

CHAPITRE III

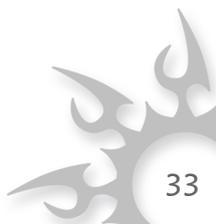
LES RÈGLES

« Pleased to meet you, hope you guess my name, But what's puzzling you is the nature of my game. »

The Rolling Stones, Sympathy for the devil

« As-tu vu des hommes jouer à ces jeux-là, en s'aidant d'une paire de dés et d'une bible ? »

Nick Tosches, In the hand of Dante



PRINCIPES DE JEU

Réaliser une action

D'une manière générale, il y a trois types de jets d'action possibles :

Le jet Actif, de compétence ou de caractéristique : il intervient lorsque le personnage souhaite accomplir quelque chose volontairement, et que le MJ considère qu'il y a alors une chance d'échec. La procédure est la suivante :

Modificateur de caractéristique + Modif. de compétence + Jet d'1d20.

C'est au MJ d'annoncer la caractéristique qui s'associera à la compétence pour le jet ; la plupart du temps, évidemment, les compétences d'Esprit s'associent aux caractéristiques d'Esprit, etc. Rien n'empêche le MJ d'associer librement caractéristiques et compétences (par exemple, croiser Intelligence et Combat permet d'obtenir des connaissances théoriques sur le sujet). Certaines compétences peuvent être utilisées de façon innées, c'est-à-dire même si le personnage ne possède pas cette compétence. On utilise alors juste le modificateur de caractéristique.

Exemple : Caleb veut repérer les traces d'un Garwall dans les sous-bois. Le joueur jette 1d20, ajoute ses modificateurs en Sagesse et en Traque.

Le jet Passif, de Sauvegarde : il est utilisé pour réagir à certains événements désagréables, infligés par le MJ. Chaque Sauvegarde est liée à une caractéristique dont le modificateur est inclus dans le JDS. Procédure :

Modificateur de Sauvegarde + Jet d'1d20.

Exemple : Un spectateur mal intentionné tente d'assassiner Lilith à l'aide de la chute d'un gros bloc de pierre dans une église. Ayant vu le roc chuter, Lilith tente un jet de Réflexes, plus 1d20.

Le jet en Opposition, qui voit deux protagonistes opposer leurs talents (lors d'un duel, par exemple). Deux jets sont effectués, de la même manière qu'au-dessus, et les résultats sont comparés. Celui des deux dont le résultat est le plus élevé remporte l'opposition. En cas d'égalité, les opposants devront recommencer le duel au prochain round.

Exemple : évidemment, le Garwall tente d'échapper à son poursuivant, et le MJ jette 1d20 plus la Vigueur du monstre. Le résultat obtenu s'opposera à celui de Caleb.

Dans les deux premiers cas (jets actifs ou passifs), une fois le résultat total obtenu, il est alors comparé au Degré de Difficulté (DD) de l'action. Si le total est strictement inférieur au DD, l'action est un échec. Si le résultat est supérieur ou égal, l'action est réussie.

Le DD dépend bien évidemment de la difficulté plus ou moins élevée de l'action (voir le tableau ci-dessous).

Pour chaque tranche de 5 points obtenus par le total face au DD, le joueur obtient un Niveau de Réussite (NR), dont le rôle est de quantifier la réussite de l'action ; joueurs et MJ sont invités à agrémenter la description du résultat du jet à l'aide des NR obtenus. Vous aurez remarqué les anglicismes qui émaillent le tableau des NR : il s'agit des mots qualifiant les combos dans le jeu vidéo Devil may cry. Pour rajouter à l'ambiance...

Exemple : Le DD pour esquiver les rochers était fixé à 15. Lilith a un résultat final de 25, elle réussit de manière Cool, avec 2 NR, et se rétablit en une roue arrière digne de Zhang Ziyi, prête à se battre au prochain tour.

DD	Description
5	Très facile, trop facile...
10	Plutôt aisé. Pas de problème.
15	Moyen (DD par défaut).
20	Compliqué, attention...
25	Difficile.
30	Très difficile.
35	Héroïque. Vous êtes prêts ?
40	Impossible. Ou presque...

NR	Description
0	Dull ! Don't worry ! Dope ! Un peu mieux que la moyenne.
1	Cool ! Come on ! Crazy ! Belle action, figolée et tout.
2	Bravo ! Bingo ! Blast !
3	Average ! Are you ready ? Alright !
4	Stylish ! Showtime ! Sweet ! Le top du top.
5	Stylish ! Showtime ! Sweet ! Le top du top.

Il y a également deux résultats spéciaux qui peuvent se produire de manière aléatoire :

-Si le résultat du d20 est « 1 » (avant modificateurs), **il se produit un Échec Critique (EC)**. Préparez les mouchoirs, car cela signifie qu'en plus d'avoir échoué, les résultats sont catastrophiques... C'est au MJ de décider des conséquences exactes de l'échec.

Exemple : En tentant de suivre la piste du monstre, si Caleb avait obtenu un « 1 » sur le d20, le MJ peut décider que de chasseur, Caleb s'est transformé en proie. Le Garwall a réussi à se retrouver derrière lui, et va attaquer...

-Si le résultat du d20 est « 20 » (avant modificateurs), **il se produit une Réussite Critique (RC)**. Cette fois, vous pouvez être content, car l'action est véritablement splendide. Vous obtenez automatiquement 1 NR.

Exemple : Si Lilith avait obtenu un « 20 » sur le d20 en voulant esquiver le bloc. Elle obtient un résultat final de 35, gagnant 5 NR (4 pour avoir fait 20 de mieux que le DD, plus un pour sa RC). Elle réussit donc en Stylish !

Consultez les descriptions des caractéristiques, compétences et sauvegardes afin d'avoir des exemples d'EC et de RC.

Selon son bon vouloir (ou son mauvais, c'est selon), le MJ peut donner des modificateurs de circonstance à certains jets ou DD, généralement de cinq en cinq, en bonus comme en malus : +/-5, +/-10, +/-15, +/-2, etc. Ils représentent le fait qu'une action est facilitée ou non par certains éléments.

Exemple : la forêt où Caleb traque la créature est plongée dans l'obscurité nocturne. Le MJ attribue un malus de -3 à ses jets liés à la perception.

Il existe aussi une dernière règle, optionnelle au demeurant, la règle du « 10/20 ». Un personnage peut choisir de « prendre 10 », c'est-à-dire qu'il choisit de multiplier le temps que lui prendrait normalement son action par 10, en ayant droit par contre à un résultat automatique de 10 sur le d20 au lieu de le lancer. Il peut choisir aussi de « prendre 20 », ceci prenant 20 fois plus de temps que l'action normale. Dans ce cas, évidemment, le « 20 » ne compte pas comme un critique (petits malins !). Évidemment, ne vous embêtez pas à calculer à la seconde près, cette règle ne pouvant servir en combat, le personnage étant stressé et menacé...



Lexique

DD : Degré de difficulté, compris entre 5 et 40. Plus celui-ci est élevé, plus l'action tentée est difficile.

EC : Echec Critique. Se produit quand le d20 fait un résultat de « 1 » avant tout modificateur. A des effets catastrophiques.

ED : Etat Diabolique (aussi appelé Devil Trigger). La part de démon contenu dans chaque Héritier. Donne une apparence surnaturelle lorsqu'il se manifeste.

HO : Héritage Occulte. La magie que le personnage maîtrise.

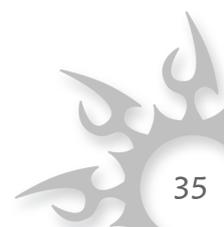
HP : Héritage Profane. Dépend du père du personnage, représente aussi bien l'Etat Diabolique que la progression dans les échelons de la Maison.

