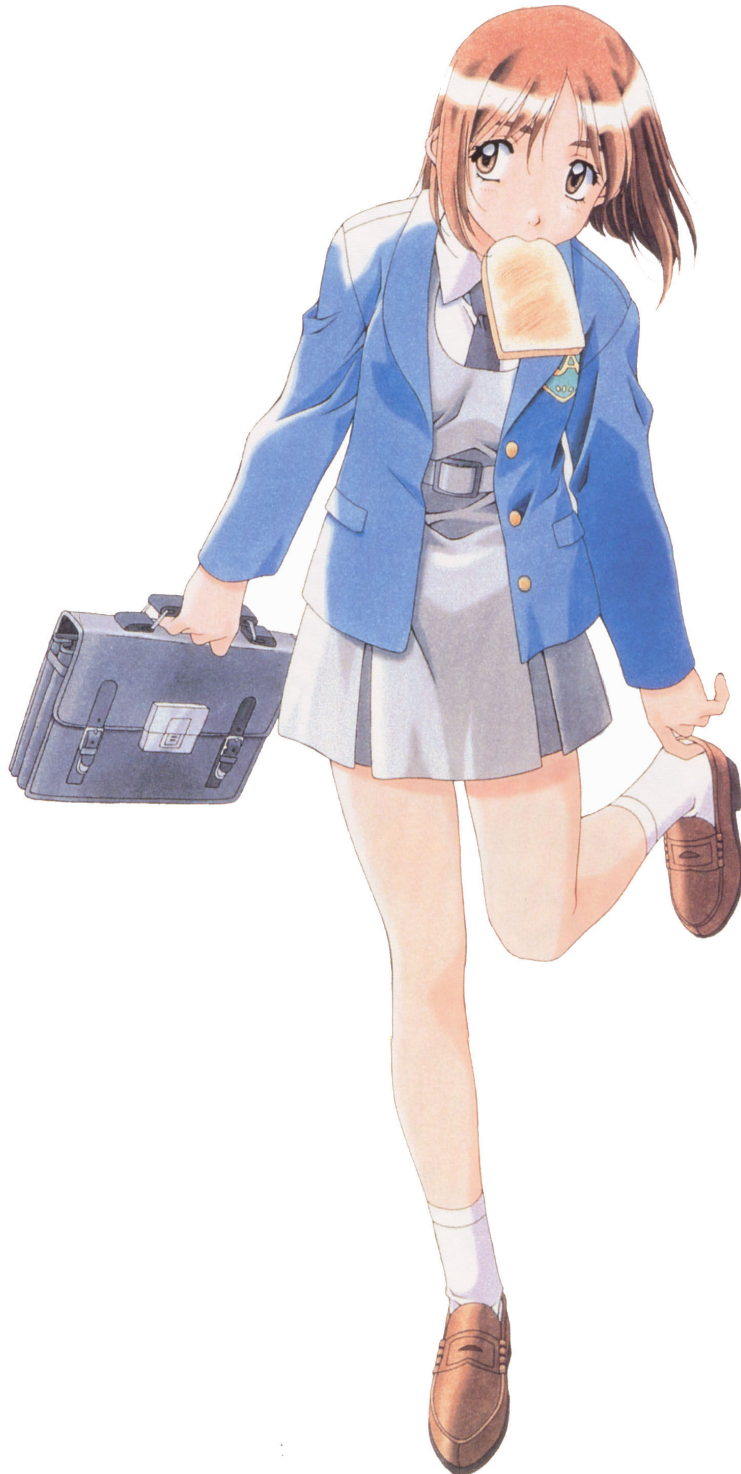


LYCEENNE RPG 3^{ème} EDITION

Lycéenne RPG 3.0

Version officielle de la 3^{ème} édition du jeu de rôle Lycéenne

Par Alain Séverac



INTRODUCTION

Lycéenne en est à sa troisième édition. Il s'agit 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. C'est 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 pnf 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.

Ceci dit, libre à vous de jouer de manière sérieuse ou humoristique, ou encore un mélange des deux, que ce soit, entre autres exemples, dans le cadre inhabituel d'un pensionnat prestigieux au XIX^{ème} siècle ou bien dans celui plus banal d'un lycée contemporain, chacun est libre de développer son univers de jeu et la psychologie de ses personnages comme il l'entend. Il y a donc 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.

La version 3.0 du jeu

La première édition du jeu Lycéenne date de l'automne 1996.

La deuxième édition a vu le jour durant l'automne 2001.

Cette 2^{ème} 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.

Cette 3^{ème} édition a pour but de reprendre, de clarifier et de simplifier certains points de règles. La règle sur les talents a été revue afin d'éviter certaines incohérences constatées pour la 2^{ème} édition. La liste des talents a aussi été allongée

Les listes des profils psychologiques ont été augmentées et rééquilibrées. Nous avons enfin sorti de la liste des profils négatifs les « défauts », les « aspects » ou les « préférences personnelles » qu'un personnage peut avoir sans pour autant posséder une « mauvaise âme ». Ainsi, « boulimique », « lesbienne » ou encore « anorexique » ne font plus parti des profils négatifs mais sont traités à part dans la liste des profils « neutres ».

Pour le supplément « Magical girls », les règles restent similaires.

Nous remercions pour leur collaboration

- **Thomas Maniquaire**, du club de jeu de rôle « La Rose d'Argent » à Reims qui a posé les bases des règles de la seconde édition et dont la 3^{ème} découle en grande partie.
- **Emmanuelle Pallier** pour son ajout aux règles sur les tests de sensibilité.
- **Speren Hedaron** pour sa règle sur les points de fatigue, ainsi que pour la nouvelle fiche de personnage.

Ainsi que tous ceux qui jouent à Lycéenne et qui contribuent à le faire connaître.

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

N'oubliez pas toutefois que le roleplaying doit l'emporter sur les règles et que si certains points vous gênent ou vous posent problème, libre à vous d'effectuer les modifications que vous jugez nécessaires.

Adresse du site <http://perso.wanadoo.fr/kadnax/pagly1.htm>

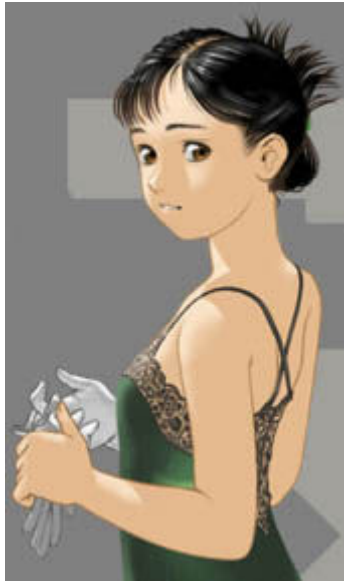
E-Mail : remi.severac@wadoo.fr

Sommaire :

