

幼女戦記

Saga of Tanya the Evil

Systeme de jeu

Conditions (Non négociable) :

- Pas de HP
- Immersion/RP > Jeu
- Maps (obligatoires) sur Roll20
- Pas de quadrillage dans les maps
- On joue dans l'Empire évidemment lol
- Aucun civil ne peut rivaliser avec un soldat de l'armée en terme de magie

Règles :

- Crit 1-10 / 91-100

- Puissance magique = limite magique, on peut utiliser plus de mana pour la dépasser, ou moins pour frapper moins fort (ex: 2 fois moins de mana pour faire 2 fois moins de dmg, ou rajouter 50 en puissance en échange de 50 de mana)

Stats :

Combat	Puissance magique	Défense	Réserve magique
90	100	70	240

500 points à répartir

Combat = Précision, Corps à Corps, Arts martiaux, etc..

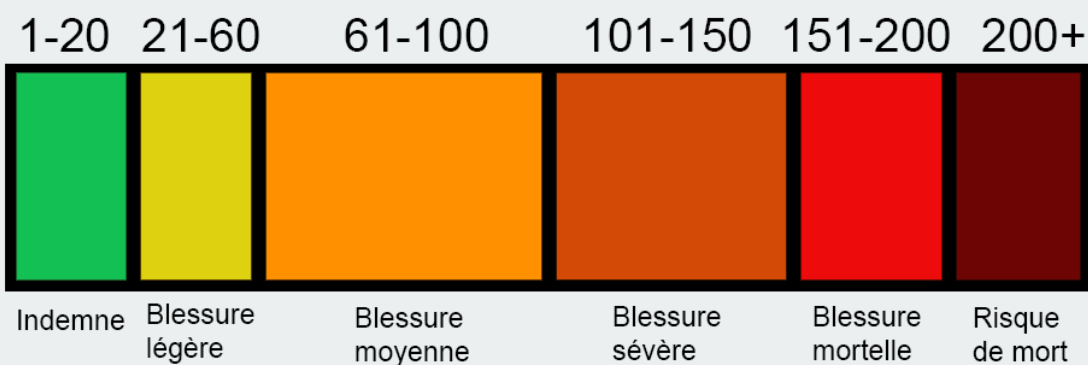
Puissance magique = Dégâts maximum que peut infliger le joueur en magie

Défense = Esquiver, se protéger, etc..

Réserve magique = Mana

États de santé :

Plus le mage encaisse de puissance magique, plus son état est critique :



Risque de mort

= Jet de survie : si raté, mort | si réussit, blessure mortelle

Blessure mortelle

= -75 dans les stats, soins requis *

Blessure sévère

= -50 dans les stats

Blessure moyenne

= -25 dans les stats

Blessure légère

= T'as mal mais ça va encore tranquille frère

* Le joueur est dans un état critique, plus il restera dans cet état plus les blessures se feront ressentir :

A chaque tour : -5 dans les stats (cumulable)

Sort de soin = [dégâts] - [puissance du soin] (si premier secours)

Si le joueur est ramené au QG en vie, il sera soigné

Evolution :

- Réussite critique = augmentation permanente de la stat (+5 si crit, +10 si perfect)
- Expérience (vécue et pas nombre) après chaque bataille
- Entraînement assidu

Evolution de la réserve magique :

- Après chaque bataille
- A force d'utilisation
- Surcharge (= réserve magique dans le négatif)
(avec conséquences)

Conséquences de la surcharge :

50 ou moins = Légère fatigue

50 ou plus = Difficulté de vol, malus sur toutes les stats (-10)

75 ou plus = Malus encore plus gros (-40)

100 ou plus = Malus énormes (-80)

Surcharge du seuil magique d'un talisman :

Surcharge totale du talisman l'amenant à une auto-destruction dévastatrice blessant aussi l'utilisateur

Seuil magique :

L'humanité est limitée à un seuil d'utilisation magique (500) : lorsque ce seuil est dépassé, l'utilisateur subit de grosses conséquences

Cependant il peut posséder une réserve magique supérieure à 500

A la naissance, un être humain peut posséder une plus ou moins grande réserve magique (10% de la population possède plus de 50), mais ne peut pas posséder plus que le seuil de l'humanité (500)

L'armée force les civils à la rejoindre lorsqu'ils dépassent 100 de réserve magique

L'ascension permet d'ignorer le seuil magique

Conséquences du dépassement du seuil magique :

Phase 1 (50 ou moins) = Épuisement considérable

Phase 2 (50 ou plus) = Malaise

Phase 3 (75 ou plus) = Coma

Phase 4 (100 ou plus) = Risque d'arrêt cardiaque

Armes :

Armes à feu :

Il existe un nombre incalculable d'armes et chacune possède sa propre limite magique, ainsi qu'un nombre de tirs précis.