NR : Niveau de Réussite. Pour chaque tranche de 5 points au-dessus de la difficulté, on obtient 1NR. Permet de qualifier la réussite.

RC : Réussite Critique. Se produit quand le d20 fait un résultat de « 20 » avant tout modificateur. Signale une réussite magnifique, ajoute 1NR.

De plus, si cette règle est choisie, le MJ peut interdire à un joueur de prendre 10 ou 20.

Bien sûr, c'est au MJ, et à lui seul, de décider s'il y a lieu de faire ou non un jet donné. Il est encouragé à favoriser le roleplay au détriment des règles, suivant le niveau de maîtrise du personnage dans la caractéristique ou la compétence. On considère qu'un personnage atteint le niveau d'un professionnel à partir de +6, et d'un maître à partir de +10.





Les Caractéristiques et Sauvegardes

Il existe six caractéristiques et trois sauvegardes, réparties en trois groupes : Corps (Force, Constitution, Vigueur) ; Esprit (Dextérité, Intelligence, Réflexes) ; Âme (Charisme, Sagesse, Volonté).

Le Corps représente le physique, le concret, l'action brute. La **Force** est la puissance musculaire et physique, la **Constitution** étant la santé et l'endurance. La **Vigueur** représente la capacité du personnage à résister aux attaques mettant sa vitalité ou sa santé en danger.

Exemples d'EC de Corps : généralement, des blessures plus importantes (augmentés d'un ou plusieurs dés), des maladies qui s'aggravent subitement, des blessures qui s'infectent...

Exemples de RC de Corps : force et résistance physique extraordinaire, exploit surhumain...

L'Esprit est la précision, l'habileté, la théorie. La **Dextérité** est l'agilité et l'équilibre du personnage, son **Intelligence** étant ses connaissances théoriques et de raisonnement. Les **Réflexes** représentent les capacités du personnage à esquiver les attaques qui le prennent par surprise, et à agir d'instinct.

Exemples d'EC d'Esprit : énorme erreur d'appréciation, mémoire erronée, réaction trop tardive...

Exemples de RC d'Esprit : eurêka ! ou comment trouver la bonne information au bon moment, coup localisé, saut magnifiquement précis...

L'Âme se tourne vers la perception, l'accomplissement, l'intuition. Le **Charisme** est la force de persuasion du personnage, son magnétisme, sa beauté. La **Sagesse** est le bon sens, le degré de perception et d'intuition du personnage. La **Volonté** permet de se soustraire aux tentatives de manipulation, de domination (magique ou non).

Exemples d'EC d'Âme : volonté brisée sur le coup, manque flagrant de confiance en soi, peur panique...

Exemples de RC d'Âme : magnifique prestance, sixième sens parfait, conviction inébranlable..

Les Compétences

Elles sont l'acquis du personnage, ce qu'il a appris à faire. Elles sont également réparties en trois groupes : Corps, Esprit et Âme.

Il existe six compétences-démons (*marquées d'une astérisque) représentant les pouvoirs que peut développer tout Héritier, et qui le placent au-dessus d'un humain normal. Elles sont repérables par une petite étoile à côté de leur nom. Du fait de leur nature spéciale (et des exploits qu'elles permettent d'accomplir), leur coût est doublé à la création et en terme de points d'expérience.

Compétences de Corps

1. Athlétisme : courir, sauter, nager, faire un roulé-boulé, etc... Cette compétence gère les capacités sportives de l'Héritier.

La vitesse d'un humain normal est de 10m par round de combat. Sur un jet de Force + Athlétisme DD 10, cette vitesse est augmentée de 5m par NR.

EC : chute minable, pouvant infliger des dégâts selon les cas (hauteur, environnement...).

RC : pirouette digne du cirque de Pékin, permettant d'enchaîner immédiatement une autre action.

2. Intimidation : utiliser ses poings et sa force pour impressionner quelqu'un, généralement dans le but de lui soutirer quelques informations utiles ou de le faire fuir devant soi. Soit on l'impressionne par la parole, soit on lui tape dessus.

EC : Le personnage ne réussit qu'à s'attirer rires et moqueries.

RC : La fuite semble être le seul moyen d'échapper à la peur que provoque le personnage...ou bien de lui accorder ce qu'il demande afin de lui échapper.

3. Méditation : permet de récupérer mentalement, de se reposer le cerveau, et d'accomplir certains rituels. La méditation permet de s'accorder aux énergies élémentaires du monde avec plus d'efficacité. On peut s'attendre à ce que, la majorité du temps, le joueur prenne 10 ou 20 en utilisant cette compétence. Mais, en des lieux où la magie est très présente, le jet s'impose car des mauvais effets peuvent se produire...

EC : la méditation est rompue, la Malédiction du personnage se réveille et s'aggrave...

RC : les courants élémentaires apportent leur bénédiction au personnage, sous forme de guérison miraculeuse ou autre...

4. Concentration : permet de se couper, momentanément du moins, des conditions extérieures de gêne (bruits, odeurs, dans un combat, sous stress, etc...) afin d'accomplir des actions sans le malus de circonstance. Un jet réussi ne dispense pas de faire le jet correspondant à l'action tentée.

EC : la gêne du personnage semble empirer autour de lui, augmentant le malus de circonstance.

RC : comme si ce qui se passe autour n'existait même pas...

5* Tours de force : cette compétence-démon autorise l'Héritier à soulever des objets très lourds, à les jeter dans la gueule d'un adversaire, à briser un mur à mains nues, décapsuler sa bière avec les dents, etc... Le DD est fonction du poids et de la taille de l'objet (soulever une moto a un DD de 10, un camion un DD de 30...).

EC : effort physique trop important pour le corps d'un humain, qui prend de gros dégâts (trois ou quatre dés).

RC : une seule main suffit pour soulever tout ça. Attention à ne pas rayer les chromes du camion...

6* Régénération : héritage très précieux, puisque cette compétence permet de guérir très vite de ses blessures en convertissant l'adrénaline de son corps en cellules réparatrices, grâce à l'énergie de l'Etat Diabolique. Cela ne prend qu'une action, même en plein combat (à cause de l'adrénaline !). Le jet doit s'appliquer à une blessure subie précise, et le DD dépend de la gravité de la blessure (voir 3.B, les dégâts). Une réussite permet de récupérer immédiatement 1D6 PV, plus 1D par NR.

EC : la blessure s'aggrave au lieu de se refermer, faisant perdre plus de PV (deux ou trois dés).

RC : la blessure concernée cicatrise complètement, aucun problème !

Compétences d'Esprit

1. Furtivité : cette compétence représente les capacités de discrétion, de déplacement silencieux et invisible, et se fait en opposition avec la Vigilance.

EC : vous êtes complètement, totalement et superbement cramé, une latte de plancher explose sous votre pied, vous tombez de tout votre long...

RC : pour une fois, l'invisibilité est réellement possible.

2. Cambriolage : permet de faire les poches comme un vrai pickpocket, de forcer des serrures, de voler diverses choses... mais aussi, à haut niveau, de casser des systèmes de sécurité perfectionnés. Le DD est fonction de la complexité de la sécurité.

EC : vos tentatives n'ont abouti qu'à rendre impossible toute nouvelle tentative envers la cible, qui est alertée désormais...

RC : du travail de pro ! Arsène Lupin n'aurait pas fait mieux.

3. Traque : repérer et suivre quelqu'un, ou quelque chose. Mais aussi les techniques de filature, d'espionnage, de repérage et d'orientation.

EC : la filature se retourne contre vous, du chasseur à la proie.

RC : la cible ne peut échapper à votre instinct de tueur, vous pouvez l'attaquer au contact par surprise, dès maintenant...

4. Érudition : La somme des connaissances théoriques de l'Héritier, mais aussi ce qu'il sait du monde profane (un peu à la Trivial poursuit). Par nature, les Héritiers sont très curieux de toutes sortes de connaissances sur le monde qui les entoure.

