

Règles

Bases

LEXIQUE:

PJ: Personnage joueur

PNJ: Personnage Non Joueur

MJ: Maître du Jeu

Pnv: Points de Non Vie (pareil que PV normaux mais en enfer)

DIZ: Dizaine (ex: DIZ de FO Dizaine de Force)

Bzf: Brouzouf

Caractéristiques

Afin de réussir certaines actions, le PJ doit lancer un jet de 1d100 et 1d10.

Le jet est considéré comme réussi si l'addition des deux sommes est plus faible que la caractéristique correspondante.

FORCE: action demandant de la puissance physique.

DEXTERITE: Action demandant de l'agilité, du doigté, de la précision.

PERCEPTION: Action demandant de l'acuité visuelle, sonore ou autre.

CONSTITUTION: Action demandant de l'endurance, résister à la douleur, la fatigue etc...

MENTAL: Action demandant la puissance de l'esprit, de la volonté, comme la magie.

INTELLIGENCE: Action demandant de l'intellect, du savoir, de la réflexion.

BEAU: Action demandant de bien présenter, d'être agréable à regarder, de la séduction.

CHARISME: Action demandant de la prestance, de l'aura.

TIR/JET: Action demandant un lancer, un tir, toute sorte d'attaque à distance.

CORPS à CORPS: Action demandant du savoir faire martial, de combat rapproché.

DISCRETION: Action demandant de la furtivité.

ARTISANAT: Action demandant du savoir faire technique.

MOUVEMENT: Action demandant de grimper, sauter, nager, sprinter etc..

REUSSITE ET ECHEC CRITIQUE:

Un jet de dé compris entre 01-06 est une réussite critique.

Un jet compris entre 95-00 est un échec critique.

Si 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 échec.

exemple: Le PJ obtient un 07 à son jet. Ce n'est pas une réussite critique. Mais il peut tenter sa chance pour en faire une réussite critique.

Pour cela il lance 1d10.

S'il fait plus de 07, sa réussite se transforme en réussite critique. (genre 08 ou 09)

Mais s'il fait 07 ou moins sa réussite se transforme en échec.

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 plus provoque un échec critique.

exemple: le PJ obtient 93, c'est un échec. Mais il peut tenter sa chance pour en faire une réussite. Pour cela il lance 1d10.

S'il fait moins de 03 son échec se transforme en réussite. (genre 00, 01 ou 02)

S'il fait 03 ou plus son échec se transforme en échec critique.

Compétences

Les compétences permettent aux PJ d'influencer leurs actions.

Elles peuvent être positives ou négatives. Les compétences peuvent être de niveau 1 à 5.

Selon la compétence cela peut donner +5 réussite au jet correspondant par niveau de comp.

Ou rendre la compétences plus puissante. (Plus de dégâts, nombre d'effets...)

Obtenir une compétence:

Les compétences s'obtiennent en faisant du RP, grâce à de l'entraînement ou à des jets critiques.

Exemples:

Un PJ tente de crocheter une serrure et fait une réussite critique, il peut obtenir la compétence crochetage NIV 1. Ce qui lui donne +5 chances de réussir ses prochains crochetages.

Un PJ tente de fuir en sprintant, il fait un echec critique, il obtient la compétence escargot NIV1. Ce qui lui fait -5 chances de réussir à ses prochains jets de courses.

Chaque COMP est liée à une CARA, (Vol-DEX, Sprint-MOUV, Escrime-DEX, Boxe-CaC).

Afin d'augmenter le NIV d'une COMP positive ou perdre une COMP négative, il faut soit s'entraîner auprès d'un maître soit faire d'autres réussites critiques. Faire des echecs critiques baissent les NIV des COMP positives et augmentent celui des COMP négatives.

Les COMP sont décidées par le MJ en réaction aux actions des PJ soyez libre d'en inventer des marrantes selon les situations.

Quelques exemples:

Compétence	Condition	Description
Nyctalope (je savais bien que t'étais une...)	Réussite critique PER dans le noir	Bonus PER dans le noir.
Hémophile	Echec critique en soignant une plaie	-2 PV de saignement par coupure
Alchimiste	Réussite critique en créant des potions	Plus de puissance dans les concoctions
Ventre de fer	Réussite critique pour résister à du poison	Bonus CON contre le poison
Pugilat	Réussite critique au combat à mains nues	Bonus CaC à mains nues
Analphabète	Echec critique pour lire quelque chose	Malus pour lire
Artificier	Réussite critique pour créer des explosifs	Bonus puissance des explosifs
Bègue	Echec critique en CHA	Le perso béguaié Malus en CHA
Joli-coeur	Réussite critique en séduction	Bonus en séduction en CHA
Aide-soignant	Réussite critique en soignant	Bonus en PnV rendu en soignant.

Combats

Il n'est pas rare en enfer de se retrouver au milieu d'une baston. Que ce soit contre d'autres démons, âmes ou monstres sans cervelle.

Initiative

Avant chaque combat, les PJ doivent lancer un jet d'initiative.

Ils lancent 1d20+La dizaine de leur DEX.

Le plus grand score joue le premier et ainsi de suite jusqu'au plus petit score.

Les adversaires lancent 1d100. S'ils font plus que la somme des dés de tous les PJ ils agissent en premier, sauf si biensûr l'un des deux camps est pris en embuscade.

