 et obtient 5 soit un échec de 1 : elle aura tout de même droit à son bonus de +1 mais cet effort lui coûtera 2 points de fatigue. Ses points de fatigue tomberont donc dangereusement à 2 en fin de course.

Rappel : Emmanuelle a 3 dans le talent course avec +1 de bonus dû à son effort, soit 4 ou moins à faire avec 1d10. Et sa rivale a 6 en course à pied. Les deux joueurs lancent les dés.

Emmanuelle obtient 6, soit un échec de 2. Sa rivale obtient 5, soit une réussite de 1.

Emmanuelle perd la course de trois longueurs (on peut prendre en compte les marges de réussite ou d'échec dans ce cas pour estimer les longueurs).

Elle est de plus bien plus fatiguée que Déborah qui n'a pas dépensé ses points de fatigue. Emmanuelle n'aurait pas dû la défier sur son terrain de prédilection.

Après ces deux courses, Emmanuelle se repose pendant 1 heure. Elle regagne ainsi automatiquement 1 point de fatigue et se retrouve à 3 points de fatigue. Le joueur lance 1d10 et obtient 2, soit une réussite de 1 par rapport à ses points de fatigue actuels : elle récupère ainsi 1 point de fatigue de plus.

Si elle se repose 1 heure de plus elle récupérera encore 1 point de fatigue et aura ainsi récupéré tous ses points.

L'EXPÉRIENCE

Depuis un moment, j'avais envie d'un kimono, mais tous ceux que je voyais dans les magasins ou les boutiques en ligne étaient beaucoup trop chers pour moi. Alors j'ai récupéré un patron simplifié sur Internet, et avec l'aide de ma mère, j'ai acheté un grand coupon de tissu à grandes fleurs. Le plus dur a été de tout assembler. Ma mère m'a permis d'utiliser sa machine à coudre quand elle n'en avait pas besoin, mais même avec la machine, ce n'est pas vraiment facile à faire... Mais maintenant que c'est terminé, je me dis que ça en valait la peine. Il est superbe et toutes mes amies m'ont félicitée pour ce qu'elles considèrent comme un exploit. Dans un mois, le club BD organise une soirée manga avec jeux et projections. Et si j'y allais habillée comme ça ?

Il y a trois manières de faire progresser son personnage :

Augmentation des talents que l'on a



À chaque fois qu'un talent est utilisé de manière judicieuse au cours d'une partie, on fait une petite croix à côté. Au bout de trois croix, il est possible, mais à la fin de la partie seulement, de tenter un test permettant de faire monter le score de deux talents au maximum.

En cas de réussite, un talent augmente son score de 1. Pour cela, faire un **score strictement supérieur** au score à obtenir.

*Exemple : Emmanuelle possède le talent « Couture ». Elle réalise au cours de plusieurs scénarii trois modèles originaux. Le MJ l'autorise à tenter un jet pour faire monter son score dans ce talent. Elle a 4 en « Couture ». Il faut donc qu'elle obtienne un **jet supérieur** à 4 avec 1d10 pour que son score puisse passer de 4 à 5.*

Apprentissages de nouveaux talents

Pour pouvoir bénéficier de talents supplémentaires, il suffit que le personnage décide de se mettre à les apprendre. Au bout d'un laps de temps à déterminer et variable en fonction des talents, le personnage devra effectuer un test d'apprentissage pour voir s'il a réussi à apprendre quelque chose (pour que ce test soit possible, il faut effectivement que le

personnage soit sérieux dans son apprentissage). Pour cela, il devra obtenir un jet inférieur ou égal à son score en INT. S'il est réussi, le personnage pourra pratiquer le talent avec un malus réduit de 1. C'est-à-dire que si le malus à la base est de -3, le personnage qui débute dans ce nouveau talent le fera à -2. Par la suite, le talent progressera comme les autres. Si le test est raté, le personnage n'aura rien appris. Il faudra recommencer plus tard, ou laisser tomber...

Les points d'émotion :

Les points d'émotions sont distribués en fin de partie aux personnages qui sont arrivés à mettre en valeur leur profil psychologique aux moments opportuns.

Mais les véritables raisons pour lesquelles seront donnés ces points dépendent surtout de l'intensité des émotions créées lors des diverses situations rencontrées par les personnages.

Il s'agit donc d'une question de « feeling ». Chaque personnage recevra une quantité de points plus ou moins importante selon la quantité d'émotion qu'il fera naître en lui et chez les autres.

À chaque fois qu'un aspect du profil psychologique du personnage est mis en valeur, le personnage reçoit 1 point.

À chaque fois qu'un personnage ressent ou fait ressentir une légère émotion, il reçoit 2 points.

À chaque fois qu'un personnage ressent ou fait ressentir une forte émotion, il reçoit 3 points.

À chaque fois que le total de ces points atteint un multiple de 50 (50, 100, 150, 200...) le personnage a la possibilité d'enrichir son profil psychologique par un choix supplémentaire dans l'une des deux listes

de profils, qu'elle soit positive ou négative. Il est aussi possible, en même temps, de se débarrasser d'un de ses aspects psychologiques, quel qu'il soit.