EC : vous êtes persuadé que Pearl Harbour était une actrice de cinéma.

RC : mais comment pouvez-vous savoir ça ? (au choix : le diagnostic exact du cancer de Mitterrand, la préhistoire de l'Ouzbékistan, le plan de la Grande Pyramide...)

5* Équilibre : elle permet de « croire à l'incroyable », c'est-à-dire des mouvements à la Matrix ou à la Blade ; courir sur les murs, sauter sur une moto en pleine course, faire des sauts incroyables, etc... D'une manière générale, cette compétence est utilisée seulement pour les actions physiques défiant les lois de la gravité (rappelez-vous qu'on ne peut voler sans ailes ou pouvoir approprié).

EC : à force de faire le malin, ça devait finir par arriver... la chute est toujours plus grave que grave avec cette compétence (de quatre à cinq dés de dégâts).

RC : je le savais, vous êtes l'élite. Votre grâce et votre précision sont impeccables.

6* Occultisme : connaissance des rituels, signes, symboles, analogies et autres techniques ésotériques employées par les initiés. À haut niveau, elle permet de faire de la magie profane. On l'utilise pour déchiffrer les antiques codex et grimoires laissés par les Initiés. Il s'agit de la seule compétence-démon que les humains peuvent apprendre. Faites un saut au chapitre sur la magie pour en savoir plus...

EC : les signes sont tellement mal interprétés que quelque chose de pas vraiment naturel, ni amical d'ailleurs, risque de se manifester...

RC : le secret de ces vieux symboles est percé à jour sous son moindre aspect.

Compétences d'Âme

1. Séduction : permet d'utiliser son charme et sa prestance pour influencer positivement quelqu'un, en vue d'obtenir quelque chose de précis (une heure de sexe, vingt euros, un service rendu, voire même une relation à long terme comme un ami/amant).

EC : vous n'êtes jamais paru aussi moche aux yeux de quelqu'un. Barre-toi, gominé !

RC : la cible est tellement sous le charme qu'elle est proche de l'orgasme mental.

2. Étiquette : connaissance des règles de conduite, que l'on se trouve en présence de flics humains ou d'un autre Héritier, ou même d'un Démon. Peut permettre d'éviter des conflits.

EC : bourde sur bourde, on vous considère comme un inadapté social.

RC : vous connaissez les bons mots, à dire au bon moment, à la bonne personne.

3. Vigilance : perception de l'environnement immédiat, savoir si l'on est suivi ou surveillé, repérer les malfaisants cachés (s'oppose à Furtivité et à Traque).

EC : rien de spécial. Rien de spécial. Rien de spécial. Rien de...BAF !

RC : vous repérez qui vous surveille, sans le faire remarquer (vous suivez ?).

4. Jeu d'Échecs : non seulement différencier une tour d'un pion, un petit roque d'une fourchette hollandaise, mais aussi comprendre la politique des Échiquiers, localiser et obtenir des informations sur les Portails. Le Jeu d'Échecs occulte représente les mouvements qui animent les Échiquiers, au rythme des ouvertures et fermetures de Portails. Le DD est plus ou moins élevé suivant l'Échiquier où l'on se trouve ; si cet Échiquier est celui dont il est originaire, le DD peut être réduit.

EC : vous n'arrivez pas à vous repérer dans les cases de l'Échiquier, et cela attire l'attention des humains... ainsi que celle d'autres ennemis encore plus dangereux.

RC : votre compréhension des règles des échecs atteint ici un point inimaginable, vous permettant d'obtenir la totalité des informations liées au Portail (ainsi que son lien avec le Monde Inférieur).

5* Empathie Animale : Tout Héritier peut parler télépathiquement avec les animaux, comprendre leur langage et leurs motivations, pour les calmer ou les dresser. On dialogue avec lui comme avec un humain un peu fruste. Le DD est fonction de l'animal et de son caractère.

EC : l'animal devient furieux au contact de votre présence, et se lance à l'attaque.

RC : l'animal baisse culotte devant vous. Toujours cool de pouvoir caresser un ours blanc.

6* Instinct-Démon : permet de déceler les manifestations occultes et magiques dans l'environnement de l'Héritier. Cette compétence est un peu fourre-tout, puisqu'elle est un instinct, assez indéfinissable par définition. Elle concerne l'environnement sensoriel immédiat de l'Héritier. Pensez aux Immortels d'Highlander, mais qui pourraient diriger leurs sens à volonté. Les informations fournies par le MJ ont le droit d'être aussi floues que possibles, dès lors que certains pouvoirs permettent d'y échapper.

EC : les énergies élémentaires (encore elles !) vous collent une migraine épouvantable, du genre à faire saigner les yeux...

RC : votre instinct affûté permet de repérer à coup sûr tout ce qui est magique à portée éloignée, voire très éloignée...

D. Autres compétences

Évidemment, les compétences décrites ci-dessus ne suffiront pas à reproduire tout ce qu'un Héritier peut avoir appris. La feuille de personnage comprend des espaces vierges destinés à accueillir les autres compétences, créés ou non par le joueur (en accord avec le MJ, évidemment). Voici une petite liste, non exhaustive, de compétences optionnelles. Elles sont assez spécialisées, et autorisent son possesseur à accomplir des actions liées alors que les autres ne pourraient pas. Utilisez-les pour donner un vrai style aux personnages que vous créez.

Corps : Premiers soins, Escalade, Haltérophilie, Ski nautique, Rollerblade, Natation, Résistance à l'alcool...

Esprit : Informatique, Conduite de véhicule (moto, voiture, camion...), Médecine légale, Langue étrangère, Electronique, Torture, confection de drogue ...

Âme : Dressage, Talent artistique (comédie, guitare, peinture...), Jeu de cartes...

LE COMBAT

LET'S ROCK,
BABY!

Généralités

On ne va pas vous mentir : DMC RPG est un jeu où les combats seront très fréquents, que ce soit contre des humains, des démons ou d'autres Héritiers. Le système proposé ici est une tentative de simplification du système d20 suivant les mots-clefs suivants : fluidité, simplicité, héroïsme (des conseils pour mettre en scène les combats se trouvent plus bas). Lisez également l'exemple de combat donné à la fin de cette section : tout sera un peu plus clair...

Les combats se divisent en plusieurs rounds dont la durée approximative est de six secondes. Chaque combattant a droit à une Action par round.

On utilise principalement les caractéristiques suivantes : Attaque au corps à corps ou à distance, Initiative, Classe d'Armure et Points de Vie.

Déroulement du round de combat

1. Chaque protagoniste fait un jet d'Initiative, égal à sa caractéristique ainsi nommée (modifiée par des pouvoirs et la Dex) plus 1d20. Les RC et les EC n'entrent pas en compte. Les protagonistes sont classés par ordre décroissant selon leurs résultats.

2. Chaque protagoniste agit selon son rang d'initiative. Une seule action, rappelez-vous...sauf qu'il y a une petite subtilité : les personnages dont la caractéristique Combat est égale à +6 ont une attaque supplémentaire à +1. Ceux à +7 frappent une deuxième fois à +2, etc... Quand la deuxième attaque atteint +6, on gagne une troisième attaque à +1. Et ainsi de suite... Consultez le tableau ci-dessous pour mieux comprendre, mais on vous l'assure, c'est très simple. Sinon, pour frapper quelqu'un, il faut faire un jet de Combat suivant l'arme employée :

1d20 + Attaque de base + bonus de la Catégorie d'arme maniée + modificateurs divers

Si le résultat du jet est supérieur ou égal à la Classe d'Armure (CA) adverse, le coup a porté. Sinon, le coup manque. Simple, non ?

