

# Création Personnage

## Assembler votre démon

Vous avez UN choix par membre, YEUX, TETE, BRAS, CORPS et JAMBES. Chacun de ces membres peut vous donner une compétence, un bonus en CARA ou un malus en CARA.

Yeux	Effets
Uni-culaire	-5 PER compétence: Coup d'oeil; permet de lancer/poser son oeil quelque part
Tri-culaire	+5 PER compétence: Crève l'oeil; Tu peux te crever volontairement un oeil pour gagner 20 de chance de réussite pour un jet.
Oeil tentaculaire	Compétence: Le bon oeil; Ton oeil est long et malléable comme un tentacule il peut s'étendre jusqu'à 1 DIZ PER mètres.
Oeil blindé	-5 PER compétence: Blindoeil; -5 Deg à la tête
Oeil de braise	-5 PER compétence: Regard de braise, lance du feu avec la pupille 1d6 deg
Oeil de givre	-5 PER compétence: Regard glacial, gèle une cible que tu regardes 1d6 deg
Oeil de foudre	-5 PER compétence: Coup de foudre, lance un éclair du regard 1d6 deg
Oeil mou	-5 PER compétence: Moloeil; renvoie un tiers des dégâts reçus à la tête à l'envoyeur
Oeil oignon	-5 PER compétence: Crocodile, peut pleurer sur commande et créer 1 DIZ PER mètre cube de larmes.
Oeil de faucon	+5 PER de près +10 PER de loin
Oeil loupe	+10 PER de près +5 PER de loin
Oeil Horloge	Compétence: Oeil hier; te permet de revoir une scène passée mémorisée précisément.
Yeux de Biche	Des yeux troooooop mignons ! +5 CHA

Tête	Effets
Cornes de bouc	compétence: charge; 1d6 + DIZ FOR dégâts
Cornes d'escargot	+10 PER tu as des petits yeux aux bouts des cornes
Cornes de brume	compétence: Corne de brume; Te permet de faire de la musique avec tes cornes
Cornes tordues	-5 CHA compétence: Cornetage; te permet de crocheter avec tes cornes
Capri-Cornes	+5 PER permet de sentir des odeurs avec tes cornes
Corne de Narval	Compétence: Escorne; te permet d'utiliser ta corne comme d'une épée 1d6 deg
Corne céphalique	+5 INT Des cornes de raies extensions du cerveau

Tête	Effets
Gueule de crocodile	Compétence: Croquer 1d6 deg
Sale Gueule	-5 CHA Compétence: Haleine; envoie un nuage toxique 1d6 deg
Langue crochue	+5 PER Compétence: Excellangue; Tu peux sentir de subtiles odeurs avec ta langue
Gueule fourneau	Compétence: Appétit d'enfer; Te permet d'avaler et de détruire la plupart des objets 1d20 deg
Grande Gueule	Compétence: Coffre; Te permet de stocker jusqu'à 1 DIZ CON objets dans ta gueule
Bouche cousue	Compétence: Bouche cousue; Te permet de sceller ta bouche pour ne plus faire aucun son avec.
Gueule de serpent	Compétence: Venin; tu secrètes du venin en tant que bave 1d4 par tour si injecté.
Crocs de vampire	Compétence: Vampirisme, Se soigne en mordant une cible 1d6 + 1 DIZ MEN PV soigné
Museau	+10 PER compétence: Flair; te permet de sentir comme un chien
Tête d'animal	Voir les effets selon l'animal avec le MJ

Corps	Effets
Corps de Pierre	+5 CON +10 PV
Corps de Lâche	-10 CON +10 DEX
Corps de velours	+10 CHA -5 CON
Corps d'athlète	+10 MOUV -5 INT
Corps de plante	Immunisé au poison, le feu fait 2 fois plus de dég
Corps de braise	Immunisé au feu, l'eau et la glace font 2 fois plus de deg
Corps de glace	Immunisé à la glace, et à l'eau le feu fait 2 fois plus de deg
Corps de boue	Immunisé contre la foudre, la glace fait 2 fois plus de deg
Corps de verre	Subit la moitié des dégâts magiques, le double des dégâts physiques.
Corps de géant	+15 PV +5 FOR -20 DIS
Corps de nain	-5 PV -5 FOR -5 MOUV +10 DIS +5 DEX
Corps mou	Subit la moitié des dégâts physiques le des double dégâts magiques
Corps de merde	-20 CHA immunisé contre le poison, tout le monde t'évite tu pues.
Esprit de corps	+10 Dans MEN INT MOUV DIS PER -10 dans tout le reste
Corps Mourant	Le poison te soigne 1d6 les soins t'infligent 1d6 deg
Grand Corps Malade	+10 jets de Soins +10 INT -20 MOUV
Corps nemuse	Te permet de faire de la musique avec ton corps