Introduction	2
Sommaire	3
<u>1) Création de personnages</u>	4
* Les caractéristiques	4
* L'alignement	5
* Profils psychologiques	6
- Liste des profils positifs	7
- Liste des profils négatifs	8
- Liste profils neutres	9
* Les points de santé	12
* Les talents	13
* Matières principales d'enseignement	16
- Les matières littéraires	16
- Les matières scientifiques	16
- Les options	17
- Sport	18
* Compléter son personnage	18
- A propos de sa vie privée	18
- Sa vie scolaire	19
- Ses relations	19
- Sa vie intérieure	19
<u>2) Le système de règles</u>	21
Utilisation des caractéristiques	21
* Utilisation des talents	22
* Les examens	24
* Tests de sensibilité	24
* Règle optionnelles : les points de moral	26
- Echelle de moral	28
* Le combat	28
- Procédure	29
- Détermination de l'initiative	29
- Dommages	31
- Conséquence des pertes de pts de santé	31
- Règles optionnelles : les points de fatigue	33
* L'expérience	34
- Augmentation des talents	34
- Apprentissage de nouveaux talents	35
- Points d'émotion	35
<u>3) Le cadre de jeu :</u>	37
* Les spécificités du jeu	37
* Pour débiter	37
* Plan d'un lycée	38
* Instantanés	39

Lycéenne (3ème Edition)

CREATION DE PERSONNAGES



LES CARACTERISTIQUES

Elles sont au nombre de 6. Les scores étant toujours compris entre 1 et 10. Pour la répartition des points, on peut opter pour 2 systèmes :

Le premier consiste à répartir 35 points entre les 6 caractéristiques ; les scores étant compris obligatoirement entre 1 et 10 (1 étant très mauvais et 10 exceptionnel).

Le deuxième consiste à jeter 6D10 et à répartir chacun des résultats dans les 6 caractéristiques. Si jamais la somme des résultats obtenus n'atteint pas 18 points, alors il est possible de rejeter les dés.

Afin de mieux comprendre les étapes de la création d'un personnage, nous allons nous servir d'un exemple: **Laétitia Lambert**, lycéenne de 16 ans. Nous choisissons de répartir 35 points dans les diverses caractéristiques.

Les caractéristiques en question sont:

--**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 crépages de chignons...

Laétitia 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.

Laetitia, 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

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

--**LA PERCEPTION (PER)**: représente les 5 sens du personnage.

Avec 4, Laétitia 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 DEXTERITE (DEX)**: l'agilité des mains. Très utile pour les travaux manuels.

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

--**LA SENSIBILITE (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, Laetitia est une fille plutôt sensible et même un peut trop dépendante de ses sentiments.

L'ALIGNEMENT

Le joueur doit choisir si il souhaite créer un personnage doté plutôt d'une "bonne" ou d'une "mauvaise âme". 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. Tout dépend si vous préférez incarner une fille adorable, une vraie chipie, ou bien un mélange subtil des deux. Cet aspect du jeu est appelé " **L'Alignement**".

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 **Réfractaire**

Réfractaire-Bon

Réfractaire-Neutre

Réfractaire-Mauvais

L'alignement réfractaire 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 Réfractaire-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 maintenant 3 listes de profils psychologiques :

La première contient des avantages et tout ce qu'il faut pour faire de votre personnage une fille au cœur pur et positivement correcte, une bonne âme en quelque sorte: c'est la liste "**profil positif**". La deuxième liste contient des défauts et tout ce qui est côté sombre d'un individu: c'est la liste "**profil négatif**".

Mais il existe maintenant une autre liste de **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 désavantageux »**

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 ; Réfractaire-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 : Réfractaire-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 ; Réfractaire-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 « désavantageux » par profils avantageux pris en supplément.

Penser à choisir les profils psychologiques dès le début de la création du personnage car souvent ceux-ci influent sur les Caractéristiques, Talents, Matières et Sports pratiqués.

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

ATTENTION ! : restez cohérent dans vos choix: évitez les combinaisons qui n'ont aucun sens du style: "Loyale" et "Perverse" ou encore "Eloquence" et "Réservée", à moins que votre personnage ait des tendances lunatiques: un coup l'un un coup l'autre.



Liste Profils positifs:

--**Aimable**: Le personnage est d'une grande amabilité avec les gens, et se fait de ce fait facilement des amis. +2 en CHA.

--**Loyale**: Le personnage est incapable d'agir de façon détestable ou traîtreusement, 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).

--**Sensibilité accrue:** Le personnage est d'une sensibilité extrême, comprend plus facilement ce que ressentent les autres et a du mal à cacher ses sentiments. +2 en SEN.

--**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 le consolant. +2 en SEN et +1 dans le talent séduction.

--**Bonne éducation:** Le personnage est d'une politesse irréprochable, agit avec tact et s'exprime et se comporte toujours de façon convenable. +1 en CHA.

--**Philanthrope :** le personnage ne peut s'empêcher d'aider les autres ; +1 en CHA, +1 en SEN

Liste Profils négatifs:

--**Médisance:** Le personnage fait courir des bruits vrais ou faux sur les personnes qu'il n'apprécie pas. Séduction -3.

--**Querelleuse:** Le personnage passe son temps à chercher des noises aux gens. -2 en Séduction. +1 au talent « Engueulade ».

--**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. SEN-4.

--**Perverse:** Le personnage est sans arrêt à la recherche de coups tordus pour compromettre gravement les gens qu'il n'apprécie pas. -2 en SEN, et -1 en CHA.

--**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. SEN-1 et CHA -2. +1 au talent « Engueulade ».

--**Avare:** Le personnage déteste prêter ses affaires. -2 en Séduction. Le personnage 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.

--**Kleptomanie:** 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 INTx2 pour s'empêcher d'agir.

--**Culottée:** Le personnage agit de façon sans gêne et parfois risquée sans se soucier des autres. CHA-1. +1 au talent « Engueulade ».

--**Jalousie extrême:** 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... -2 en Séduction.

--**Méchanceté extrême:** 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". -2 en SEN. -4 en Séduction. +2 au talent « Engueulade ».

--**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. Si elles sont connues, il subira des modifications de -2 en SEN et de -3 en Séduction vis-à-vis des personnes qui sont au courant et qui ne partagent pas ses idées.

--**Réactions violentes (impulsivité):** Si le personnage est confronté à un quelconque problème, il aura tendance à réagir de façon violente si il n'arrive pas à se contrôler après un test de sensibilité raté. -2 en séduction.

--**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. Séduction -3.

--**Rancunière:** Le personnage met tout en oeuvre pour se venger d'une manière ou d'une autre des misères qu'on lui a faite. -1 en séduction. Inutile de préciser ce que pourrait donner un personnage à la fois paranoïaque et rancunier...

--**Grossière:** Les manières et le vocabulaire du personnage sont d'un goût et d'une vulgarité à faire frémir. CHA-3. +1 au talent « Engueulade ».

--**Xénophobie:** Le personnage possède une aversion contre les étrangers ou certains d'entre eux. -4 en séduction lorsqu'il est en présence d'étrangers.

--**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. -4 en séduction lorsqu'il est en sa présence. 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. -3 en séduction lorsqu'il est en leur présence.

--**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.

Liste 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.*

--**Eloquence:** *Le personnage a une grande facilité à s'exprimer clairement, et possède le don de convaincre les autres à ses idées. +2 en Séduction et +2 en en conversation.*

--**Elégance:** *Le personnage se préoccupe beaucoup des vêtements qu'elle porte et tient à être toujours convenablement habillée. +3 au talent Mode et +1 dans le talent Séduction.*

--**Fort charisme:** Le personnage possède énormément de charme. +3 à la caractéristique CHA.

