

# PLUS DE PLACE EN ENFER



UN JDR MULTI-MJS DE SURVIE ET D'HORREUR PAR GRANT HOWITT  
POUR PLUS DE JEUX, RENDEZ-VOUS SUR [PATREON.COM/GSHOWITT](https://www.patreon.com/gshowitt)  
TRADUIT DE L'ANGLAIS PAR LUCAS CIMON : [CHEZSOI.ORG](https://www.chezsoi.org)

## ILS SONT LÀ DEHORS POUR NOUS CHOPER, ON DOIT S'ÉCHAPPER !

Ce pourrait être : des mort-vivants, des fantômes affamés, des troupes d'invasion, tous les gangs rivaux, la police secrète, des humains mentalement contrôlés, une cabale de vampires, des combattants ennemis, des animaux sauvages, des manifestants, etc.

La fuite et la survie sont possibles mais ils nous submergent par leur nombre et on ne peut pas compter sur les autorités.

Dans ce jeu vous serez à la fois un joueur ET un meneur



(MJ). Tous les participants devraient lire cette page en entier. En tant que joueur, contrôlez votre personnage et dites ce qu'il fait. En tant que MJ, chacun de vous est en charge d'un des quatre Principes Moteurs : choisissez celui que vous voulez.

Lorsqu'un joueur réalise une action et que le résultat est incertain, il effectuera un jet contre le score de Principe Moteur correspondant sur leur feuille de personnage. S'il s'agit du Principe dont vous êtes responsable, à vous d'interpréter le résultat du jet et de déterminer comment ça se déroule.

(Ne soyez pas votre propre MJ, demandez à votre voisin de gauche de l'être à votre place.) Une fois que vous êtes MJ, restez le jusqu'à ce que quelqu'un effectue un jet avec un autre Principe Moteur.

## MISE EN PLACE



Amenez le groupe à répondre aux questions liées à votre Principe.

**HATE:** Pourquoi essaient-ils de vous blesser ?

Qui nous serait capable de nous jeter en pâture, et pourquoi ne l'ont-ils pas encore fait ?

**PEUR:** Pourquoi sont-ils terrifiants ? Qui peut nous aider, et de quoi ont-ils besoin ?

**FAIM:** De quoi avez-vous besoin là tout de suite ? Qui en a, et où ?

**AMOUR:** Qu'est-ce qui vous pousse à continuer ? Où sommes-nous et dans quel état est le monde ?

**LE MJ INCARNANT LA FAIM DÉBUTE LA PARTIE.** Démarrez avec une complication initiale.

## LES QUATRE PRINCIPES MOTEURS

**HATE:** Tuer, détruire, intimider

**PEUR:** Fuir, se défendre, se cacher, mentir

**FAIM:** désirer, avoir besoin, vouloir

**AMOUR:** aider, soigner, sauver, charmer

Répartissez les scores 5, 4, 3, 2 comme vous le souhaitez  
←

## PERSONNALITÉ

Décrivez qui vous étiez avant que tout ceci ne se déclenche, et qui vous êtes désormais dans le groupe. Lorsque la personne que vous étiez a un lien avec votre action, vous pouvez soustraire un au résultat du dé. Lorsque ce que vous êtes devenu a un lien, vous pouvez ajouter un au résultat du dé.

## ÉQUIPEMENT

A toujours un nombre d'utilisations limité. Sinon, ça fait partie de vos jets normaux. Quand vous en utilisez un, lancez un second D6 et choisissez celui que vous voulez. Lorsque vous arrivez à court d'utilisations, rechargez / remplissez-le à nouveau ou bien il devient inutile.

## LA MÉCANIQUE

Quand vous agissez et que le résultat est incertain, lancez un D6 et comparez-le au Principe correspondant le mieux à l'action entreprise. Si le résultat est SUPÉRIEUR, ça se passe mal. Si c'est INFÉRIEUR, ça se passe bien mais il y a une complication. Si c'est ÉGAL, tout se passe bien. Quoique vous obteniez, il se passe quelque chose. Aux MJs de modifier le monde en réaction aux actions des joueurs.

## ÉTATS

MJ, si cela a du sens dans l'histoire, faites changer d'état à un personnage qui rencontre des difficultés. Si vous atteignez le 3e stade d'une piste d'état, votre personnage disparaît.

contusionné <input type="checkbox"/>	→ saigné <input type="checkbox"/>	→ fracturé <input type="checkbox"/>
acculé <input type="checkbox"/>	→ piégé <input type="checkbox"/>	→ pris <input type="checkbox"/>
secoué <input type="checkbox"/>	→ paniqué <input type="checkbox"/>	→ insensible <input type="checkbox"/>
énervé <input type="checkbox"/>	→ furieux <input type="checkbox"/>	→ enragé <input type="checkbox"/>