Bras	Effets
Bras longs	Tes bras font DIZ DEX /2 mètres.
A bras cada bras	+5 MEN -5 FOR
Mains crochues	compétence: Griffes 1d6 deg
Bras musclés	+5 FOR -5DEX
Bras-illeur	Compétence: Brailleux, t'as des bouches sur les paumes qui peuvent gueuler.
Bras de chauve souris	Compétence: Vol
Tentacule	Tu as 1d4 tentacules à la place des bras
Mains palmées	+10 MOUV dans l'eau -5 DEX
Bras zier	Bras en feu compétence: Toucher brûlant 1d4 deg
Mains baladeuses	compétences: Mains balladeuses Peut détacher ses mains
Mains de gobelin	+5 DEX -5 FOR
Mains de Forgeron	+5 ART - 5 TIR
Mains d'elfe	+5 TIR -5 ART
Bras cassé	-5 DEX compétence: Disloquer; te permet de tordre tes bras dans tous les sens.
Pas de bras	Pas de chocolat +5 dans toutes les caras, mais -20 DEX parce que t'as pas de bras. Le chocolat te redonne tous tes PnV
Manchot	Tu n'as qu'un bras et t'es un sacré bandit +10 FOR +10 DEX

Jambes	Effets
Queue de serpent	+5 MOUV -20 SAUT
Ailes de chauves souris	Tu n'as pas de jambes mais tu voles compétence: Vol
Pattes de boucs	+10 SAUT compétence: Charge 1d4 deg
Court sur pattes	-10 MOUV +5 CON +5 CaC
Serres d'aigle	Compétence: Griffes 1d6 deg
Palmes	+10 Mouv dans l'eau
Tentacule	Tu as 1d4 tentacules à la place des jambes
Pas de jambes	Tu n'as pas de jambes tu rebondis sur ton derrière +5 dans toutes les cara sauf -20 MOUV
L'aile ou la cuisse	Tu peux avoir des ailes à la place des jambes ou des jambes dans le dos.
Jambes normales	wow elles sont très normales tes jambes +5 CHA
Pieds ventouses	compétence: ventouse, te permet de coller à des surfaces planes
Roulettes	+5 MOUV tes pieds sont des petites roulettes
Pattes d'insecte	-10 BEAU +5MOUV +5 DEX
Pied léger	+5 DIS -5 MOUV
Pieds de singe	+5 DEX
Plop	T'es comme le chien d'adibou t'as qu'une jambe et tu rebondis dessus +10 SAUT -10 COURSE
Jambes de fauve	+10 COURSE -10 NAGE

## Caractéristiques

7 caractéristiques principales

FOR	DEX	PER	CON	MEN	INT	BEAU

300 points à répartir par paquet de 5 dans les 7 caractéristiques.

Maximum 70 par caractéristique, si vous avez moins de 10 dans une cara vous êtes un légume.

6 caractéristiques principales secondaires

Suive les instructions sur le côté de la fiche perso.

Utiliser les Cara: Certains actions demandent un jet de dé 100. Un jet inférieur à sa caractéristique associée est une réussite. 01-06 réussite crit 95-00 echec crit.

SSi la valeur est entre 06-10, le PJ peut retenter un dé 10 et faire plus que le chiffre obtenu initialement provoque une réussite critique. Faire moins provoque un echec.

Si la valeur est entre 90-94, le PJ peut retenter un dé 10 et faire moins que l'unité obtenue initialement provoque une réussite. Faire moins provoque un echec critique.

## Compétences

Chaque compétence dépend d'une caractéristique de base.

(Vol à la tire-DEX)

Chaque niveau de compétence augmente les chances de réussite de 5.

..... Vol à la tire ●●○○○ +10 chances de réussite

Pour augmenter le niveau d'une compétence, il faut s'entraîner avec un maître ou faire une réussite critique.