Exemple :

M1 Garand = 48 tirs, utilise des projectiles d'une puissance de 100 maximum (coût = 5 de mana à chaque tir)

Lorsque la limite de tirs d'une arme est dépassée, elle sera incapable de tirer et devra être rechargée au QG

Talismans :

Les talismans permettent à l'utilisateur d'utiliser la magie, mais aussi d'entrer dans un état d'ascension, chaque talisman possède son propre seuil magique ($T3 > T2 > T1$, etc..). Si jamais ce seuil est dépassé, le talisman explose.

Chaque Tier de talisman possède un seuil et un coût différent, ainsi qu'un contre-coup en utilisant l'ascension

$T1 = 250$, l'utilisateur sera fatigué (malus dans toutes les stats) | 1 tour

$T2 = 500$, l'utilisateur sera exténué (gros malus dans toutes les stats) | 2 tours

$T3 = 750$, l'utilisateur tombera dans les vapes + paiera 1 mois de sa durée de vie | 3 tours

$T4 = 1000$, l'utilisateur paiera 3 mois de sa durée de vie | 4 tours

$T5 = 1250$, l'utilisateur paiera 6 mois de sa durée de vie | 5 tours

$T6 = 1500$, l'utilisateur paiera 1 an de sa durée de vie | 6 tours

Equipement militaire :

L'équipement militaire varie d'une unité à une autre mais il contient pour les mages des équipements de vol, ainsi que des gadgets (ex: grenades)

Limite d'altitude max pour un équipement de base :
8000 en forçant, 6000 sans contraintes

Limite d'altitude max en ascension :
18 000 – 20 000 environ

Limite de vitesse de vol max pour un équipement de base : 100–300 m/s

Limite de vitesse de vol en ascension :
400+ m/s

Ascension :

L'ascension est un état particulier que tous les mages peuvent atteindre lors d'une prière. Cependant la prière ne sera pas effective si le Dieu ne choisit/accepte/reconnaît pas personnellement ce dernier. Cependant, lorsqu'utilisée de manière brute elle consomme la mana de l'utilisateur à une vitesse hallucinante (x2)

Lorsqu'utilisée avec un Talisman, l'utilisateur est limité au seuil magique du talisman (ex: si le talisman est limité à 300, l'utilisateur ne pourra pas utiliser des sorts de plus de 300 de puissance

magique) cependant il sera capable d'utiliser indéfiniment des sorts sans réserves (mana infinie)

Lors de l'Ascension, bonus dans toutes les stats (T1 = +100), T6 (+1000)

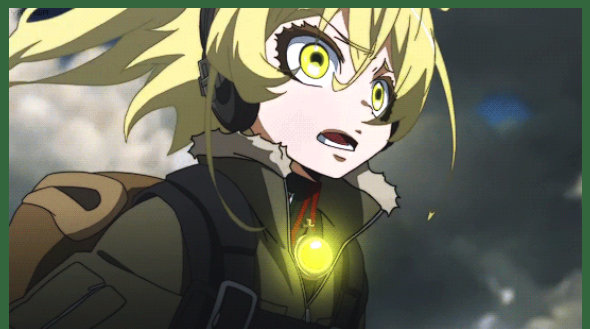
L'altitude max et la vitesse de déplacement/vol sont aussi grandement améliorées (pareil plus le talisman est High Tier, plus c'est augmenté)

Situation de Guerre :

Tous les camps développent différentes armes afin de prendre le dessus sur leur adversaire, il ne faut pas l'oublier. Par exemple, un camp adversaire (ou allié) peut développer un gaz ou une molécule magique capable d'empêcher la régénération magique d'un mage.

Illustrations :

Un mage sous
l'Ascension



Un mage sous
l'Ascension (les effets
aux alentours)



Surcharge du seuil
d'un talisman



Changement entre
Ascension et normal
(les yeux)



Utilisation de
l'Ascension



Utilisation d'un sort
d'amélioration