--**Facilité de compréhension:** Le personnage comprend vite et bien sans trop se torturer les choses les plus ardues. +3 en INT.

--**Chance:** 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).

--**Dextérité accrue:** Le personnage est d'une agilité remarquable avec ses mains. +3 en DEX.

--**Perception accrue:** Le personnage possède des facultés sensorielles assez développées. +3 en PER.

-- **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.



Désavantageux :

--**Boulimique:** Le personnage ne peut pas s'empêcher de manger. Sa ligne en prend un sacré coup. -3 en CHA.

--**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. +1 en SEN et -1 en INT.

--**Anorexique:** Le personnage refuse de se nourrir. -2 en PHY et -2 en CHA.

--**Paranoïaque:** Le personnage est persuadé qu'on lui en veut.

--**Réservée:** Le personnage est avare en parole et évite de parler plus qu'il ne faut par peur de s'exprimer. -2 dans le talent Séduction.

--**Garçon manqué:** Le personnage s'habille et se comporte comme un garçon. -1 en CHA.

--**Naïve:** Le personnage croit tout ce qu'on lui dit. INT-2. 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. Test de séduction à - 4 face à une fille qui ne l'est pas.

--**Fierté extrême:** Le personnage est imbu de sa personne et ne supporte pas qu'on le mette plus bas que terre. Test de Sensibilité à +3. Séduction -1

--**Alcoolique:** Le personnage est très porté sur la boisson.-2 en DEX, PER et PHY dès que l'alcool commence à faire effet. Si il continue à boire, le malus passera à 3, puis 4, etc ... A chaque fois, faire un test de PHYx2. Si 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 en DEX, PER et PHY dès que le personnage est drogué ou en manque.

--**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 "désespéré", 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.-2 en CHA

--**Moche:** Le personnage n'est pas très beau.-4 en CHA.

--**Pensive:** Le personnage est souvent dans la lune et préfère le rêve à la réalité. SEN+1.

-- **Distraite / Tête de linotte :** le personnage ne pense jamais à rien et est souvent distrait. -3 à son initiative. -2 à ses tests d'INT et de PER si le personnage ne fait pas un effort particulier pour se concentrer à sa tâche (si le joueur ne précise pas que son perso fait un effort de concentration).

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).

Les points de santé:

Il s'agit en quelque sorte des points de vie du personnage. Ils sont égaux à **PHY x 3**. (*Un personnage ayant 5 en PHY 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).



LES TALENTS

Le personnage possède autant de talents qu'il a de points d'intelligence. Ce sont les talents privilégiés du personnage: ceux qu'il connaît le mieux.

Liste des talents:

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)

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

Le score des talents dépend directement de celles des caractéristiques : il est composé de la somme de deux caractéristiques (voir tableau ci-dessus)

Pour les talents que l'on possède, on ne tient pas compte des malus entre parenthèses. Ces malus ne servent que lorsque le personnage tente une action liée à un talent qu'il ne possède pas.

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 :

Age :

15 ans et moins : 8 points de génération (collège)

16 -17 ans : 10 points de génération (seconde / première)

18 ans et plus : 12 points de génération (terminale)

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 sera toujours au maximum de 10 et au minimum de 1, tandis qu'un talent aura un score maximum de 20 et minimum de 1.*

Conseil : Calculez les modifications effectuées sur les caractéristiques en premier lieu, avant de calculer le score de tous les talents au brouillon (ou au crayon sur la feuille de perso sans appuyer pour pouvoir gommer plus facilement). Calculez ensuite toutes les modifications appliquées aux talents. En dernier lieu, ajouter les points de génération. Agir ainsi vous évitera d'oublier des modificateurs en route ou de reprendre vos calculs plusieurs fois.

*Laétitia possède un **alignement Juste-bon**. Son profil psychologique est choisi ainsi:*

Liste profil positif: *(entre 2 et 4 maximums) Sensibilité accrue, Loyale, Bonne éducation, soit 3 profils choisis sur les 4 possibles. .*

Liste profil négatif: *(entre 0 et 2 maximum) : aucun profils pris*

Liste profil neutre *(entre 0 et 4 au maximum)*

Avantageux : *Chance, élégance,*

Désavantageux : *pensive phobie (souris),*

Soit 4 profils neutres choisis, le maximum.

Un choix supplémentaire est effectué sur la liste profil neutre « avantageux » ce qui oblige à prendre un profil neutre désavantageux en même temps : les choix sont :

Profil neutre avantageux : *Facilité de compréhension*

Profil neutre désavantageux : *réserve*

Ces choix entraînent des modifications aux caractéristiques et aux talents :

Pour les caractéristiques :

Sensibilité accrue : *la caractéristique de Sensibilité est augmentée de 2, soit $8+2=10$, c'est à dire le maximum pour une caractéristique.*

Bonne éducation: *+1 dans la caractéristique Charisme, soit $8 + 1 = 9$.*

Pensive: +1 dans la caractéristique Sensibilité, elle est déjà à 10 et y reste.

Facilité de compréhension : +3 en INT, soit $6+3=9$, ce qui fait de Laétitia un personnage très intelligent.

En résumé, Laétitia a maintenant 9 en INT, 9 en CHA et 10 en SEN.

Choix et calcul des talents :

Laétitia a 9 en INT, elle peut posséder jusqu'à 9 talents en tout pour lesquels on ne tient pas compte du malus.

Laétitia choisit les talents suivants :

Mode : $(\text{Sen} \times 2) = 20$, soit le maximum possible pour un talent.

Volley (talent sportif) : $(\text{Phy} + \text{Dex}) = 9$

Dessin : $(\text{Dex} + \text{Per}) = 8$

Photographie : $(\text{Int} + \text{Per}) = 13$

Instrument de musique (piano) : $(\text{Sen} + \text{Int}) = 19$

Vélo : $(\text{Per} + \text{Dex}) = 8$

Séduction $(\text{Cha} + \text{Int}) = 18$

Equitation $(\text{Phy} + \text{Dex}) = 9$

Discrétion $(\text{Int} + \text{Dex}) = 13$

Modificateurs aux talents :

Elégante entraîne +3 dans le talent Mode, mais ce talent est déjà au maximum et reste donc à 20.

Réservée : -2 au talent Séduction, soit $18 - 2 = 16$ en séduction.

Phobie, Chance, loyale : pas de modifications.

Les points de génération :

Laétitia a 16 ans. Il y a donc 10 points de génération à répartir. Le joueur décide de les répartir ainsi :

3 points en plus pour le talent Dessin qui passe à 11.

2 points en plus pour le talent Photographie qui passe à 15.

2 points en plus pour le talent Vélo qui passe à 10.

3 points dans le talent « Savoir vivre » qu'elle n'a pas. Pour ce talent on tient compte du malus, ce qui donne finalement : (Int + Sen) (-2) +3 = 19 - 2 + 3 = 20, soit le maximum possible. Le savoir vivre semble être une seconde nature pour Laetitia.

