

Présentation du système 3D



Le système 3D s'inscrit dans une volonté d'efficacité et de fluidité. Il favorise un équilibre entre aventures, exploration, intrigues et combats où chaque personnage aura des atouts utiles et différents pour faire face aux situations.

- **Les 3 forces du système 3D :**

- La **Fluidité** : chaque situation est réglée en un jet de dé et de petites additions rapides, même une attaque en combat.

- La **Fun** : le choix du dé selon l'approche choisie (prudence, témérité, panache), voire la possibilité de Tricher avec les dés, ajoute une touche de fun sans alourdir les calculs et **facilite le lien entre narration et aspect ludique**.

- La **Flexibilité** : plusieurs Compétences au choix peuvent être mobilisées pour résoudre une situation (on peut repérer un piège avec Observation mais aussi Survie et Larcin), sans compter ce que permettent les pouvoirs surnaturels eux-mêmes polyvalents.



- **Caractéristiques, Compétences et Pouvoirs :**

Le système distingue **8 Caractéristiques générales**, valables pour la forme humaine et féérique : Agilité, Constitution, Esprit, Force, Perception, Précision, Prestance et Sang-froid. Leur niveau est mesuré sur 10 (rang divin) mais les humains ne peuvent dépasser 6, et les fées 9. Il est possible de puiser dans ses ressources en dépensant des points de Caractéristiques temporaires et ainsi d'augmenter les chances de réussite d'une action jugée cruciale grâce à un bonus d'Effort de +2.

2 Caractéristiques surnaturelles, la **Féerie** et le **Masque**, déterminent le fonctionnement des pouvoirs.

24 Compétences utiles (exemples : Survie, Mêlée, Entregent, Occultisme, Larcin, Médecine, etc.) sont réparties en fonction de 6 profils, que tout le monde possède à différents niveaux : Aventurier, Combattant, Érudit, Gentleman, Roublard, Savant. Chacune de ces compétences donne accès à des Spécialisations variées octroyant un bonus de +1 (exemples : orientation, armes légères, chirurgie, etc.). **Les Compétences futiles** (héraldique, jeux, danse, mode, etc.) ne sont pas fixes et permettent surtout au joueur de donner du relief à son personnage. Le score des Compétences est sur 6 pour les humains et 7 pour les fées.

Le système propose enfin **8 pouvoirs par type de fée** : 4 peuvent être activés sous forme masquée (humaine), 2 sous forme démasquée (féérique) en plus des capacités naturelles que peut octroyer cette forme (ailes pour la gargouille, crocs pour le loup-garou, griffes, etc.). À ces pouvoirs s'ajoutent un pouvoir dit profond, plus puissant et unique, et un pouvoir légendaire, très puissant et unique...



[Le système 3D en action !](#)

Le système 3D favorise les approches multiples

Un maître mot : laisser les joueurs exploiter les points forts de leur personnage. Il est possible de combiner une **Spécialisation** avec une **Compétence** autre que celle à laquelle elle est associée. Nous souhaitons aussi limiter le sentiment parfois perçu autour d'une table que certaines Compétences sont mobilisées à tout bout de champ... et donc qu'il faut absolument les privilégier dans le développement de son personnage, ce qui tend à uniformiser les manières de jouer. C'est pourquoi les **Compétences utiles** ont été pensées pour être suffisamment ouvertes et pouvoir servir dans de multiples situations. A l'inverse, face à une même situation, plusieurs Compétences seront potentiellement pertinentes. Seules les **Compétences futiles** sont très spécialisées (Gourmet, Jeu, Danse, Héraldique, etc.), mais leur progression coûte beaucoup moins cher et elles servent surtout à la personnalisation du personnage. Nous voulons, à travers elles, encourager le *roleplay* et la créativité des joueurs.

- **Réussites et échecs critiques**

La gestion du risque lié à chaque dé aboutira parfois à des échecs ou à des réussites critiques. Hors combat, une réussite critique s'accompagnera d'un maximum d'informations ou d'une **Aubaine utile** pour la suite des opérations (par exemple, sur un test de **Discrétion** : un bonus pour assommer le garde). Lors d'un affrontement, une réussite critique se traduira par un bonus aux dégâts ou bien une Aubaine liée à la situation de combat : par exemple, l'adversaire tombe à la renverse et perd sa prochaine action. À l'inverse, un échec critique entraînera une **Complication** : mon arme a glissé et un coup de feu est parti tout seul, alertant le garde que je voulais assommer discrètement.

Une **réussite critique** sur une action cruciale fera regagner de la **Tricherie** tandis qu'un **échec critique** au moment fatidique en fera perdre temporairement, si la conséquence est capitale pour la suite de l'aventure. En fonction de la situation et des forces du personnage, il sera parfois judicieux d'avoir une approche prudente avec le D8...