Baston

Chaque participant peut attaquer ou se défendre à son tour.

Si un PJ ou un PNJ décide de se défendre pendant son tour il gagne un bonus de 10 à son jet d'esquive/parade et il ne subit que la moitié des dégâts s'il est touché par une attaque.

Selon la nature de l'esquive ou de la parade un jet de CaC ou de MOUV sera requis.

Face à une situation désespérée les PJ peuvent tenter de fuir, certains PNJ aussi.

Les monstres auront tendance à combattre jusqu'à la mort alors qu'un être intelligent essaiera plutôt de fuir ou de demander grâce selon le PNJ.

Les PNG intelligents peuvent prendre leur tour pour utiliser un objet afin de se soigner.

Lorsque les PnV d'un PNJ tombent à 0 il meurt.

Pour les PJ regardez la section «MORT».

Butin

Si les adversaires ne faisaient pas partie d'une quête avec un butin prédéterminé, les PJ peuvent récupérer quelques loot sur la dépouille de leurs ennemis s'ils ont le temps. Si les PJ réussissent un jet de PER ils pourront trouver:

-Pour les monstres 1 objet correspondant à leur niveau sur eux.

-Pour les ennemis intelligents 1d10 Brf par niveau du PNG

La «mort»

Lorsque tes Points de Non-Vie tombent à 0, tu peux lancer un jet soit de CON soit MEN. S'il est réussi, votre personnage regagne 1 PV et reste inconscient. S'il retombe à 0 la même journée aucun jet ne peut plus le sauver.

-Mais monsieur le MJ, on est en enfer, si on meurt on est quoi ? Double mort ? C'est débile !

Alors déjà tu vas te calmer.

Et ensuite oui et non, si ton personnage tombe à 0 points de non-vie et qu'il rate son jet de sauvetage, sa forme physique de démon disparaît et il devient une âme errante.

Etant déjà bloquée en enfer, ton âme n'a nulle part d'autre où aller.

Les âmes errantes sont partout en enfer, elles flottent au dessus des paysages telles des fantômes, toujours hors d'atteinte.

Les démons sont composés d'âmes, et plus d'âmes il y a dans un démon, plus puissant ce démon devient. Les archi-démons consomment les âmes comme des briquettes de jus de fruits et sont par conséquent extrêmement puissants.

Les âmes errantes étant des âmes d'occasion, elles n'intéressent personne.

Lorsqu'un PJ devient une âme errante il peut décider de continuer à jouer, ou d'abandonner tout désir de vivre et de rejoindre les flots tumultueux du Styx. Dans ce cas là le personnage est à jamais perdu.

S'il continue à jouer sous forme d'âme errante, toutes ses stats à part l'INT et le MEN tombent à 10. Si son intelligence était déjà à 10 c'est qu'il était de base très con.

Les cara de FOR et de DEX et CON tombent à 0. Les âmes errantes n'ont aucune emprise physique.

Les âmes errantes peuvent en revanche:

-communiquer avec les démons grâce à une compétence qu'elles obtiennent appelée «communication ass-trale», mais c'est à la personne avec qui elle communique qui doit faire le jet de MEN pour réussir le lien cognitif.

-Influencer l'humeur des démons grâce à la compétence «état d'âme». C'est au démon ciblé de réussir un jet de MEN pour résister.

-Voler et flotter presque sans restriction dans les limites imposées par le Styx et les champs Elysées.

-Être consommées par un PNJ ou un PJ afin de récupérer le talent de ce personnage.

-Posséder le corps d'un autre démon si celui ci est extrêmement affaibli ou inconscient grâce à un jet d'INT.

C'est le seul moyen pour une âme errante de retrouver un corps et une nouvelle fiche perso.

Alternatives à la «mort»

Parfois scénaristiquement, un PJ peut être dans une situation mortelle.

Afin de créer une histoire plus intéressante, le MJ peut décider d'infliger un handicap permanent au PJ à cause du coup fatal qu'il a subi à la place de tuer le personnage.

Le handicap peut prendre plein de formes différentes.

(exemples: Pertes de points dans une CARA, perte d'un membre, perte d'un sens, blessure qui se rouvre au pire moment possible, conscience fragmentée, compétence négative...)

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.

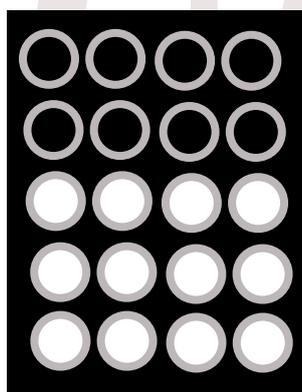
Les sorts remplissent la jauge de PM d'un point ou plus selon leur puissance.

Plus le PJ utilise des sorts plus la fatigue se remplit et la difficulté pour lancer un autre sort augmente.

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

Chaque sort se fait donc en un dé 20.

Par exemple:

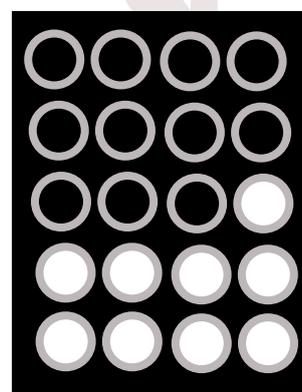


Le PJ lance un dé 20 pour contrôler le sort.

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.

La cible d'un sort peut tenter d'y résister avec un jet de MEN.