Dans le cas des armes à distance, chaque arme possède une caractéristique « Portée ». Tire sur une cible en dessous de cette portée n'apporte aucun malus, tirer au-delà (jusqu'au double de cette portée) impose un malus de -5 au tir. Ensuite, c'est impossible. Les armes à distance peuvent tirer en rafales (voir les options de combat) selon leur Cadence de Tir (CDT).

N'oubliez pas que la vitesse d'un humain normal est de 10m par Round.

Il y a également différents bonus et malus de circonstances représentant les différents facteurs que l'on peut retrouver en combat, consultez le tableau ci-dessous. Il est évident que tous les modificateurs sont cumulatifs.

3. Les jets d'attaque ayant dépassé la CA de l'adversaire infligent des dégâts calculés de la manière suivante : lancez autant de dés qu'indiqués par l'arme utilisée, ajoutez-en un par NR obtenu sur le jet, additionnez-les, ajoutez le modificateur de Force dans le cas du Corps à corps, retranchez de cette somme la Protection de l'armure. Le résultat total est le nombre de PV perdus par l'adversaire. Dans le cas d'une RC, le nombre de dés de dégâts lancés (incluant les NR) est multiplié par le multiplicateur de critique de l'arme. Une arme peut posséder une zone de critique étendue : sous ce terme barbare se cache le fait qu'un critique peut se produire avec cette arme avec un autre résultat que « 20 » sur le dé. Le multiplicateur est appliqué si le dé fait plus que cette zone de critique.

Dans le cas d'un EC, et bien... nous laissons ce cas à l'appréciation du MJ suivant les circonstances.

Niveau de Combat et Attaques Multiples

1 ^{ère} attaque	2 ^{ème} attaque	3 ^{ème} attaque	4 ^{ème} attaque
De +1 à +5	Aucune	Aucune	Aucune
+6	+1	Aucune	Aucune
+7	+2	Aucune	Aucune
+8	+3	Aucune	Aucune
+9	+4	Aucune	Aucune
+10	+5	Aucune	Aucune
+11	+6	+1	Aucune
+12	+7	+2	Aucune
+13	+8	+3	Aucune
+14	+9	+4	Aucune
+15	+10	+5	Aucune
+16	+11	+6	+1
+17	+12	+7	+2
+18	+13	+8	+3
+19	+14	+9	+4
+20	+15	+10	+5

En cas de dégâts supérieurs à 15PV, le personnage blessé doit faire un jet de Vigueur avec un DD égal aux PV perdus. En cas d'échec, le personnage tombe à terre et doit consacrer sa prochaine action à se relever.

4. Une fois que tout le monde a (bien ou mal) agi, le MJ soustrait 10 points au score d'Initiative de chaque protagoniste. Ceux dont le score modifié est alors supérieur à zéro peuvent agir une seconde fois (recommencez à l'étape 2), les autres sont trop lents pour faire cela... Une fois que ces actions secondaires ont été prises, on peut recommencer un round de combat en effectuant un nouveau jet d'Initiative. Voilà, c'est tout !

Round de Combat
1. Jet d'Initiative des protagonistes : $1d20 + \text{Initiative}$
2. Résolution des Actions par ordre décroissant d'Initiative : <ol style="list-style-type: none"> Attaque au contact Attaque à distance Déplacement autres manœuvres
3. Résolution des dégâts : $(xd6 + 1d6/NR) - \text{Protection} = \text{PV perdus}$ OPV=Hors de Combat. Dernière action permise, fait passer à -1PV. -10PV=Mort.
4. Soustrayez 10 à l'Initiative des protagonistes pour obtenir leur deuxième rang, puis revenez à l'étape 2.

Modificateurs en combat	
Circonstance	Modif
Tir à portée normale	Aucun
Tir jusqu'au double de la portée	-5
Combat avec deux armes	-3/main
Attaque de dos	+3
Attaque par surprise	+3
Couvert léger	CA+1
Couvert lourd	CA+3
Esquive (1 action)	CA+Ref
Charge (1 action)	+3/CA-3

Dégâts, blessures, santé

L'état de santé des personnages est représenté par les Points de Vie (PV), plus on en a, mieux c'est ! Au maximum, ils sont égaux au score de Constitution multiplié par deux, plus le modificateur de cette même caractéristique, plus les modificateurs des pouvoirs.

Il existe cinq états de santé concernant les personnages :

-Pleine forme (PV à leur maximum). Elle est pas belle la vie ? En tout cas, le personnage est à son meilleur.

-Blessé (PV réduits). Les blessures infligées doivent être comptabilisées de manière précise, notées dans la case « Blessures » de la feuille de personnage, sous forme d'un malus. C'est important dans la mesure où les jets de Régénération et de Médecine se font avec un DD égal aux PV perdus par la blessure que l'on veut soigner.

Exemple : un personnage ayant perdu 10 PV notera cette blessure sous la forme « -10 » dans la case « Blessures ».

-Hors de Combat (OPV). Le personnage est à peine conscient, il ne peut que se traîner misérablement. Il peut cependant accomplir une dernière action, mais il passera alors dès l'action résolue à -1PV (voir paragraphe suivant).

-Mourant (-1 à -9PV). Le personnage est inconscient et ne peut rien faire. Il perd 1PV par round jusqu'à sa mort, ou à moins que quelqu'un n'intervienne en le soignant (Médecine, Premiers Soins...) avec un DD de 15. Il cessera alors de perdre des PV.

-Mort (-10PV ou moins). Le personnage peut franchir le Styx sous forme d'une âme en peine. Et oui, le monde de DMC n'est pas fait pour les faibles.

Chaque arme (ou autre source de blessure) a une caractéristique « dégâts », qui est toujours exprimée en dés à six faces. Les armes et les coups en combat ne sont pas les seules sources de dégâts, mais, quoi qu'il arrive, il s'agit toujours, au final, de pertes de PV. La gravité d'une blessure dépend évidemment du nombre de PV perdus. Du fait des innombrables possibilités concernant la manière d'endommager le

Gravité des Blessures		
PV perdus (dés lancés)	Description	DD des soins
De 1 à 6 (1d6)	Bless. légère, superficielle	10
De 7 à 12 (2d6)	Bless. sérieuse, handicapante	15
De 13 à 18 (3d6)	Blessure grave	20
De 19 à 24 (4d6)	Blessure mortelle	25
Au-delà...	Blessure très mortelle	30

corps humain (ou autre), il appartient au MJ d'imaginer, suivant la localisation du coup et les PV perdus, l'aspect de la blessure. Suivez les conseils de la table ci-dessous, elle repose sur le fait qu'un humain lambda a 20PV (Constitution de 10).

Pour se soigner, on utilise une compétence appropriée (généralement Médecine et Régénération) ou on laisse faire la nature. Si la blessure est simplement bandée, la cicatrisation fait récupérer, par semaine de repos, un nombre de PV égal au modificateur de Constitution. Soigner une blessure impose un DD en fonction de la blessure (voir tableau plus haut).

C. Options de Combat

Chacune de ces options prend l'action du personnage, et elles doivent être annoncées au moment où ils agissent. Elles sont, bien évidemment, optionnelles, et complexifient un peu plus le combat.

-Esquive : seulement si le personnage agit avant l'adversaire dont il souhaite esquiver les coups. Lorsque celui-ci voudra le frapper, le personnage qui esquive ajoutera son modificateur de Réflexes à sa CA.

-Charge : seulement si le personnage est capable de se déplacer avant de frapper. On ne peut pas charger une fois au corps à corps. Bonus de +3 à l'attaque, et de -3 à la CA (le personnage qui charge se découvre).

-Désarmement : au lieu de frapper pour infliger des dégâts, le personnage peut tenter de désarmer l'adversaire. Il fait un jet de combat comme d'habitude, mais s'il dépasse la CA, la cible doit réussir en opposition avec ce résultat un jet de Combat pour ne pas lâcher son arme.