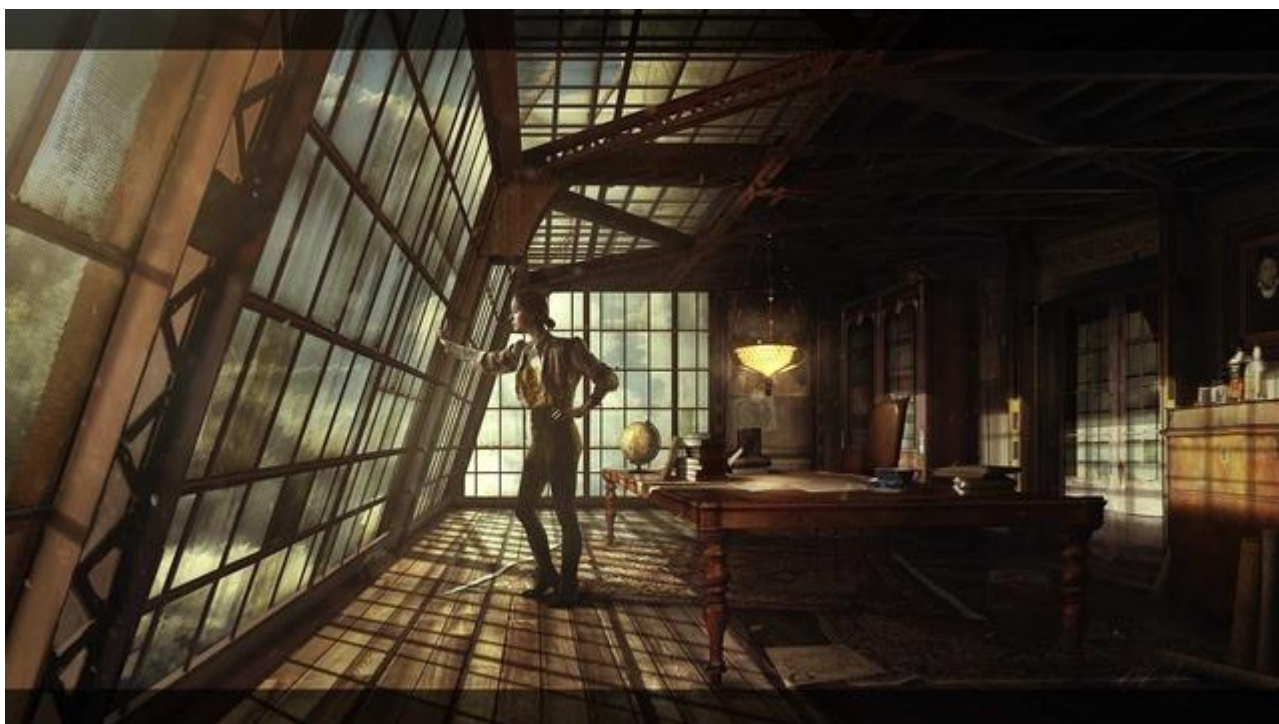


- **Quelques situations à résolution variable**

Exemple 1 : l'exploration du souterrain d'un manoir conduit les Héritiers devant une herse barrant leur progression. Un levier est visible de l'autre côté. L'obstacle pourra être surmonté :

- grâce aux **Compétences** : un test (difficile) de **Ressort + Force** permettra de soulever la herse, tandis que, avec le matériel adéquat, un test d'**Habilités + Précision** permettra d'activer le levier de loin ou de scier les barreaux gênants.

- grâce aux **Pouvoirs** : pour passer à travers la herse, une ondine se changera en liquide, un bastet en chat, un sylve étendra ses bras afin d'activer le levier, un ogre fragilisera l'acier d'un jet d'acide, etc.



Exemple 2 : les Héritiers veulent accéder discrètement au second étage d'un hôtel bloqué par deux gardes patibulaires. En fonction de leurs points forts et en restant **prudents** (D8) ou **aventureux** (D10) pour ne pas donner l'alerte, ils pourront mobiliser :

- leur **Autorité** + **Force** ou **Prestance** pour en imposer ;
- leur **Classe** ou **Séduction** + **Prestance** pour les amadouer ;
- leur **Rhétorique** + **Esprit** pour trouver des arguments imparables ;
- leurs **Habilités** + **Esprit** pour faire diversion grâce à un stratagème (nous encourageons le Docte à demander au joueur de l'inventer lui-même avant de lancer le dé) ;
- la Compétence futile **Anecdotes et potins** + **Prestance** pour détourner leur attention pendant qu'un autre Héritier se faufile ;
- leurs **Pouvoirs** : Chant des sirènes, Hypnose, Fascination, Terreur, etc., pour neutraliser les gardes ou se camoufler dans les ombres, se transformer en chat, en chauve-souris, etc., et passer sous leur nez.