Faire un echec critique diminue la compétence d'un niveau.

## Brouzouf

Le Brouzouf est la monnaie des enfers, on utilisait des âmes auparavant mais le cours des âmes est bien trop stable. Vu que personne ne sait vraiment ce qu'est le brouzouf cela permet de garder une économie balbutiante et capricieuse toute l'année, ce qui vous en conviendrez, est bien plus adéquat en enfer.

Pour déterminer vos brouzouf dé début de partie lancez un dé 10 et multipliez le par la dizaine de votre INT.

## Faute

Vous êtes en enfer, vous avez bien dû faire quelque chose de pas joli joli pour arriver ici.

La faute en question est votre secret et aucun autre joueur ne doit la connaître.

Si quelqu'un connaît votre faute, il pourra vous obliger à lui obéir à condition de réussir un test de MEN.

Cependant cela signifie que vous pouvez forcer ceux dont vous connaissez la faute à vous obéir également.

Elle peut vous apporter des avantages et des désavantages selon la nature et la gravité de cette faute.

Elle est à décider avec le MJ.

## Magie

Comme l'enfer est un monde merveilleux où tout est possible, il est évidemment possible de faire de la magie.

De la magie démoniaque. Qui peut, si vous ne la maîtrisez pas, vous exploser à la figure.

Les sorts remplissent la jauge de PM d'un point ou plus selon leur puissance.

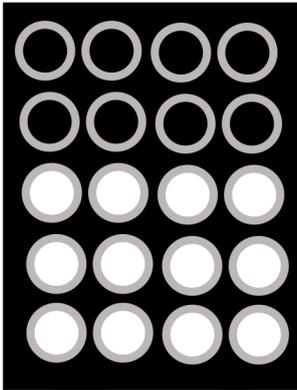
Chaque point de magie épuisé fatigue le PJ, ce qui rend plus difficile le prochain lancer de sort.

Chaque joueur a 20 PM.

Si Le joueur ne surmonte pas sa fatigue le sort se retourne contre lui.

Chaque sort se fait donc avec un dé 20.

Par exemple:



Le PJ lance un dé 20 pour contrôler le sort.

Ici il doit donc faire plus de 8 sur son jet pour contrôler le sort, sinon il se retournera contre lui; le téléportant n'importe où par exemple.

Dans tous les cas son sort lui aura coûté 3PM il devra donc remplir 3 cases du tableau de PM.

Le joueur peut décider d'insuffler plus de PM dans son sort pour augmenter sa puissance. Ici le téléporter plus loin par exemple.

Il existe différentes façon de vider cette jauge, le repos et d'autres items, mais ils sont très rares.

Par exemple ici pour réussir le sort il faut lancer un dé 20 et faire plus que 8.

Ici pour réussir le sort il faut lancer un dé 20 et faire plus que 11.

## Talent

La première compétence de votre fiche est encadrée, il s'agit de votre talent;

Une compétence de votre choix qui commence au niveau 2.

Talent	Description
Hideux	Plus ta BEAU est basse plus ton CHA est élevé
Grosse victime	Les gens ont naturellement envie de te victimisier, l'habitude de te faire bolosser te protège de 2 DEG par attaque physique
Lèche botte	Tes jets de flatterie ont +5 chances de réussir
Tourètlépathe	Tu peux envoyer un message télépathiquement a quelqu'un, mais ça a une chance sur deux d'être une insulte.

