

Table des difficultés	
0 : NORMAL	
-2 : MALAISE	+2: AISE
-4 : ASSEZ DIFFICILE	+4: ASSEZ FACILE
-6 : DIFFICILE	+6: FACILE
-8 : TRES DIFFICILE	+8: TRES FACILE
-10 : PRESQUE IMPOSSIBLE	+10: PRESQUE IMMANQUABLE
-12 : GLUP !	+12 : IMMANQUABLE

**Sports :**

**Sport de combat (karaté, judo, Kendo) (Phy + Dex) (-6)**

**Courses à pied (de fond et de vitesse) (Phy x 2) (-2)**

**Sports de lancer (poids, javelot, marteau) (Phy + Per) (-2)**

**Sports par équipes (hand, volley, basket, Softball, football) (Phy + Dex) (-3)**

**Sports de tirs (arc, fusil...) (Dex + Per) (-4)**

**Sports de glisse (skis, surf...) (Dex + Phy) (-6)**

**Sports artistiques (Gymnastiques: GRS, patinage) (Dex + Phy) (-6)**

**Sports de tirs (arc, fusil...) (Dex + Per) (-4)**

**Sports de glisse (skis, surf...) (Dex + Phy) (-6)**

**Sports artistiques (Gymnastiques: GRS, patinage) (Dex + Phy) (-6)**

-- <b>PHYSIQUE (PHY):</b> elle reflète autant l'agilité et la souplesse du corps que la force physique.	<b>Echelle de moral :</b>
-- <b>L'INTELLIGENCE (INT):</b> correspond aux capacités intellectuelles du personnage.	<b>Bonheur:</b> 91 à 100 <b>Heureuse:</b> 81 à 90 <b>Joyeuse:</b> 71 à 80 <b>Bonne humeur:</b> 61 à 70 <b>Normal:</b> 41 à 60 <b>Mauvaise humeur:</b> 31 à 40 <b>Malheureuse:</b> 21 à 30 <b>Démoralisée:</b> 11 à 20 <b>Désespérée (possibilité de suicide):</b> 1 à 10
-- <b>LE CHARISME (CHA):</b> il s'agit non seulement de la beauté physique, mais du charme général qui émane du personnage	
-- <b>LA PERCEPTION (PER):</b> représente les 5 sens du personnage.	
-- <b>LA DEXTERITE (DEX):</b> l'agilité des mains. Très utile pour les travaux manuels.	
-- <b>LA SENSIBILITE (SEN):</b> faculté à éprouver des sentiments.	

## LES TAENTS

Acrobaties (Phy + Dex) (-5)	Lancer (Phy + Dex) (-1)
Chant/Karaoké (Sen x 2) (-2)	Littérature (Int x 2) (-5)
Conversation (Int + Sen) (-0)	Manipulation (Dex x 2) (-4)
Combat (Phy + Dex) (-5)	Maquillage (Dex + Per) (-2)
Couture (Dex + Per) (-3)	Mode (Sen x 2) (-1)
Cuisine (Per + Int) (-2)	Musique/Instrument (Sen + Int) (-8)
Danse (Sen + Phy) (-4)	Nager (Phy x 2) (-5)
Déguisement (Int + Per) (-2)	Parade (Phy + Dex) (-5)
Dessin (Dex + Per) (-4)	Peinture (Dex + Per) (-4)
Discrétion (Int + Dex) (-1)	Photographie (Int + Per) (-2)
Engueulade (Int x 2) (-1)	Premiers soins (Int + Dex) (-5)
Equitation (Phy + Dex) (-6)	Saut (Phy + Dex) (-2)
Escalade (Phy + Dex) (-4)	Savoir vivre (Int + Sen) (-2)
Esquive (Phy + Dex) (-0)	Séduction (Cha + Int) (-1)
Faire la fête (Sen x 2) (-0)	Talent sportif (voir sports)
Falsification (Dex + Int) (-4)	Tricher aux examens (Int+Dex) (-3)
Informatique (Int x 2) (-6)	Véhic mot/2 roues (Per+Dex) (-3)
Jeux (Int x 2) (-0)	Vélo (Per + Dex) (-0)
Jouer la comédie (Sen + Int) (-3)	Vidéo (Per + Dex) (-3)

**Personnage possède le talent en question :** il suffit de calculer celui-ci avec les caractéristiques associées et de lancer un D20 sous cette somme. **On ne tient aucun cas du malus entre parenthèse** (voir tableau ci-dessus). Un résultat inférieur au score de l'addition est une réussite, s'il est supérieur c'est un échec. Un résultat de 1 est toujours une réussite et un résultat de 20 est toujours un échec.

**Personnage ne possède pas le talent en question**, on procède de la même manière que ci-dessus, **mais en tenant compte du malus entre parenthèse**. On lance 1D20 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 20 est toujours un échec.