-Deux armes en même temps : si le personnage n'est pas ambidextre, chaque attaque portée par l'un ou l'autre main subit un malus de -3.

-Tir en rafales : la CDT d'une arme indique combien de balles l'arme peut cracher en une action. Une arme peut tirer en rafales, indiquées comme ceci : « Raf. Courte » indique que l'arme peut tirer 1d6 balles sans malus, « Raf. Longues » 3d6 balles. Tirer une rafale coûte une action, lancez les dés pour déterminer le nombre de balles tirées, puis répartissez-les entre une ou plusieurs cibles. Le personnage fait un jet d'attaque à distance pour chaque cible, avec un malus de -3 en cas de rafale longue. En cas de réussite, la cible prend les dégâts de l'arme, plus les NR, plus un dé par tranche de 3 balles qu'il reçoit. Si les dés d'une rafale longue indiquent trois « 1 », alors l'arme tire 3 balles avant de s'engraver, il faut alors prendre une action et réussir un jet de Dextérité + Armes à distance DD20 pour la réparer.

-Lancer une arme de corps à corps : On peut lancer n'importe quelle arme, la portée étant alors (en mètres) égale à la moitié du score en Force du lanceur, avec un malus de -3 si cette arme ne convient vraiment pas pour le lancer.

-Coup visé : Avant de porter un coup, le personnage peut choisir de viser un endroit précis du corps de son adversaire. La CA de la cible est modifiée suivant la localisation du coup.

-Prise : En corps à corps, avant de faire le jet d'attaque, le joueur déclare qu'il veut immobiliser l'adversaire en le maintenant prisonnier dans ses bras. En cas de réussite, aucun dégât n'est infligé, mais les deux personnages sont enlacés. Pour pouvoir se libérer, le prisonnier doit réussir un jet de Force en opposition avec celui qui le maintient lors de sa prochaine action.



Catégories d'armes

Les armes sont divisées en catégories, pour représenter la spécialisation d'un Héritier donné. Elles sont inscrites sous les caractéristiques d'Attaque au Corps à corps et d'Attaque

à Distance. Lorsque le personnage utilise une arme, il ajoute à son jet d'Attaque son modificateur dans la catégorie concernée.

Catégorie d'arme	Exemples
Armes à une main	Epée courte, épée bâtarde, hachette, machette, etc.
Armes à deux mains	Epée à deux mains, hache d'arme, katana, etc.
Armes d'hast	Hallebarde, merlin, morning star, lance, etc.
Armes spéciales (de corps à corps)	Fléau, fouet, tronçonneuse, poing américain, etc.
Armes naturelles	Poings, pieds, griffes, crocs, crachas, etc.
Armes de poing	Pistolets, revolvers, pistolets-mitrailleurs, etc.
Armes d'épaule	Fusils de précision, fusils à pompe, fusils d'assaut, etc.
Armes lourdes	Lance-roquettes, Lance-missiles, mitrailleuse, etc.
Armes spéciales (de distance)	Lance-flammes, Lance-harpon, etc.

RÈGLES “SFX”

L'Etat Diabolique

Du fait de leur généalogie démoniaque, chaque Héritier possède une Réserve d'Etat Diabolique (ED) répartie en cinq jauges de points à dépenser : les points D, C, B, A, S en ordre croissant de puissance.

L'ED représente l'énergie démoniaque de l'Héritier, sa force intérieure, son ki, sa puissance magique, héritage génétique de son parent-démon.

Lorsqu'il passe en Etat Diabolique, l'Héritier modifie son apparence et ses capacités, grâce aux manifestations de son démon tutélaire : les aspects (consultez les tables d'Héritage Profane pour de plus amples informations sur les aspects d'HP de chaque Maison).

On ne peut dépenser qu'un seul point d'ED par action et cette dépense se déclare au début de chaque action, avant tout lancer de dés. Il y a 4 manières d'utiliser ces points d'ED

1. Obtenir un bonus à une action physique.

Exemple : dépenser un point « C » donne un bonus de +2.

2. Activer un pouvoir occulte de niveau inférieur ou égal. Exemple : dépenser un point « B » permet d'activer un pouvoir D, C ou B.

3. Accumuler l'énergie d'un DTC.

4. Faire apparaître ses aspects démoniques pendant D : 30 min, B : 1h, C : 2h, A : 4h (il n'en bénéficie pas alors en terme technique, ex : ailes ou armure visibles mais pas efficaces). Ca permet d'avoir la classe le temps d'un conseil ou d'une cérémonie.

Retenez bien qu'après chaque dépense de points ED, l'Héritier jouit alors pour son action des bonus de tous ses aspects d'HP et de ses dons de Voie qui s'appliquent uniquement en ED.

Devil Trigger Combo (DTC)

Une des manifestations les plus impressionnantes des Démons et des Héritiers est leur Devil Trigger Combo (DTC). Il s'agit de la plus grande technique de combat du monde connu, puisqu'il s'agit de libérer d'un seul coup l'énergie de l'ED accumulée au cours d'une brève concentration préliminaire. L'utilisateur

de cette technique délivre presque instantanément un déluge de coups sur ses adversaires, ces coups étant tellement rapides que l'œil humain ne peut les suivre.

Les Héritiers doivent d'abord déterminer le contenu de leur DTC. Chacun possède un DTC d'un niveau égal à la somme des Rangs de Voie, d'Héritage Profane, et d'Héritage Occulte. Ce Niveau représente le nombre de coups que l'on peut y inclure, chaque DTC contient donc entre 3 et 18 coups. On appelle « coup » tout ce qui rentre dans un DTC. Il possède également un modificateur et des dés de dégâts.

Si l'Héritier a devant lui une assez longue période d'entraînement (c'est-à-dire à la création de personnage ou pendant une campagne), il peut définir son DTC.

Voici les éléments qui peuvent entrer dans un DTC, chacun prenant une place. On ne peut pas mettre plus de coups dans un DTC que son Niveau.

-Attaque au Corps à Corps

-Attaque à distance

-Manœuvre de déplacement (saut, course, roulade...)

-Activation d'un pouvoir d'HO (si la somme totale de leurs Niveaux n'excède pas celui du DTC).

Les détails roleplay du DTC sont indispensables ; donnez-lui un nom, un style, une apparence... Une fois tous les coups inclus, il est grand temps de faire un peu de calcul.

Chaque coup se voit attribuer un modificateur, comme pour un jet normal. Les manœuvres physiques n'ont pas de modificateur. Les attaques ont chacune leurs dégâts de base. Par contre, le modificateur d'attaque est toujours égal à son plus haut niveau, sans prendre en compte les attaques multiples comme expliqué dans la partie sur le combat.

Faites la somme de tous les modificateurs et de tous les dégâts et inscrivez-les en bas de votre colonne DTC.

Dans le cas des armes pouvant tirer en rafales, notez bien que cela diffère du combat normal : une arme tirant en rafales courtes tire toujours 6 coups, soit +2d aux dommages de l'arme. Les armes tirant en rafles longues ne peuvent pas tirer ; en effet, la vitesse surnaturelle du tireur ferait que la cadence de tir de l'arme la ferait immédiatement exploser.

N'oubliez pas tous les autres modificateurs de combat et d'arme qui peuvent intervenir (arme de prédilection, arme démon, aspect d'HP, don de Voie, etc.). Calculez également les dés de dégâts pour chaque attaque du DTC et additionnez-les ; notez également ce score de dégâts.

Devil Trigger Combo		
Niveau du DTC	Points à dépenser	Bonus d'ED au jet de DTC
3 coups	D, C, B	+6
4 coups	D, C, B, A	+10
5 coups et +	D, C, B, A, S	+15

Une fois calculé le modificateur et les dégâts du DTC, il est prêt à l'emploi. Il reste juste à connaître le bonus d'ED (indiqué sur le tableau récapitulatif, il est la somme des bonus accordés par les points dépensés sans effet lors de l'accumulation de l'énergie), habituellement 15.