Talent	Description
Machine	Tu es un démon robot, c'est stylé. +5 PV par dizaine de CON mais pour te soigner il faut quelqu'un pour te réparer et des outils.
Invocation	Tu es un invocateur ! C'est ultra cool, mais vu que vous êtes en enfer tu ne peux pas invoquer de démons. Tu invoques des gars normaux genre Thierry ou Gérard le boucher.
Glouton	Manger te soigne de 1d6 de plus que les autres. Par contre si tu ne manges pas tous les jours tu auras des malus sur tes jets.
Influenceur	t'as plein de followers sur hellstagram c'est stylé +20 CHA dans les foules
Crépuscule	wow tu brilles au soleil, c'est dommage y a pas de soleil en enfer. Mais tu es tout de même sombre et mystérieux. +5 CHA +10 DIS dans le noir.
Syndicaliste	L'union fait la force, tu gagnes 2 chances de réussite de jets par personnes que tu as réussi à engager dans ton syndicat.
Capitaliste	Lorsque qu'un autre PJ gagne de l'argent, tu peux lancer un jet d'INT pour lui prendre la moitié de ce qu'il a gagné.
Communiste	Lorsque qu'un autre PJ gagne de l'argent tu peux lancer un jet de CHA pour le forcer à partager équitablement son gain avec le reste de l'équipe.
Complotiste	Lorsque quelqu'un fait un échec critique ou une réussite critique tu peux appeler au complot et annuler son jet avec un jet de INT. Si il échoue déjà tout le monde te prend pour un con, et l'effet du critique est dédoublé.
Keanu Reeves	T'es fan de matrix, tu t'habilles en cuir et t'as des lunettes de soleil. Du coup tu sais faire des super esquives +5 pour esquiver. Par contre ton cuir couine en permanence quand tu bouges tu perds -10 en discrétion.
Comique	Tu gagnes 5 ou 10 à n'importe quel jet de dé si tu trouves une blague drôle à dire en RP. Tu perds autant si la blague est pas drôle.
Millennial	T'es un sale millénial de merde, tu peux faire la danse de Fortnite pour destabiliser un PNJ. Tu as une chance sur deux que ça fonctionne mais tu perds 1d4 de CHA a chaque utilisation.
Boomer	T'es un vieux con, tu peux râler sur comment c'était mieux avant pour destabiliser un adversaire, tu as une chance sur deux que ça fonctionne mais tu pers 1d4 de INT a chaque utilisation.

Talent	Description
Trouillard	+10 aux jets pour fuir
Secouriste	+10 aux jets de soin avec des outils de soin
Banal	Tu ressembles vraiment à rien, enfin plutôt à tout. Tu perds 15 CHA mais tu gagnes 20 DIS dans les foules et les gens ont du mal à te reconnaître ou à se souvenir de toi.
Paranoïaque	Tu es persuadé que les gens te veulent du mal, tu n'inspires pas confiance et tu n'as pas confiance. Tu gagnes +10 aux jets contre les attaques surprises.
Cinéphile	T'es très fort en films, si tu arrives à sortir une citation de film en adéquation avec la situation dans le jeu tu gagnes +20 à ton prochain jet.
Familier	T'as un petit «animal» de compagnie lance un dé 6 pour déterminer ce que c'est: 1-Cluricaune; petit démon irlandais qui aime particulièrement la Guinness 2-Imp; sorte de petit diable facétieux qui aime faire des blagues 3-Chauve souris, intelligente et suce le sang des gens 4-Ombre, votre ombre est vivante ouuh ça fait peur 5-pseudodragon, un tout petit dragon 6-chat; un chat
Végan	Tu ne peux manger que des plantes, mais leurs effets sont multipliés par 2.
Alchimiste	Te permet de récupérer divers ingrédients «naturels» pour fabriquer des potions +10 ART pour en créer. Mais tu ne sais rien fabriquer d'autre.
Alcoolique	Consommer de l'alcool te donne +10 à tous tes jets pendant 20min de jeu. Mais à chaque fois tu perds 1d4 INT.
Gentil	T'es sympa. Presque trop sympa... C'est louche...
Sauvage	Tu peux rentrer dans une rage sauvage une fois par jour ce qui te donne +10 au CAC +10 en FOR et -10 en INT mais quand tu attaques tu dois lancer un jet d'INT pour voir si tu n'attaques pas un allié.
Asthme	Tu croyais enfin t'en être débarrassé en arrivant en enfer, eh ben non t'es toujours asthmatique. Tu perds 10 CON (ça n'enlève pas de Points de non-vie) et -10 MOUV. Mais vu que tu respirez mal, tu gagnes 20 CON contre les poisons et autres fléaux aéroportés qui ont plus de mal à rentrer dans tes poumons.
Anarchiste	Fuck la police et l'ordre établi, Tu peux lancer 1d10 avant chaque jet de dé pour voir quelle caractéristique prendre en compte. ex: Tu veux lancer un jet de DEX, lance 1d10, tu fais 3, ton jet dépendra alors de MEN à la place.