<b>Note aux examens</b>	Marge de réussite+10 si réussite	Marge d'échec-10 si échec
Bonus de travail peuvent varier de +1 à +3 à la discrédition du MJ Si pas de travail malus de -2		

## TESTS DE SENSIBILITE

**Un personnage se domine si score strictement supérieur à SEN x 2**

Chaque personnage commence la partie avec 50 points de moral (les petits coeurs)

**Evènement positif : gain de points de moral.**

**Evènement négatif : perte de points de moral.**

**Indifférente : jet supérieur à SEN x 2 (le personnage se contente)**

**Affectée : jet inférieur ou égal à SEN x 2 (le personnage se laisse dominer par ses sentiments)**

Événement négatif (perte de points)	Affectée	Indifférente	Événement positif (gain de points)	Affectée	Indifférente
Mort d'un proche	-(5d20+10)	-(2d20+5)	Trouver un petit copain	+3d20+5	+10
Perdre son petit ami	-3d20	-10 points	Tomber amoureuse	+2d20	+10
Trahison d'une amie	-2d20	-5 points	Se faire une amie / se faire consoler	+1d20	+5
Se faire humilier par une ennemie	-2d20	-4	Humilier une adversaire	+1d20	+4
Essuyer un refus de la part du garçon qu'on aime	-2d20	-4	Participer à un voyage scolaire	+1d20	+3
Perdre une confrontation	-1d20	-4	Réussir un examen / concours	+1d20	+3
Etre chahutée par ses camarades	-1d20	-3	Faire une bonne action	+(1d20/2)	+2
Ne pas recevoir de cadeau (chocolats), à la Saint Valentin	-1d20	-3	Participer à une fête	+(1d20/2)	+2
Rater un examen / concours	-1d20	-3	Perfectionner ses talents	+5	+1
Aller contre son alignement	-(1d20/2)	-2	Gagner une compétition sportive	+4	+1
Ne rien recevoir à son anniversaire	-(1d20/2)	-2	Réussir un devoir	+4	+1
Perdre des points en matières scolaires	-5	-1	Faire du shopping avec les copines	+4	+1
Etre privée de sortie par les parents	-4	-1	Sortir entre copines	+3	+1
Rater un devoir	-4	-1	Dire du mal des garçons entre copines	+3	+1
Se restreindre , se priver	-4	0	Gagner un nouveau talent	+3	+1
Perdre une compétition sportive	-3	0	Encouragements	+2	0
Echec sur l'amélioration d'un talent	-3	0	Manger une bonne glace/pâtisserie	+2	0
Trop travailler / réviser	-2	0	Prendre un bon bain chaud	+2	0
Tomber malade	-2	0	Jouer à des jeux vidéo	+1	0
Rater une action facile	-1	0	Aller chez le coiffeur / s'acheter des vêtements.	+1	0
			Réussir une action difficile	+1	0

## COMBAT

**Détermination de l'initiative:** Le personnage qui possède la plus grande DEX agit en premier. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus haut score en PHY. Si il y a à nouveau égalité, chacun jette 1D20 et celui qui obtient le meilleur résultat agit d'abord.

**Le score d'Attaque est :**

(**PHY + DEX**) - 5, si on ne possède pas le talent Combat.

**PHY + DEX**, si on possède le talent Combat.

(**PHY + DEX**) -6, si on pratique un sport de combat.

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

**Le score en Parade est de :**

(**PHY + DEX**) - 5, si on ne possède pas le talent combat.

**PHY + DEX**, si on possède le talent Combat.

(**PHY + DEX**) -6, si on pratique un sport de combat.

Jeter 1d20 et consulter le tableau ci-dessous :

Type d'attaque	Dégâts
Poing	1d20/5
Pied	1d20/4
Gifle	0 point
Coup d'ongles	0 point
Coup de dents	1 point
Tirer les cheveux	1 point
Sac à main lesté	1D20/4
Batte/bâton/nunchaku	1D20/3
Cutter/Ciseaux	1D20/3
Couteau	(1D20/2)+1
Compas	(1D20/3)-2 (1 minimum)

**Les points de santé: PHY x 3. Les résultats des dommages sont arrondis au point inférieur.**

PS dans l'intervalle [PHYx2 ; PHYx3] : **blessure légère**, sans grande gravité

PS dans l'intervalle [PHY ; PHYx2] : **blessure moyenne**. Le personnage se mettra peut être à saigner et aura probablement trop mal pour continuer à se battre. **Malus de -3**.

PS dans l'intervalle ] 0 ; PHY [ : **blessure grave** (hémorragie, fracture...). Test **PHY + (10-SEN)** pour ne pas s'évanouir. Si reste conscient, **Malus de -6**.

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

**Talent Combat** : dégâts majorés de 1. Tests de sensibilité lors d'un combat sont minorés de 1.

**Sport de combat** : dégâts majorés de 2. Tests de sensibilité lors d'un combat sont minorés de 2.