Pour utiliser le DTC, il faut dépenser des points de sa réserve d'ED dans l'ordre, jusqu'à atteindre le niveau requis, au rythme d'un par action de combat (les aspects d'HP et dons de Voie s'activent et l'Héritier peut s'en servir pour toutes ses actions précédents le DTC).

Une fois que le dernier point requis est dépensé, le DTC s'accomplira à la prochaine action du personnage. Il faut également, au moment de dépenser le dernier point, payer le prix des éventuels pouvoirs d'HO inclus dans le DTC.

Il faut, pour finaliser le tout, effectuer contre la CA adverse le jet de DTC :

1d20 + modificateur du DTC + Bonus d'ED

Si la CA est égale ou dépassée, le DTC frappe. Tous les coups sont délivrés en une seule et unique action en effet bullet time. Les NR ne comptent pas pour augmenter les dégâts, et ne servent qu'à qualifier la réussite du DTC (Dull, Cool, etc.).

S'il vise plusieurs cibles, l'Héritier fait un jet de dés par cible en leurs répartissant les attaques de son DTC et la somme de ces modificateurs et de ses bonus d'ED. Il doit ensuite dépasser les CA de ses cibles respectives.

Un échec critique sur un des jets de DTC a des conséquences dramatiques. L'Héritier ne peut plus contrôler sa part de démon en lui, et l'énergie peut le dévorer vif. Plus le DTC est d'un niveau élevé, plus le danger encourue par la libération de la part démoniaque de l'Héritier est grand.

Une réussite critique sur le jet de DTC signifie que l'Héritier a exécuté une combinaison dévastatrice !

Comptez alors chaque attaque comme un coup critique (appliquez le multiplicateur cde critique de l'arme au dégâts).

Exemple de DTC

Caleb est un Héritier débutant (Voie 1, HP 1, HO 1). Son DTC est donc de trois coups. Il décide de l'intituler « Storm of Steel » et d'assigner trois

coups d'épée au corps à corps. Son modificateur de combat pour chaque attaque est de +5. Les dégâts de chaque coup sont de 3d. Le DTC est donc +15/9d. Il dépense ses trois premières actions pour dépenser trois points d'ED, D, C, B, et chauffe son adversaire puis frappe à sa 4ème action. Sur une seule cible, il jette 1d20+15+6, soit 1d20+21. Sinon, il peut frapper jusqu'à trois cibles très proches car il n'a pas inclus de coup de déplacement. Dans ce cas, il peut frapper une cible à +16/6d (2 attaques à +10, bonus d'ED, +6) et une autre à +11/3d (1 attaque à +5, bonus d'ED, +6).

Sin est un Héritier plus expérimenté (Voie3, HP 2, HO 1). Son DTC, « KillZone », est donc de 6 coups, qui se répartissent ainsi : 2 coups de pieds, uppercut, roulade, 2 rafales courtes de Beretta.

Ouh là, se dit le joueur, tout ceci va être galère à calculer. Meuh non, répond le MJ, regarde un peu : au contact, tu touches à +8. Ta roulade n'a pas de modificateur. A distance, tu touches à +6. Les dégâts de tes pieds et poings sont de 1d+4, et ton flingue va tirer deux rafales courtes, soit 4d par rafale de dégâts. Tu actives ton DTC en dépensant cinq actions et D, C, B, A, S. « KillZone » touche donc une seule cible à +36 (8+8+8+6+6) et inflige 11d+12 de dommages (trois fois 1d+4, plus deux fois 4d). Evidemment, cela change si tu frappes plusieurs cibles...

Recharge de la réserve d'ED

Premièrement, les joueurs peuvent recharger leurs réserves d'ED en effectuant des actions avec des niveaux de réussite. Selon ce NR, ils peuvent regagner des points D, C, B, A et S. Voir le tableau des NR p. 18.

Deuxièmement, le MJ peut accorder des points d'ED aux joueurs qui auront bien interprété leur part démoniaque, ou bien à ceux dont une sélection de leur trackist passe pendant le scénario, ou bien encore aux joueurs qui ont agit avec beaucoup de style au combat, sans vraiment attaquer, mais plus en narguant l'ennemi, en esquivant ses coups et en se moquant de lui, ce qui laisse cependant le personnage vulnérable un court instant (pas de jet de sauvegarde autorisé pour cette action !)

RÈGLES SPÉCIALES

Les drogues

« On braquera la pharmacie en descente. Ca te dit ? » **Jip dans Human Traffic**

De tout temps les Héritiers et les initiés ont consommé des substances stimulantes altérant la perception, d'abord à partir des dons de la nature, transformés par les herboristes puis fabriquées artificiellement après la naissance de la chimie.

Nous présentons ici 4 types de drogues avec des effets généraux pour donner le ton :

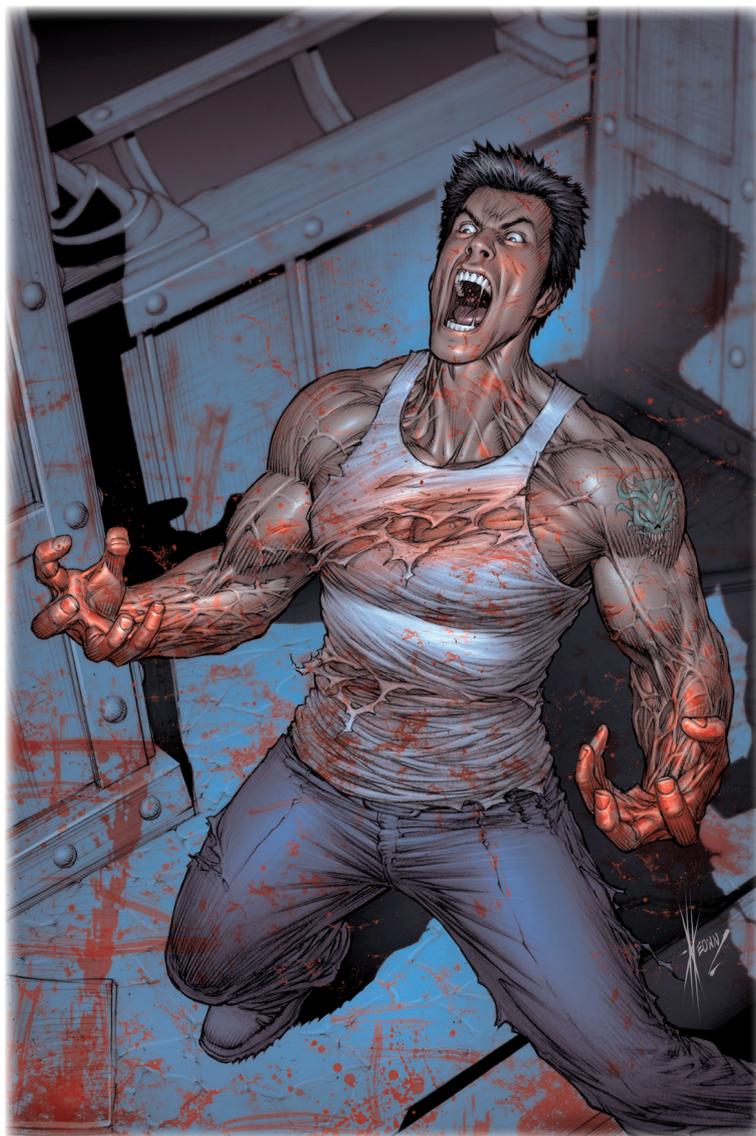
Drogues de soins : stabilisation de l'état de santé, sortir de l'inconscience.

Drogues de combat : pour ignorer la douleur, le sommeil, provoquer un état berseker (furie guerrière sans pitié).

