

Ils essaient de vous faire du mal en disant que vous êtes bizarre, mais cela ne fait que vous conforter dans votre idée.

Il faudrait faire quoi pour qu'ils ne vous trouvent pas bizarre ? Être comme eux ? Essayer d'être populaire ? Passer plus de temps à faire semblant d'être heureux qu'à chercher ce qui vous permettra réellement de l'être ? Vous n'avez tout simplement pas l'énergie pour ça, ou du moins pas celle qu'il faudrait pour courir après les mêmes choses que tout le monde. Vous avez vos petits trucs bien à vous, vos petites joies que personne ne comprend mais qui vous rendent plus fort.

Alors, laissez-les croire que vos subtils traits d'humour ne sont que des inepties gênantes si c'est ce qu'ils veulent. Vous savez qui sont les véritables imbéciles, et qui passe vraiment à côté de quelque chose.

DÉMON INTÉRIEUR

Tout le monde vous saoule à vous dire tout le temps que vous êtes étrange. Ça suffit ! C'est le moment d'inverser les rôles ! Ridiculez les tendances les plus populaires et les zombies qui les suivent. Montrez à quel point ils ne sont que des déchets sans âme ni cervelle. Vous échappez à votre démon intérieur quand vous découvrez quelqu'un qui apprécie vos centres d'intérêt, ou quand vous faites en sorte qu'une personne se sente encore plus bizarre que vous.

ACTION SEXUELLE

Votre partenaire gagne la possibilité de relancer une fois les dés durant cette séance.



Le Bakeneko

JOUER LE BAKENeko



Gênant, tout sauf tendance, déroutant, et franchement à part, le Bakeneko n'essaie même pas de rentrer dans le moule. Il a ses propres centres d'intérêt, une façon de penser bien à lui, et il ne compte pas y renoncer, même si cela implique d'être rejeté par ses soi-disant semblables. Il peut s'agir de l'adolescent qui a appris une langue imaginaire pour mieux pouvoir suivre sa série ou son jeu favori, du gothique qui peut citer Nietzsche par cœur, ou de quelqu'un qui n'en est qu'à sa première année de lycée mais lit des thèses universitaires. Dans tous les cas, il trace sa propre voie et préfère être seul qu'entouré de gens qui ne le respectent pas.

Votre fibre individualiste se retrouve jusque dans le choix de vos caractéristiques. Avec un score élevé de Glacial et d'Impulsif, vous êtes doué pour rester au-dessus de la mêlée et tout à fait capable de convaincre les autres de vous laisser tranquille, ou de simplement les ignorer et de continuer votre chemin. Votre nature peut être particulièrement fougueuse et imprévisible (Glacial 1 et Impulsif 2), ou vous pouvez préférer observer calmement vos camarades afin de comprendre leurs motivations (Glacial 1, Impulsif 1 et Ténébreux 0). Quoi qu'il en soit, votre nature excentrique a tendance à se mettre en travers de vos compétences sociales (Sexy -1).

Les goûts pour le moins particuliers du Bakeneko ne signifient pas qu'il doive totalement passer pour un extraterrestre ni se retrouver constamment seul. Son étrangeté ressort bien mieux quand il est entouré d'adolescents « ordinaires ». Alors, même s'il peut être amusant de vagabonder dans votre coin pour montrer à quel point vous êtes détaché, assurez-vous d'avoir d'assez bonnes raisons de continuer à traîner avec les autres personnages principaux. Votre amitié peut par exemple dater d'avant qu'ils ne deviennent si obsédés par l'idée d'être « normaux », ou vous pouvez tout simplement aimer les taquiner au sujet de leurs mélodrames permanents ou de leur manque flagrant de goût en matière de musique.

ACTIONS

Cochez trois des actions suivantes.

Chat noir

Lorsqu'un autre personnage principal fait un jet à votre rencontre, vous pouvez dépenser un ascendant pour réduire son résultat d'un point.

Choisir les bons genoux

Quand vous montrez ostensiblement que vous choisissez une personne au détriment d'une autre, celle qui a vos faveurs gagne 1 point d'expérience. Vous gagnez un ascendant sur elle.

Le chat et la souris

Quand vous *cognez* quelqu'un, obtenez un résultat entre 7 et 9, et que la MC décide de la réelle gravité de la blessure, les dégâts que vous infligez ne peuvent être supérieurs à votre score d'Impulsif.

Ni au doigt ni à l'œil

Quand vous posez un lapin à quelqu'un juste pour prendre du bon temps et vous détendre, effacez une condition.

Retomber sur ses pattes

Quand vous vous tenez debout, vous pouvez sauter l'équivalent de votre taille en hauteur. Vous ne subissez pas de dégâts lorsque vous faites une chute.

Rôdeur

Vous voyez parfaitement dans le noir.

Toutes griffes dehors

Vous pouvez donner un ascendant à quelqu'un pour ajouter +3 sur votre jet pour le *rembarrer*.

IDENTITÉ

Choisissez un nom, une apparence, un regard et une origine.

NOM : Bettie, Chang, Esmeralda, Fisher, Gogo, Jiro, Mamoru, Percy, Rachel, Sophie, Travis

APPARENCE : gênante, impeccable, particulièrement moite, recouverte de poils de chat, touchante de bizarrerie

REGARD : brillant, félin, luisant, mi-clos, sournois

ORIGINE : adopté, élevé par de proches parents, excentrique, pratiquant d'arts martiaux

CARACTERISTIQUES

Choisissez une des colonnes

SEXY		SEXY	-1
GLACIAL	-1	GLACIAL	1
IMPULSIF	1	IMPULSIF	1
TÉNÉBREUX	2	TÉNÉBREUX	0
	-1		

HISTOIRE PERSONNELLE

Choisissez si vous trouvez chacun des personnages ennuyeux ou intéressant. Dans le premier cas, vous l'avez cerné : prenez un ascendant sur lui. Dans le second, vous voulez attirer son attention : donnez-lui un ascendant.

DÉGÂTS

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Bakeneko.
- Cochez une action de Bakeneko.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous avez trouvé votre bande de **bêtes curieuses**.

ASCENDANTS & CONDITIONS