Laétitia Laprade est donc une jeune fille très intelligente, mais extrêmement sensible et donc, capable d'avoir de profonds sentiments. Son élégance et sa bonne éducation renforcent son charme et en font une personne très séduisante et agréable à vivre. Sa loyauté, qui va surtout vers les gens qu'elle apprécie, l'empêchera de mal agir envers eux et même envers qui que ce soit, sauf peut être dans des cas extrêmes. C'est une amie fidèle mais dont la fragilité interne, due à sa trop grande sensibilité ainsi que son comportement droit rendent vulnérable aux attaques perfides de personnes qui lui voudraient du mal pour une raison quelconque. Pensive, il peut lui arriver parfois d'être distraite et de s'éloigner des réalités du monde par la pensée. Elle est douée pour le piano et l'équitation, elle aime dessiner, s'intéresse à la photographie ainsi qu'à la mode pour laquelle elle a un talent inné. Son sport préféré est le volley qu'elle pratique depuis peu au lycée.



MATIERES PRINCIPALES D'ENSEIGNEMENT.

Elles sont divisées en plusieurs catégories

1) Les matières littéraires:

Français, Langues étrangères (2 en principe), et Histoire - Géographie

2) Les matières scientifiques:

Mathématiques, Sciences Physiques (physique et chimie), Sciences Naturelles

3) Les options, qui comme leur nom l'indique sont optionnelles:

Il est possible de prendre de 0 à 3 options au choix. Ces options comprennent une 3eme et même une 4eme langue, ainsi que le Dessin et la Musique.

Il est possible de prendre d'autres options, au choix du MJ ou des joueurs.

Cela fait donc 7 à 10 matières en tout.

Le joueur doit répartir un nombre de points égaux à $(INT \times 4) + (SEN \times 2)$.

Pour chaque matière, on ajoute ces points au score en INT. La somme entre ces points et cette caractéristique ne doit pas dépasser 20. Les scores dans chacune des matières étant toujours compris entre 1 et 20.

Pour chaque matière, on a donc : INT + nombre de point répartis au choix du joueur.

Pour Laétitia, cela fera : $(9 \times 4) + (10 \times 2) = 56$ points à répartir dans 9 matières.

Laétitia prend deux options : Musique et Latin. Cela lui fait donc 9 matières. Comme elle possède déjà le talent Musique (piano) à 19, ce sera aussi son score dans cette matière sans que il soit nécessaire de dépenser des points pour cela. Elle peut aussi se servir des points pour le monter encore (à 20). Remarque : si elle avait pris l'option dessin, comme elle possède aussi le talent, on aurait procédé de même.

Le joueur choisit la répartition suivante :

Français : 9 points, soit un score de $9 + 9 = 18$

Anglais : 7 points, soit un score de $9 + 7 = 16$

Espagnol : 8 points, soit un score de $9 + 8 = 17$

Histoire - Géographie : 7 points, soit un score de $9 + 7 = 16$

Latin : 7 points, soit un score de $9 + 7 = 16$

Mathématiques : 5 points, soit un score de $9 + 5 = 14$

Sciences Physiques (physique et chimie) : 6 points, soit un score de $9 + 6 = 15$

Sciences Naturelles: 7 points, soit un score de $9 + 7 = 16$

Musique : 19 (gratuit car possède déjà le talent Musique)

Remarque : du fait de son haut score en INT et en SEN, Laétitia possède beaucoup de points à répartir, ce qui fera d'elle une excellente élève.

4) Sports:

Il est possible de pratiquer du sport au lycée et en dehors. Le personnage doit obligatoirement choisir entre 1 et 3 sports différents au choix qu'il pratiquera durant les heures de cours prévues à cet effet. Le nombre de sports pratiqués à l'extérieur n'est pas limité. Il est même possible de prendre les mêmes. Ceci dit, restez logique et ne faites pas pratiquer 10 sports différents intensivement à votre personnage, à moins d'être en section « sport – étude »

Les talents de sport sont régis par les mêmes règles que celle des autres talents. Il est d'ailleurs possible de garder quelques points de génération pour faire monter le score d'un talent de sport lors de la création du personnage.

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)

Les sports de combat donnent un avantage lors des bagarres et autres crêpages de chignons (voir plus loin).

Laétitia pratique déjà le volley à l'école. Elle a d'ailleurs un score de 9. Le joueur décide de lui faire pratiquer aussi la gymnastique rythmique dans le cadre d'un club, hors cadre scolaire. Son talent pour ce sport aura un score de 9. Si il lui restait des points de génération, elle pourrait augmenter ces scores.

COMPLETER SON PERSONNAGE:

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

1) A propos de 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 soeurs ? 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 ?

2) Sa vie scolaire:

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

A t-elle des activités extra-scolaires (type clubs) liés au lycée ? Exemple de clubs possible:

Informatique, Astronomie, Danse, Musique, Floralties, Radio-commande, Jeux de rôle, etc...

Les clubs sportifs: Equitation, Natation, Tennis, Tir à l'arc, etc...

Les professeurs: Leurs caractères ? Leur disponibilité ? Relations avec eux ? Emploi du temps ? Période entre deux périodes d'examens ? Quantité de travail à fournir et temps passé à travailler ?

3) Ses relations:

Ses amis: combien ? Qui ? Age ? Caractère ? Type de rapports qu'elle entretient avec eux ?
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? Manoeuvres perfides? Tentative d'humiliation? Chantage? Machinations complexes ? etc...)

A t-elle des confidents ? Est elle amoureuse ? De qui ? Ses sentiments sont ils partagés ?

4) Sa vie intérieure:

Elle est variable et dépend des 3 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 qu'il convient de faire mettre en valeur lors des parties.

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

Trousse, crayons, stylos, gommes, 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, etc ...

CONSEILS SUR LA CREATION DE PERSONNAGES:

Comme l'important n'est pas de survivre, mais de vivre des émotions à travers le scénario, lors de la création de votre perso, choisissez bien les profils psychologiques, non pas en fonction des bonus/malus qu'ils apportent, mais de l'idée que vous vous faites de la sensibilité de votre perso. Même si il possède un bon alignement, il est inutile de lui mettre trop de points en

SEN. Les points de génération seront plus utiles ailleurs, car certains profils psychologiques donnent la possibilité d'augmenter la SEN. Et si elle devient trop forte, votre perso se retrouvera trop facilement incontrôlable et vulnérable vis à vis des perfidies des PJ/PNJ mauvais. A moins que vous ayez des tendances masochistes, et vouloir à tout prix en faire une victime...hum...bon, il est donc préférable de mettre des points ailleurs, comme l'INT, le CHA ou la DEX.

Il ne faut pas non plus rendre son personnage totalement insensible: il vaut mieux laisser les scores faibles en SEN aux PNJ avec un alignement vraiment très mauvais...

Si votre perso possède un alignement bon, donnez lui une SEN de 5 que vous augmenterez éventuellement à 7 ou 8 au moyen d'un choix judicieux dans la liste des profils positifs, comme "Sensibilité accrue", ou "Coeur d'or".

Il est dangereux de monter la SEN à 10, car votre personnage aura alors beaucoup de mal à résister à ses émotions.

Si votre perso possède un mauvais alignement, faites en sorte que sa SEN ne dépasse pas 5 au final, de façon à avoir des tests de sensibilité réduits.