De ce fait, il est possible qu'un personnage change progressivement d'attitude au fil du temps et des parties, en se débarrassant de certains de ses aspects et en en récupérant de nouveaux afin de devenir « bon » s'il était « mauvais » ou inversement. Naturellement, il est aussi possible de continuer à être ce que l'on est en effectuant des choix dans la liste qui correspond à son alignement « bon » ou « mauvais ». Les choix de gain ou de perte « d'aspects » de « profil psychologique » doivent être opérés de façon logique et en accord avec le MJ. Ceux-ci découlent en général des événements qui sont survenus au cours des parties.

Lycéenne 4.0

NOM, Prénom :

Âge :

Alignement :

Points de fatigue :

Réputation :

Connotation :

	Talents associés à la caractéristique INTELLIGENCE <input type="checkbox"/>	Malus sans le talent	
	Convaincre	-2	
	Conversation	0	
	Cuisine	-1	
	Engueulade	0	
	Informatique	-5	
	Jeux	0	
	Jouer la comédie	-2	
	Premiers soins	-2	
	Tricher aux examens	-2	

	Talents associés à la caractéristique PHYSIQUE <input type="checkbox"/>	Malus sans le talent	
	Attaque (combat)	-2	
	Course à pied	-2	
	Équitation	-6	
	Escalade	-2	
	Lancer / sports de lancer	0	
	Nager	-3	
	Saut	0	
	Sports de combat	X	
	Sports d'équipe	-3	
	Sports de glisse	X	

	Talents associés à la caractéristique DEXTÉRITÉ <input type="checkbox"/>	Malus sans le talent	
	Acrobaties	-3	
	Couture	-2	
	Dessin	-2	
	Discretion	0	
	Esquive	0	
	Falsification	-2	
	Manipulation	-2	
	Maquillage	-1	
	Parade	-3	
	Peinture	-2	
	Sports artistiques	X	
	Véhicule à moteur 2 roues	-2	
	Vélo	0	

	Talents associés à la caractéristique PERCEPTION <input type="checkbox"/>	Malus sans le talent	
	Chercher / fouiller	0	
	Déguisement	-1	
	Photographie	-1	
	Tir / sports de tir	-3	
	Vidéo	-1	

	Talents associés à la caractéristique CHARISME <input type="checkbox"/>	Malus sans le talent	
	Attirer l'attention	0	
	Séduction	0	

	Talents associés à la caractéristique SENSIBILITÉ <input type="checkbox"/>	Malus sans le talent	
	Chant/Karaoké	-1	
	Danse	-2	
	Faire la fête	0	
	Mode	0	
	Musique / instrument	X	
	Savoir-vivre	-1	

Échelle de moral	Moral actuel
Nage dans le bonheur	10
Heureuse	9
Joyeuse	8
Bonne humeur	7
Normal	4 5 6
Mauvaise humeur	3
Malheureuse	2
Démoralisée	1
Désespérée, moral à zéro	0

Phy X 3	Phy X 2	Phy	0			Points de santé :
	Blessure légère	Blessure moyenne	Blessure grave	Coma	Mort	
Malus :	0	-2	-4		X	Points restants :

Profils positifs	Profils neutres	Profils négatifs

Les matières littéraires	Score	Moyennes obtenues
Français ou Philosophie		
Histoire et Géographie		
Langue vivante 1		
Langue vivante 2		
Les matières scientifiques		
Mathématiques		
Sciences physiques		
Sciences naturelles		
Les options		
Option 1		
Option 2		
Option 3		

<u>Amies</u>	<u>Ennemies</u>

Lycée :	<u>Membres de la famille</u>
<u>Professeurs</u>	

<u>Contenu du cartable</u>	<u>Activités extrascolaires</u>

Table des matières

Introduction	3
Création de personnages	5
Le personnage	6
Les caractéristiques	6
L'alignement	6
Profils psychologiques	7
Liste des profils positifs.....	8
Liste des profils négatifs.....	8
Liste profils neutres	9
Les points de santé	10
La réputation	11
Les talents	13
Matières principales d'enseignement.....	15
Compléter son personnage	17
Sa vie privée	17
Sa vie scolaire	17
Ses relations.....	17
Sa vie intérieure	18
Ses possessions.....	18
Exemple de fiche de personnage remplie	19
Le système de règles	21
Principes essentiels	22
Utilisation des caractéristiques	23
Utilisation des talents	24
Les examens	26
Les tests de sensibilité.....	27
Le moral.....	28
Le combat.....	29
Procédure	29
Détermination de l'initiative	30
Attaque, esquive et parade	30
Résolution	30
Attaquants multiples	30
Dommmages	31
Conséquence sur les pertes de points de santé.....	31
Réussite critique	32
Cas particuliers	32
Les maladies.....	34
Tomber malade.....	34
Se soigner	34
Les points de fatigue	36
L'expérience	38
Augmentation des talents.....	38
Apprentissage de nouveaux talents.....	38
Points d'émotion	38
La fiche de personnage.....	40