[Du bon usage de la Tricherie](#)

La Tricherie est la réserve de points que peuvent utiliser les Héritiers pour influencer leur destinée. Cette réserve matérialise leur capacité à faire des rêves prémonitoires, donc à anticiper l'avenir. En termes de jeu, cette prescience opportune peut en effet les avertir qu'une situation tournera mal. C'est un moyen d'éviter le pire ou de savoir comment surmonter une difficulté parce qu'elle aura été entraperçue en rêve auparavant.

En préambule, vous pouvez (re)visionnez le deuxième *making of* qui revient notamment sur cet aspect.

Les Héritiers ont accès à deux réserves de Tricherie : une réserve personnelle et une réserve de groupe appelée Héritage, qui augmentera au fil des scénarios.

- **Les utilisations possibles de la Tricherie**

La dépense d'1 point de Tricherie permet de :

- **lancer les 3 dés en même temps et garder le meilleur.** Règle spéciale : si une suite ou un triple est obtenu, le test est automatiquement réussi de manière critique (ce qui correspond à une marge de réussite de 7 par rapport au SD).

- **faire intervenir un élément narratif pratique mais non vital** (le personnage a fait un rêve prémonitoire lui permettant par exemple de trouver une issue alors qu'il est acculé dans une impasse, de trouver une arme opportunément, etc.).



La dépense de 2 points de Tricherie permet de :

- **changer le résultat d'un dé en le tournant sur une face adjacente**

- **obtenir automatiquement le meilleur score d'Initiative** en étant le premier à s'écrier « C'est pour moi ! » au début d'un affrontement : le score d'Initiative est alors supérieur de 1 point au score le plus élevé des participants à l'affrontement.



Le système de combat



En garde !

- **Intention générale : de la fluidité sans être simpliste !**

Bien que *Les Héritiers* soit moins focalisé sur les affrontements qu'un *D&D5*, son système de combat se veut tout aussi tactique, efficace et fluide. En stratégies, les joueurs devront décider quand et comment utiliser leurs ressources et leurs pouvoirs. La philosophie s'éloigne de jeux très simulationnistes tout autant que des systèmes minimalistes offrant peu de matériau pour mettre en scène des combats : ceux des *Héritiers* se veulent rapides et spectaculaires !

- **Canne-épée VS révolver ?**

Si la Belle Époque implique l'usage des armes à feu, particulièrement efficaces, le fait d'incarner des créatures surnaturelles donne accès à des capacités au corps-à-corps ou à distance tout aussi redoutables. Les combats des *Héritiers* offrent ainsi un vaste éventail de possibilités.

- **Règles pulp plus succinctes, règles optionnelles plus tactiques**

Selon la table, le meneur et les joueurs pourront privilégier des affrontements relativement simples se contentant de **manœuvres de base** ou bien piocher dans un large répertoire de **manœuvres avancées**. L'approche pulp et l'approche tactique peuvent même être mixées ou évoluer à mesure que les joueurs se seront familiarisés avec les options qui leur sont offertes par les manœuvres et les pouvoirs.



L'utilisation des pouvoirs peut faire toute la différence lors d'une rixe.

- **Le déroulement d'un tour de combat**

On commence par déterminer l'initiative en fonction de la Caractéristique utilisée pour la première action du combat (Précision pour un Tir, Agilité pour Mêlée, etc.) + un D8/10/12 selon le risque pris pour agir vite.

Chaque tour offre au joueur la possibilité d'effectuer une action de Mouvement, une action Principale (attaque, pouvoir actif) **et une Bagatelle** (action mineure comme ouvrir une porte, dégainer une arme, activer un pouvoir passif, etc.).

Une attaque standard s'effectue par un test de Mêlée + Agilité ou Précision + Tir contre un SD de Défense passive ou, pour les armes à distance, de Distance + Modificateurs de Tir.

Un pouvoir actif est utilisé au moyen d'un test de Féerie + une Caractéristique contre un SD de Résistance de la cible.

Un seul jet de dé par tour et par joueur en moyenne évite que les combats ne s'éternisent : les dégâts sont déterminés par l'arme, le bonus de Force éventuel et la marge de réussite réalisée avec le dé choisi.

De nombreuses manœuvres sont à disposition des personnages pour faire face à **leurs opposants**, classés selon leur puissance et le danger qu'ils représentent : les **Larbins** poseront peu de problèmes tandis que les **Acolytes** donneront plus de fil à retordre, mais beaucoup moins que les **Pointures**...