## Inventaire de départ

Objet	Description	Prix
Bouteille d'alcool	Offre +10 FOR +10 MEN -10DEX -10 INT	2
Couteau	Deg 1d10	4
Lampe	Permet de voir dans le noir ou de faire une tête marrante quand on la place sous le menton	3
Briquet	Permet de faire du feu	2
Flingue et 10 balles	Deg 1d20	10
Bandages	Soigne 1d6	3
Chloroforme	Permet d'endormir quelqu'un	4
Petit instrument de musique au choix	Permet de jouer de la musique	3
Poudre d'ange	Droge toutes les cara +20 pendant l'effet -20 pendant 1 jour après les effets	6
Chewing Gum	Ca colle et ça se digère mal, vous pouvez choisir le goût	1
Papier et stylo	Permet d'écrire ou de faire des jolis dessins	1
Poing américain	Deg 1d4 fois 2	6
Corde	Permet de lier des trucs et de faire toute sorte de noeuds	2
Sac banane	Pratique pour ranger des trucs en plus c'est très stylé à ce qu'il paraît	1
Tablette apple	Une tablette bien pratique mais vu que c'est l'enfer personne n'a de chargeur pour cette merde et il ne reste que 4h de batterie.	7
Une chaussette égarée	Une chaussette tout à fait banale et qui sent un peu le fromage. Il y a un joli dessin de canard dessus.	1
Laisser-passer A38	Laisse passer quelque part	5
Loupe	+20PER pour observer quelque chose de près	3
Une console de jeu portable	C'est cool mais y a que des jeux de merde dessus	2
Des faux papiers d'identité qui te ressemblent pas vraiment	Pratique pour tromper des contrôleurs myopes.	3
Un complexe d'oedipe	Pas évident tous les jours	1
Outils divers	+5 ARTISANAT	4
Des lunettes de soleil trop sombres	+5CHA -5PER	3
Une pierre incandescente	Qu'est ce que ça veut dire incandescente ?	2
Une drôle de balle	Une balle blanche et rouge qui fait bip	4
Des chaussures de sport usées	+5 MOUV	2
Un beau costard d'occasion	Wow t'es classe de loin +5 CHA de loin	4

Objet	Description	Prix
Fiole de larmes d'enfants	Soigne 1d10	4
Fiole d'eau bénite	2 doses Deg 1d20	8
Ticket à gratter	Tous les perdants ont tenté leur chance	2
Téléphone portable	C'est cool mais il appelle des numéros au hasard	5
De la bouffe	Tu peux pas mourir de faim mais tout le monde a constamment la dalle et c'est très désagréable	2
Batte de baseball	deg1d6	4
Crochets	Permet de crocheter facilement +20 DEX	4
Google home	Machine insupportable qui écoute tout ce que tu racontes mais des fois elle a des infos intéressantes	6
Trousse de soin	Permet de mieux soigner +1d4 Soin	3
Paquet de clopes	C'est mauvais pour la santé mais vu là où t'es t'en à plus rien à foutre	1
Gants de jardinier	Permet de protéger ses petites mimines de trucs coupants ou crades	2
Taser	Paralyse avec un coup électrique	3
Sac de couchage	Parce que dormir par terre c'est pas agréable	2
2€ monégasques	Une pièce qui vaut rien ici mais qui fait hommage à Grace Kelly, seulement tirée à 20 000 unités.	1
Un compte twitter	Au cas où vous voulez encore un peu plus d'enfer dans votre vie	2
Gilet pare-balle	Deg infligé au corps -5	8
LBD	Une arme démocratique deg 1d4 ou 1d10 dans la tête	5
Parfum d'oeuf pourris	+20 CHA	3
Pâté pour chien	C'est deg mais ça se mange	1
Pull rembourré	Protège du froid	2
Bouteille vide	Peut contenir du liquide, truc de fou	2
Gourde	Peut contenir moins de liquide, truc de moins fou	1
Seau troué	Peut pas contenir de liquide, truc pas fou du tout	1
Flextape	Peut réparer un seau ou un bateau, it's a lot of damage	1
Flingue en plastique	Très ressemblant avec 10 billes	4
Pointeur laser	Ça fait mal aux yeux	2
Carte d'abonnement pleine pour un kebab	C'est dommage qu'il n'y ait pas de kebab en enfer	1
Une constante envie de donner son avis	Tout le monde te déteste pour ça +5CHA pour casser les pieds	1
L'intermittence du spectacle	C'est bien de mourir de sa passion +10 ART	1