

| 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) | |

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

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.

| | | |
|--|----------------------------------|---------------------------|
| Note aux examens | Marge de réussite+10 si réussite | Marge d'échec-10 si échec |
| Bonus de travail peuvent varier de +1 à +3 à la discrétion 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 cœurs)

Evènement positif : gain de points de moral.

Evènement négatif : perte de points de moral.

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

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

| Evénement négatif (perte de points) | Affectée | Indifférente | Evénement 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 [: **blesure légère**, sans grande gravité

PS dans l'intervalle [PHY ; PHYx2 [: **blesure 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 [: **blesure 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.