Lycéenne (3ème Edition)

LE SYSTEME DE REGLES



UTILISATION DES CARACTERISTIQUES :

Lorsqu'un personnage veut tenter une action qui n'a pas de rapports avec les talents, on regarde quelles sont la ou les caractéristiques qui s'en rapprochent le plus.

Si il n'y en a qu'une, on multiplie sa valeur par deux. Si il y en a deux, on les additionne.

Comme chaque caractéristique varie entre 1 et 10, on obtiendra des deux manières un chiffre entre 2 et 20.

On jette 1D20, et l'action est considérée comme réussie si on obtient un score inférieur ou égal au chiffre calculé auparavant. Un résultat de 1 est toujours une réussite et un résultat de 20 est toujours un échec.

Le jet est susceptible d'être modifié par des bonus/malus selon la situation.

Table des difficultés:

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

Exemple :

Laétitia 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, Laétitia tente de sa place de lire ce qui est écrit sur ce message. La caractéristique concernée est la perception. Laétitia a 4 en perception. Multiplié par 2 cela donne 8. Le message étant écrit en lettres capitales assez grosses, le MJ donne un bonus de +2, soit 10 ou moins à faire avec 1d20.

UTILISATION DES TALENTS :

Chaque talent est associé à deux caractéristiques et un malus si on ne possède pas le talent en question : voir tableau ci-dessous :

Les talents :

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)

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

- a) **Si le 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.

- b) **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 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.

Remarque : la somme finale du calcul de tous les talents avec tous les modificateurs associés (malus et points de génération ajoutés) est inscrit 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 en fonction des situations.

Les associations Talent/Caractéristique ainsi que les malus/bonus sont toujours décidées au final par le MJ selon les circonstances.

Pour l'usage d'une matière ou d'un sport pratiqué, idem aux talents mais avec la matière ou le sport pratiqué correspondant (voir le chapitre consacré à la création des personnages). Il n'y a pas de malus associés pour les matières scolaires contrairement aux talents.

Exemple 1:

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

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.

Laétitia possède le talent Photographie à 15, ce qui fait un score de 15 à faire avec 1d20. On ne tient pas compte du malus entre parenthèse puisque le personnage a le talent (d'ailleurs, il a été augmenté grâce aux points de génération lors de la création du personnage, passant de 13 à 15). Ceci dit, le MJ peut accorder un malus ou un bonus au jet de dé en fonction de la situation. Si il juge que le sujet choisi et la lumière permettent d'obtenir une jolie photo, il peut accorder un bonus de +2, par exemple, ce qui ferait 17 à faire avec le D20.

Exemple 2 :

Laétitia, 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 à l'arc. Le MJ constate que les caractéristiques utilisées sont DEX et PER. En les additionnant, on obtient pour elle : $4 + 4 = 8$, mais comme elle ne possède pas le talent, il faut tenir compte du malus de -4 pour ce talent, soit un score à faire de 4 avec 1d20. Le MJ considère que la cible est proche et donne un bonus de +2 au jet. Finalement, le joueur devra faire 6 ou moins pour réussir son tir.

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 1d20.

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 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.

Laétitia doit passer un contrôle de Math. Elle a 14 en Math. Elle révisé normalement (pas de bonus ni de malus). Cela fait 14 à faire avec 1d20. Elle obtient 8, soit une marge de réussite de 6. Cela lui fait donc 16/20 (10+6). Si elle avait fait 18, soit une marge d'échec de 4, elle aurait eu 6/20, car $10 - 4 = 6$.

TESTS DE SENSIBILITE :

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 se 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 si il réussit un score **strictement supérieur à SEN x 2 (et non pas inférieur ou égal).**

Exemple:

Si un personnage a 7 en SEN, son score en test de sensibilité sera de 14. Si ce personnage doit effectuer un test de sensibilité, il devra faire plus de 14 avec 1d20 pour pouvoir se contenir. Par contre, si il obtient 14 ou moins avec 1D20, il 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.



Exemple:

Une lycéenne qui est déjà démoralisée et qui possède une SEN de 7 perd sa meilleure amie à la suite de manoeuvres perfides de la part d'une fille qui la déteste. Elle doit tester sa sensibilité à la suite de ce nouveau coup dur. Son test de sensibilité serait normalement de 14 (SEN x 2), mais, considérant que son mauvais moral la fragilise, le MJ ajoute 2 points de malus au score, ce qui porte la sensibilité à 16 pour ce test. Cela signifie qu'elle restera stoïque uniquement si le jet obtenu est de 16 ou plus, dans tous les autres cas, son moral chutera encore plus et ce sera une crise de larmes ou de colère selon le caractère du personnage.

Par contre, si cette fille avait eu un meilleur moral, on aurait alors considéré que cela la rendait plus apte à résister et à faire face. De ce fait, le MJ aurait pu lui donner plus de chance de rester calme en enlevant 2 au score, ce qui aurait porté sa sensibilité à 12 (au lieu de 14), pour ce test-ci.

En cas de sensibilité extrême, c'est à dire SEN égal à 10 et donc test égal à 20 (*comme Laetitia*), le personnage réussit à se contenir si il fait 20, c'est-à-dire rarement.

Le roleplaying est primordial lors de ces moments d'émotions intenses. Le MJ devra privilégier et soigner ses descriptions, afin d'en peaufiner l'atmosphère. Le but est d'arriver à porter les émotions à leur paroxysme. 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.

Règles optionnelles:les points de moral (remerciements à [Emmanuelle Pallier](#)).

Chaque personnage commence la partie avec 50 points de moral, symbolisés par de petits coeurs sur la fiche de personnage. En fonction des événements que va subir le perso, son moral va monter ou descendre: le score maximum étant de 100 et le minimum de 1. Lorsqu'un test de sensibilité est effectué, le moral du personnage (et donc son score en point de moral) va s'en trouver affecté de manière différente selon que le test est réussi ou pas.

Lorsqu'il s'agit d'un événement positif, il y aura gain de points de moral.

Lorsqu'il s'agit d'un événement négatif, il y a perte de points de moral.

Ces pertes ou ces gains de points de moral seront différent selon que le personnage a été affecté par le test ou non:

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)

Événement négatif (perte de points)	Affectée	Indifférente
Mort d'un proche	-(5d20+10)	-(2d20+5)
Perdre son petit ami	-3d20	-10 points
Trahison d'une amie	-2d20	-5 points
Se faire humilier par une ennemie	-2d20	-4
Essuyer un refus de la part du garçon qu'on aime	-2d20	-4
Perdre une confrontation	-1d20	-4
Etre chahutée par ses camarades	-1d20	-3
Ne pas recevoir de cadeau (chocolats), à la Saint Valentin	-1d20	-3
Rater un examen / concours	-1d20	-3
Aller contre son alignement	-(1d20/2)	-2
Ne rien recevoir à son anniversaire	-(1d20/2)	-2

Perdre des points en matières scolaires	-5	-1
Etre privée de sortie par les parents	-4	-1
Rater un devoir	-4	-1
Se restreindre , se priver	-4	0
Perdre une compétition sportive	-3	0
Echec sur l'amélioration d'un talent	-3	0
Trop travailler / réviser	-2	0
Tomber malade	-2	0
Rater une action facile	-1	0