Drogues hallucinogènes : étendre sa perception pour un rituel, tromper quelqu'un par des illusions.

Drogues nocives : détérioration de l'état de santé (paralysie, vomissures), endormir une cible pour la supprimer.

Ces drogues peuvent avoir des effets en terme de règles, le MJ peut ainsi distribuer quelques bonus/malus aux usagés. Un Héritier peut choisir la compétence drogue pour se fabriquer ses propres potions. Toutes ont des conséquences (troubles mentaux et physiques) très amusantes à mettre en scène.



Le Vd

Avant toute chose, l'Héritier doit faire apparaître ses ailes (dépenser un premier point d'ED) pour prendre les premiers mètres d'altitude. Ensuite, il faut alimenter l'ED à chaque tour pour maintenir en place les ailes, un point Dull suffit.

2, 4 ou 6 ailes ?

Grâce à de nombreux dons de voie, pouvoirs d'HO et Aspects d'HP, conférant des ailes, les Héritiers peuvent acquérir la capacité de voler en état diabolique. Il leur est ainsi possible de cumuler jusqu'à trois paires d'ailes afin d'augmenter leur vitesse, leur endurance et leur adresse en vol.

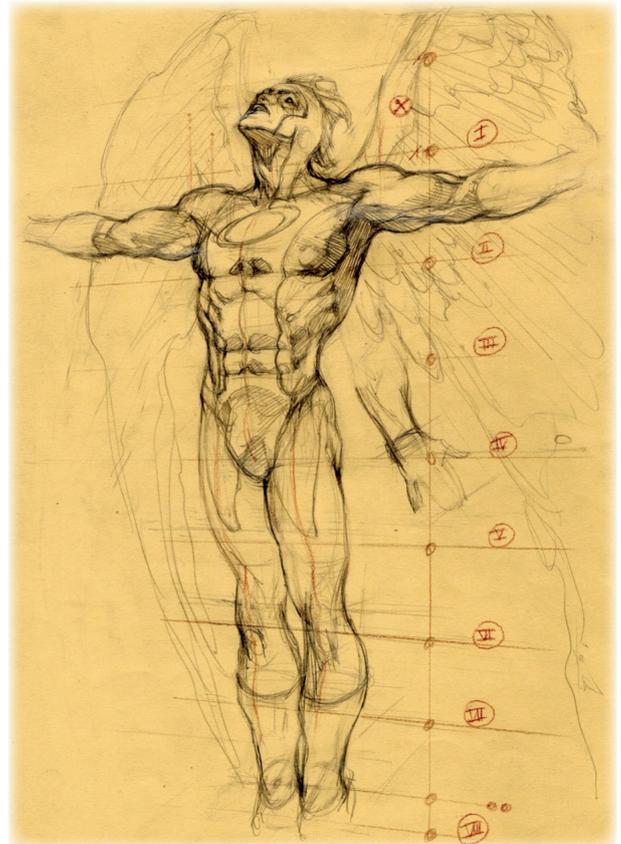
-Niveau 1 : l'envol se fait lentement et nécessite des battements réguliers des ailes. Dans les airs, l'Héritier plane plus qu'il ne vole, utilisant les courants ascendants et descendants. Les changements de direction doivent se faire sans brusquement. La vitesse de vol peut être rapide (60 km/h) à condition que l'Héritier ne tente aucune autre action, dans ce cas elle est bien plus lente (30 km/h). L'Héritier est capable de soulever avec lui environ le poids d'une personne.

-Niveau 2 : l'Héritier peut s'envoler d'un bond et ses mouvements en vol sont beaucoup plus fluides. Il peut résister à des vents importants, virer soudainement et faire quelques acrobaties aériennes, sa vitesse augmente (de 50 à 90 km/h selon ses actions). Enfin il peut emmener avec lui jusqu'à deux personnes (à condition d'avoir un système d'harnachement ou la Force nécessaire pour les tenir par ailleurs).

-Niveau 3 : à ce stade, la maîtrise en vol de l'Héritier est totale. Il peut s'envoler très haut et très vite (jusqu'à 120 km/h), il résiste aux vents les plus violents et peut tenter les acrobaties les plus périlleuses. Ses six ailes sont capables de soulever plusieurs centaines de kilos en plus de son propre poids (toujours à condition d'en avoir la force).

Combat en vol

Propulsé par ses ailes dans le dos, l'Héritier a les mains libres pour combattre ses ennemis. Il peut ainsi profiter de sa position en hauteur pour lancer une attaque à distance (salve magique, tir d'arme à feu, etc.) ou au corps à corps (il frappe sa cible en passant ou dans un duel aérien en vol plus ou moins « stationnaire »).



Manœuvres de vol

Les Héritiers ont progressivement accès à 6 manœuvres aériennes, il en choisisse une avec leur première paire d'ailes, deux avec leur 2^{ème} et trois avec leur 3^{ème}.

-Envol offensif : l'Héritier jailli sur sa cible en utilisant son élan pour la percuter (+2 en Attaque au Corps à Corps par paire d'ailes).

-Envol défensif : l'Héritier se dégage d'une attaque en effectuant un envol comme une esquive (+2 en Réflexes par paire d'ailes).

-Attaque en piqué : cette chute contrôlée depuis une haute altitude fait prendre beaucoup de vitesse (+1D de dégâts par paire d'ailes).

-Looping : permet d'éviter un obstacle, de surprendre un adversaire ou d'en mettre plein la vue.

-Zig-zag : permet d'éviter les tirs ennemis ou de conserver sa vitesse dans un canyon ou dans une avenue d'immeubles.

-Arrêt brutal : permet d'éviter un obstacle, de surprendre un adversaire, etc.

EXPÉRIENCE ET ENTRAÎNEMENT

Gains d'expérience

À la fin de chaque séance de jeu, le MJ attribue à chaque joueur un certain nombre de points d'expérience (XP), représentant ce que le personnage a appris durant la partie. Le joueur répartit ses XP entre les différentes jauges d'expérience (librement ou non selon le choix du MJ) : jauge de Voie, jauge d'Héritage profane, jauge d'Héritage Occulte, expérience d'Entraînement.

Les exemples présentés ci-contre ne sont fournis qu'à valeur indicative, n'hésitez pas à attribuer à chaque personnage une valeur propre, en tête-à-tête avec le joueur (pour éviter que des joueurs chipotent à comparer l'XP gagnée, et pour dépenser les points tranquillement).

La Voie et les Héritages

Ils sont notés en niveaux, de 1 à 6. Les trois jauges se remplissent suivant le tableau suivant :

Jauge d'XP	Niveau
0-199	1
200-299	2
300-399	3
400-499	4
500-599	5
600	6

Mathématiquement, on passe en fait au niveau suivant une fois que la Jauge a atteint en XP le niveau suivant multiplié par 100.

À chaque changement de niveau en Voie, le personnage gagne un nouveau pouvoir de Voie à choisir dans la liste, et les bonus correspondant à son nouveau niveau.

Lorsqu'il passe au niveau supérieur en Héritage Occulte, il choisit librement un pouvoir du nouveau niveau en Corps, Esprit ou Âme.

L'Héritage Profane propose des conditions à effectuer pour passer d'un niveau à l'autre : atteindre le nombre requis d'XP ne suffit pas, il faut remplir ces conditions.

Attribution des XP	
Condition	XP gagnés, par personnage
Scénario pépère, où les PJ ne se sont pas trop foulés	60XP
Scénario costaud, où les PJ se sont bien impliqués	120XP
Scénario épique, qui a changé la face du monde et celle des PJ	240 XP
Bonne idée d'un joueur, role-play, gentillesse, fair-play, chips	30XP
Combat avec un adversaire	Niv de l'adversaire) x 20XP

Jauge d'Entraînement

Cette réserve permet de développer librement son personnage en développant ses caractéristiques et compétences. Il n'y a pas vraiment de limite au score que vous pouvez atteindre, mais sachez que, pour les caractéristiques, le maximum humain théorique est de 20. Au-delà, on trouve Einstein et Jésus... N'oubliez pas qu'augmenter ses caractéristiques implique de recalculer les valeurs qui en découlent (Sauvegardes, PV, Combat, etc...)