Événement positif (gain de points)	Affectée	Indifférente
Trouver un petit copain	+3d20+5	+10
Tomber amoureuse	+2d20	+10
Se faire une amie / se faire consoler	+1d20	+5
Humilier une adversaire	+1d20	+4
Participer à un voyage scolaire	+ 1d20	+3
Réussir un examen / concours	+1d20	+3
Faire une bonne action	+(1d20/2)	+2
Participer à une fête	+(1d20/2)	+2
Perfectionner ses talents	+5	+1
Gagner une compétiion sportive	+4	+1
Réussir un devoir	+4	+1
Faire du shopping avec les copines	+4	+1
Sortir entre copines	+3	+1
Dire du mal des garçons entre copines	+3	+1
Gagner un nouveau talent	+3	+1
Encouragements	+2	0
Manger une bonne glace/pâtisserie	+2	0
Prendre un bon bain chaud	+2	0
Jouer à des jeux vidéo	+1	0
Aller chez le coiffeur / s'acheter vêt.	+1	0
Réussir une action difficile	+1	0

Quelles que soient les variations du moral, le score en points de moral ne sera jamais supérieur à 100 ni inférieur à 1.

Le score en points de moral permet de se faire une idée précise et rapide du niveau du moral d'un personnage. Si le personnage possède le défaut suicidaire, il essaiera de se tuer à chaque fois que son score en moral sera inférieur à 10.

Echelle de moral :

Bonheur: 91 à 100

Heureuse: 81 à 90

Joyeuse: 71 à 80

Bonne humeur: 61 à 70

Normal: 41 à 60

Mauvaise humeur: 31 à 40

Malheureuse: 21 à 30

Démoralisée: 11 à 20

Désespérée (possibilité de suicide): 1 à 10

Sur la fiche de personnage, les points de moral sont symbolisés par des petits cœurs que le joueur peut barrer ou entourer afin de déterminer à tout moment le niveau actuel du moral du personnage.

LE COMBAT : (ou crêpage de chignon)

Il arrive parfois que les tensions créées entre certaines élèves soient telles qu'elles en viennent aux mains. Même si ces débordements doivent rester rare 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, échange 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.

Par exemple, il est possible qu'une fille, excédée par le comportement infect et quotidien d'une autre à son égard finisse par s'empoigner durement avec elle. Ce qu'il faut bien saisir, c'est que les personnages ne doivent pas se taper dessus pour des peccadilles. 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 prompte 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. Si 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. Une fois que le tour est terminé, on recommence un nouveau tour et ainsi de suite jusqu'à que l'un des deux personnage 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:

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

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.



Note : les sports de combats sont plus difficiles à maîtriser, mais ils permettent de faire plus de dégâts (voir plus loin).

L'attaquant et le défenseur jettent chacun 1D20. 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 si il avait tenté une esquive, ou bloqué si il avait tenté une parade.

Si la marge de réussite est identique, il ne s'est rien passé et les personnages continuent leurs actions.

Laétitia, qui ne possède pas le talent combat aura les scores suivants:

Attaque: $(5 + 4) - 5 = 4$

Esquive: $5 + 4 = 9$

Parade: $(5 + 4) - 5 = 4$

Autre exemple, un personnage possédant 5 en PHY, 7 en DEX et possédant le talent Combat aurait les scores :

Attaque : $5 + 7 = 12$

Esquive : $5 + 7 = 12$

Parade : $5 + 7 = 12$

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:

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 résultats des dommages sont arrondis au point inférieur.

Conséquence sur les pertes de points de santé:

Comme il est dit plus haut, **les Points de Santé (ou PS)**, sont égaux à **PHYx3** 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.

Dés que ces points se retrouvent dans l'intervalle [**PHYx2 ; PHYx3**] il est victime d'une **blesseure 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 ; PHYx2**], la victime souffre d'une **blesseure 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 -3.

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 **PHY + (10-SEN)** pour ne pas s'évanouir. Si il reste conscient, toutes ses actions sont alors pénalisées par un 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.

Remarque :

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 si 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 majorés de 2. De plus, ses tests de sensibilité lors d'un combat sont minorés de 2. Le bonus aux dégâts n'est valable que si le personnage effectue réellement une attaque d'art martiaux avec les poings ou les pieds (tirer les cheveux ou donner une baffe n'est pas considéré comme tel). Le bonus est aussi valable si le personnage donne un coup avec des armes utilisées en art martiaux (nunchaku, tonfa, etc...)

***Exemple :** un personnage possédant le talent combat touche son adversaire avec un coup de poing : le joueur obtient un 13 sur le d20 : le résultat de 13 / 5 est entre 2 et 3. La victime perd donc 2 points de vie. Comme l'attaquant possède le talent Combat, ses dégâts sont majorés de 1 et donc portés à 3. L'adversaire a un PHY de 6 (c'est à dire $6 \times 3 = 18$ points de santé). Il lui en reste donc 15). C'est donc une blessure légère. Pour être victime d'une blessure moyenne, ses PS doivent passer en dessous de 12 ($PHY \times 2$).*

En général, les combats ne vont pas plus loin que la première blessure légère, au pire à une blessure moyenne. Il arrive aussi souvent que les tests de sensibilité ratés obligent les personnage à s'arrêter sans qu'aucun points n'aient été perdus. Pour que les combats se prolongent au delà d'une blessure légère ou moyenne, il faut que la haine que se voue les protagonistes soit titanesque.

Dés qu'un personnage est touché, même si il ne perd pas de point de santé, il doit immédiatement effectuer un test de sensibilité. Il devra en faire un 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.

N'oubliez pas non plus qu'il arrive parfois que la rage ou la colère transforme une mauviette ou un agneau en véritable furie. 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.

Au fait, il va de soi que si les élèves sont trouvés en train de se battre ou que l'une d'elle inflige à une autre une blessure moyenne ou grave, il est fort probable que des sanctions sévères soient prises à leur égard. Il est même possible que cela aille jusqu'au renvoi de l'établissement.

Il est donc nécessaire d'insister à nouveau 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 points de fatigue (règle optionnelle)

Les points de fatigue d'un personnage sont égaux à : **PHYS + 10**

Pour chaque action intense, réclamant une dépense d'énergie (physique ou mentale), on lance 1D20

- si le score est inférieur ou égal aux points de fatigue actuels d'un perso, il ne se passe rien et il peut continuer ses actions.
- si le score est supérieur aux points de fatigue, on enlève 1 point de fatigue. Arrivé à 0, le personnage est complètement épuisé.
- si D20=1 : ajouter 1 point de fatigue

- si D20=20 : enlever 2 points de fatigue

Si le personnage se repose : (1 heure à ne rien faire), lancer 1D20. Si le score est inférieur aux points de fatigue, il gagne 1 point.

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 santé perdu si il s'agit d'une blessure légère. Il perd 2 points de fatigue par point de santé perdu si il s'agit d'une blessure d'une gravité supérieure.



L'EXPERIENCE:

Il y a trois manières de faire progresser son personnage:

1) Augmentation des talents que l'on possède:

A chaque fois qu'un talent est utilisé de manière judicieuse au cours d'une partie, on fait une petite croix à côté, dans la petite case prévue à cet effet. 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 du talent de 1.

Exception: pour pouvoir tenter ce test afin d'augmenter une de ses matières scolaires de 1, il faut obtenir la moyenne à 3 examens d'affilée dans cette matière. Mais si on obtient 3 fois d'affilée une note inférieure à 7, le niveau de la matière concernée baisse automatiquement de

1. De plus, si on ne travaille pas du tout une matière de 3 semaines, son niveau baisse aussi de 1 automatiquement.

Attention! : dans tous les cas, pour pouvoir augmenter le talent ou la matière de 1, il faudra faire un jet **strictement supérieur** au score à obtenir.

Exemple:

*Laétitia possède le talent Dessin. Elle réalise au cours de plusieurs scénarii trois dessins particulièrement réussis. Le MJ l'autorise à tenter un jet pour faire monter son score dans ce talent. Elle a 11 en Dessin. Il faut donc qu'elle obtienne un **jet supérieur** à 11 avec 1d20 pour que son score en Dessin puisse passer de 11 à 12.*

2) 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 si 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 $INT \times 2$. Si il est réussi, le personnage pourra pratiquer le talent avec un malus réduit de 1. 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...

Exemple:

*Laétitia souhaite se mettre à l'informatique (de base). Au bout de 3 mois d'apprentissage, elle devra faire un test $INT \times 2$. Elle a 9 en INT, soit un test à 18 ou moins. Elle fait 8, soit une réussite. Le talent informatique se calcule normalement ainsi : **Informatique** ($INT \times 2$) **(-6)**. Son score dans le talent " Informatique" sera donc de $(INT \times 2)$ **(-5)** : on a réduit le malus de 1, soit pour Laétitia : $(9 \times 2) - 5 = 13$.*

3) Les points d'émotion:

Les points d'émotions sont distribués en fin de partie aux personnages qui sont arrivé 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.

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

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

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

A 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 liste de profil, qu'elle soit positive ou négative. Il est aussi possible, en même temps de se débarrasser d'un de ses aspect psychologique, 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" si 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 opéré de façon logique et en accord avec le MJ. Ceux-ci découlent en général des événements qui sont survenus au cours des parties.

Exemple:

Contre toute attente, et à la suite d'une embrouille incroyable, Laétitia a été désignée d'office chef de classe. Durant plusieurs scénarii, elle s'est démenée dans sa fonction et a dû prendre plus d'une fois la parole et sortir de sa réserve habituelle. Les choses n'ont pas toujours été simples, mais elle est parvenue à s'acquitter de cette tâche avec brio. Lorsque ses points d'émotion parviennent enfin à 50, elle décide de se débarrasser de l'aspect "Réservée" et de prendre celui d'"Eloquence" en même temps. Le MJ, en raison de ces succès et de ses actions accomplies en tant que chef de classe lui accorde ce changement



LE CADRE DU JEU

LES SPECIFICITES DU JEU:



Lycéenne est un jeu où les personnages incarnent des jeunes filles dans un lycée ou un pensionnat. Mais le but n'est pas de simuler les problèmes de jeunes dans un bahut pourri d'une banlieue paumée (Zone qui est un petit jeu sympa serait plus approprié)

Le but est plutôt de créer un cadre plutôt agréable, propice à une certaine atmosphère chargée d'émotions.

L'action peut se dérouler de nos jours, en Europe, au Japon, aux USA ou où vous voudrez. Mais rien ne vous empêche, pour y donner un effet de romantisme accru, ou tout simplement parce que cela vous semble plus attrayant, de la situer à une époque plus ancienne, comme le XVIIIème ou le XIXème siècle, aux alentours de 1900 (la Belle Epoque) ou encore durant les années 20 ou 30.

Vous pouvez aussi choisir de jouer avec humour ou de manière sérieuse, selon ce que vous cherchez à mettre en place au niveau de l'ambiance.

POUR DEBUTER:

Il est conseillé aux joueurs d'avoir des personnages qui, soit se connaissent déjà, soit vont faire connaissance lors du premier scénario. Il est aussi préférable qu'ils possèdent un "alignement" similaire, même si il est possible qu'ils aient des comportements assez différents les uns des autres.

Le premier scénario doit planter le décor et les personnages, de ce fait, il est judicieux d'y mettre en scène la rentrée des classes. Ce premier scénario sera celui de la découverte du cadre de vie et d'étude des personnages (PJ et PNJ), ainsi que celui de la mise en place des différentes intrigues auxquelles les personnages seront tour à tour confrontés et qui vont rythmer les ruptures, les réconciliations, les apparitions de problèmes, d'amis, d'ennemis, etc...

La plupart des actions et interactions se font en fait en dehors des cours: Avant, après, durant les interclasses, sur le chemin du lycée, à la maison, en ville, etc...

Le MJ et les joueurs devront avoir à l'esprit la nécessité de créer au cours des parties une atmosphère propice à cet épanchement affectif et émotionnel des personnages. Le défi à relever est loin d'être évident car il oblige parfois les joueurs à dévoiler une partie de leur sensibilité au travers celle de leur personnage. Il est conseillé de mettre en valeur les conflits internes qui peuvent surgir chez un personnage: l'adolescence est une période de la vie où l'on

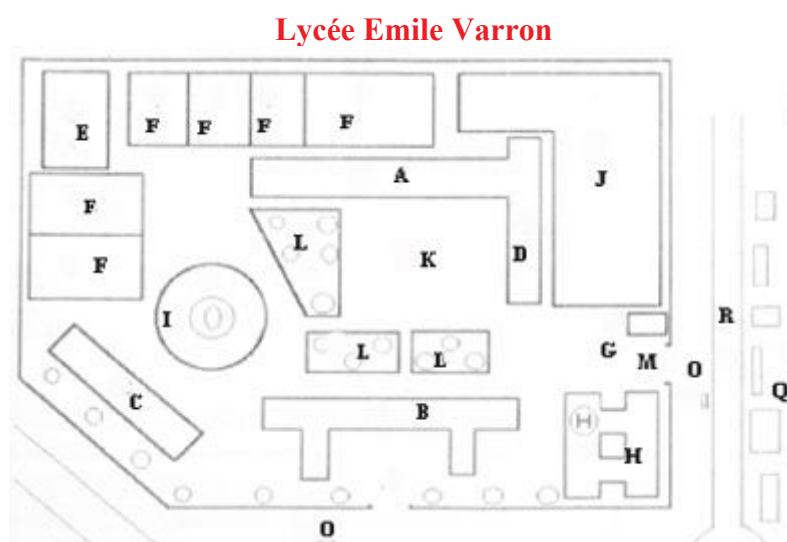
s'interroge, cherche ses marques, son identité et découvre ses premiers émois mais aussi ses premiers doutes...

Tout cela doit avoir sa place au cours des scénarii, mais le pilier essentiel reste principalement la création des émotions. Or, créer une émotion n'est pas toujours facile.

Le meilleur moyen est de parvenir à des actes extrêmes: déclaration d'amour ou tentative de suicide. Néanmoins, ces actes là, si ils sont forts et puissants doivent rester rares.

Plus généralement, l'émotion sera créée par le fait, par exemple, d'un amour non partagé; Un fort serment d'amitié; Une cinglante humiliation effectuée par quelqu'un que l'on croyait ami; Une effroyable machination dont le but est de nuire psychologiquement; Une réconciliation faite au coucher du soleil et où 2 filles autrefois ennemies tombent en pleurant dans les bras l'une de l'autre, ou tout autre acte pouvant agir en bien ou en mal sur l'émotivité des personnages...

PLAN D'UN LYCEE:



Légende:

<p>Bâtiment A: bâtiment principal</p> <p>-Rez de chaussée: Labos de langue, lavabos</p> <p>-1er étage: Salles de cours de part et d'autre d'un long couloirs</p> <p>-2eme étage: idem</p> <p>-3eme étage: Salles de cours et de</p>	<p>Bâtiment E:</p> <p>-Rez de chaussée: Piscine et vestiaires</p> <p>-1er étage: Salles de gym</p> <p>F: Terrains le sports: volley, hand, basket, tennis...</p> <p>Bâtiment G: Concierge</p> <p>Bâtiment H:</p>
--	---

TP de Physique, Chimie et Biologie	-Rez de chaussée: Infirmerie
Bâtiment B:	et cafétéria
-Rez de chaussée: Salles de musiques	-1er étage: Cuisine et salle
insonorisées et une salle de projection.	de cantine
-1er étage: Studio audio-visuel et	I: Grande pelouse circulaire
salles d'informatique	avec une fontaine au centre
-2eme étage: Salles d'examens	J: Parking intérieur du lycée
Bâtiment C:	K: Cour principale; L: Pelouse avec arbres
-Rez de chaussée: Bibliothèque et	M: Entrée principale; N: Autre entrée
salles de permanence	O: Arrêts de bus et parkings extérieurs;
-1er étage: Salles d'examens	P: Rond point
Bâtiment D:	Q: Habitations adjacentes au lycée;
-Bâtiment administratifs de deux	R: Avenues.
étages, direction, salles des profs	

INSTANTANES :

Voici quelques idées possible d'intrigues de base: à vous de bâtir les scénario qui vont avec.

Le corbeau:

Une fille possédant un mauvais alignement et dont le père est avocat a accès en cachette aux dossiers de son père. Certains concerne les problèmes familiaux de ses camarades de classe: divorce des parents, membre de la famille en prison, etc...

Elle colle ensuite un peu partout et sans se faire voir des affichettes sur lesquelles elle diffuse les informations qu'elle a appris, auxquelles elles ajoute des ragots de son cru.

Ses victimes sont aussi bien des filles qu'elle déteste que des professeurs lui ayant donné une mauvaise note, et pourquoi pas les personnages eux-mêmes ou leurs amis. Les dégâts qu'elle provoque obligeront les personnages à agir dans un premier temps pour réparer au mieux les torts causés, apaiser les tensions créées, consoler celles qui ont été particulièrement visées, puis, ensuite, pour essayer de découvrir la vraie coupable, qui agit par pure méchanceté ou par vengeance.

Le club prestigieux:

Un des personnage, ou bien plusieurs sont admis, à la suite d'un concours ou tout autre sélection à déterminer, à faire parti d'un club sélect très fermé, rattaché ou non à l'école.

-Cette sélection attisera la jalousie de filles qui n'ont pas eu la chance de pouvoir y entrer. Se sentant lésées, elles cherchent à nuire cruellement aux personnages.

-Les activités en apparence anodines de ce club peuvent cacher des réalités moins réjouissantes: trafic en tout genre, secte, moeurs suspectes des dirigeants, réseau de prostitution,etc...

L'amie sournoise:

Un des perso se lie d'amitié avec une jeune fille apparemment très sympathique. Mais elle possède des tendances homosexuelles, et est tombée amoureuse du personnage. Etant très jalouse, elle cherche par tous les moyens détournés à l'éloigner de ses autres amis afin qu'elle n'ait plus qu'elle vers qui se tourner et finisse par lui tomber dans les bras.

La vidéo compromettante:

Une des élèves, appartenant au club vidéo du lycée surprend une de ses camarades et son professeur dans une position équivoque, et réussi à les filmer à leur insu. Elle menace de tout révéler si on ne lui donne pas quelque chose en

échange (argent, bonnes notes, et même du plaisir pourquoi pas...).La fille qui entretient des relations avec son prof peut être un des personnages ou une de leurs amies qui viendrait en larmes demander de l'aide ou des conseils pour que la honte ne s'abatte pas sur elle. Il est aussi possible d'envisager qu'elle ne soit pas si consentante et que son prof abuse d'elle en exerçant un chantage quelconque. Tout cela risque de se terminer par un énorme scandale.

Stupéfiant ! :

Une fille, déprimée pour des raisons personnelles (amour brisé, problèmes familiaux...)

se drogue. Ses attitudes étranges l'ont rendue solitaire et très éloignées des autres. Pour une raison ou une autre, les personnages découvrent qu'elle prend de la drogue. A ce moment, plusieurs attitudes sont possibles:

-Les persos ont un mauvais alignement: ils peuvent la faire chanter, l'obliger à partager, au risque d'avoir de gros ennuis.

-Les persos ont bon alignement: il pourront essayer de l'aider à se sortir de ce mauvais pas et auront alors des problèmes avec des dealers, furax de voir une de leur cliente décrocher.

Le concours:

Les personnages organisent un concours à préciser (théâtral, musical, littéraire, photographique, sportif...) dans le cadre de l'école. D'autre élèves, ennemis des personnages vont être à l'origine d'une série d'incidents (recette dérobée, stands s'écroulant...) visant à nuire

au projet et à son bon déroulement afin de discréditer les capacités d'organisation des personnages.

Le triangle amoureux:

Classique: un ou plusieurs personnages découvrent le grand amour au cour d'une boum, d'un gala ou d'une sortie quelconque. Hélas, le garçon qu'elle aime en aime une autre qui elle en aime un deuxième qui s'en fiche totalement car il s'intéresse au premier qui ne le sait pas encore. Les variations sur ce thème peuvent être très nombreuses et servir de toile de fond permanente au fil des scénarii.

Murder party:

A la suite de la création d'un club "Jeu de rôles", les personnages participent à un "Grandeur Nature" organisé lors du gala annuel de l'école. Les membres d'une secte dont le QG se situe non loin du lycée voient ce genre d'activités d'un mauvais oeil, et feront tout pour que la direction supprime ce club, quitte à créer des incidents gênants (enlèvements, accidents, menaces...) pour la réputation de l'école.

Le faux:

Les parents d'un jeune garçon, persuadés que la qualité d'étude du lycée est ce qui se fait de mieux, l'obligent à se travestir en fille et échafaudent une grosse magouille avec la directrice pour qu'il puisse y être accepté. Partagé entre la joie de pouvoir être entouré que de filles, et entre sa gêne, voire sa souffrance d'être constamment forcé de cacher sa véritable nature aux autres élèves, son comportement risque d'être jugé très bizarre. Ce genre de situation est propice à une avalanche de problèmes pimentés de gags. Toutefois, il est probable que la chose soit découverte un jour ou l'autre.