-Augmenter une caractéristique : 50XP donne +1 au score (pas au modificateur).

-Augmenter une compétence : 25XP donne +1 à la compétence. Une compétence-démon coûte 50XP par niveau.

-Augmenter une catégorie d'arme : 30XP donne un bonus de +1 dans cette catégorie.

Apprentissage et entraînement avec un supérieur

Le monde de DMC implique qu'à un moment ou à un autre, les PJ chercheront à s'entraîner, de par eux-mêmes ou à l'aide d'un mentor (pensez aux Jedi, ou aux innombrables sensei dont les mangas regorgent). Dans ce cas, le MJ est libre de déterminer combien d'XP seront gagnés et sous quelles conditions ils seront dépensés (il est évident qu'après avoir étudié la botanique pendant six mois, on ne puisse pas augmenter Tours de Force !).

Il s'agit également de la seule manière dont les Héritiers peuvent apprendre de nouveaux pouvoirs d'Héritage Occulte, qui coûtent alors (Niveau du Pouvoir) x100XP et progressez dans l'arbre des pouvoirs de son HO.

CHAPIURE IV

LA MAGIE

« La magie est l'action de la volonté sur la réalité »
Alexander « Aleister » Crowley

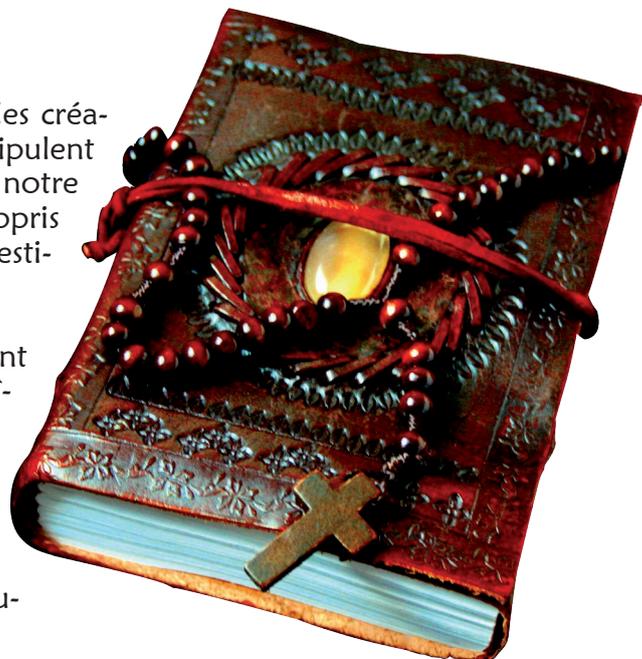


Les Héritages Occultes

La magie du monde de DMC est celle des démons. Ces créatures, façonnées par les mythiques Hauts Diables, manipulent naturellement les énergies primaires qui parcourent notre Terre. Avec les années et les siècles, les démons ont appris à canaliser ces forces et leurs courants, jusqu'à les domestiquer complètement à leur volonté.

Différentes écoles ont vu le jour, chacune se spécialisant dans un domaine particulier sous l'impulsion d'un maître de renom, explorant ainsi toutes les différentes facettes de l'art magique.

Les Héritiers, progénitures des six démons conjurés, possèdent le pouvoir de jouer avec de telles forces. Draco, Kyméra et les autres leur ont enseignés ce pouvoir au temps des premiers hommes.



D'abord limités aux seuls enseignements de leur démon tutélaire, les Héritiers ont ensuite partagé leurs connaissances entre eux : la plupart des maîtres acceptent des apprentis venant de toutes les Maisons nobles, sans distinction. Néanmoins les Héritiers nourrissant des ambitions importantes dans leur Maison, privilégient souvent l'apprentissage de la magie de leur démon tutélaire. Par exemple, les Dragons aspirants au rang de sorcier élémentaire ont intérêt à manipuler la magie du Grimoire pour recevoir l'aval de leurs pairs.

Principes de jeu

Activation d'un pouvoir : lorsque l'Héritier débutant souhaite utiliser son premier pouvoir, il lui suffit de dépenser au début de son tour un point Dull de sa réserve d'Etat Diabolique pour l'activer. Le processus est le même pour les autres niveaux : par exemple dépenser un point d'ED Bravo est nécessaire pour les pouvoirs de niveau 3. Les points Stylish concernent quant à eux, les pouvoirs de niveau 5 et 6.

Ceci n'est pas considéré comme une action à part entière : le pouvoir s'active au début du tour pour ensuite permettre à l'Héritier d'effectuer son action en bénéficiant du bonus ou de l'effet décrit.

Bien évidemment, lorsqu'un Héritier active ainsi un de ses pouvoirs d'HO, il passe en état diabolique et bénéficie aussi pour son action à suivre de ses Aspects d'Héritage Profane et de ses dons de Voie qui sont actifs uniquement en ED.

Durée des pouvoirs : les pouvoirs ont une durée par défaut d'un tour. Notez qu'en cas d'une double ou d'une triple attaque dans la même action, les éventuels bonus s'appliquent aux 2 ou 3 attaques successives dans le même tour). Au début de chaque tour, l'Héritier doit réactiver son pouvoir en dépendant un nouveau point d'ED correspondant au niveau du pouvoir s'il veut continuer à bénéficier de ses bonus.

Progression : Les six Héritage Occultes, Arkanes, Grimoire, Runes, Sang, Yin Yang et Zodiaque, ont chacun leurs rites propres et leurs effets particuliers. Si un Héritier peut choisir celle qu'il préfère à la création, chacune possède néanmoins une vision précise de la Magie ; en changer en cours de route est normalement impossible. Pour personnaliser sa progression, l'Héritier aura tout de même un large choix de pouvoirs à l'intérieur des trois domaines proposés par chaque école de magie. Ainsi, à chaque fois qu'il progressera d'un rang, il pourra sélectionner l'un des trois pouvoirs, soit celui de Corps, soit celui d'Esprit, soit celui d'Ame.

Il est possible d'acquérir un pouvoir de niveau égal ou inférieur au rang d'HO. L'Héritier doit d'abord trouver un maître connaissant ce pouvoir pour lui enseigner, puis réussir un jet d'occultisme à une difficulté variable selon la puissance du sort (DD15 à 30), enfin il doit dépenser 100 points d'expérience de sa jauge d'HO par niveau du pouvoir (exemple : une archange de rang 4 souhaite apprendre la constellation du Bélier, c'est un pouvoir de rang 3, il lui en coûtera donc 300 points d'expérience, mais seul l'Archange Damaskinos est en mesure de lui enseigner, il devra donc le convaincre avant).

Le GRIMOIRE des ELEMENTS du DRAGON

Draco est le second conjuré. Très vieux et très sage, il incarne l'essence même de la magie pour de nombreux Héritiers. En fait, il ne fait que la manipuler sous sa forme la plus pure, la magie des éléments. Les forces du feu, de la terre, de l'air et de l'eau n'ont pas de secrets pour lui et il peut les utiliser à sa guise pour obtenir quasiment n'importe quel effet. Il transmet naturellement ce don à ses fils à leur naissance, mais de manière fragmentaire, en leur donnant la maîtrise innée d'un seul des 4 éléments. Ensuite, à charge pour eux d'étudier inlassablement le grimoire qu'il leur a laissé pour apprendre à exploiter ce don et domestiquer l'énergie des autres éléments pour se rapprocher de l'unité élémentaire parfaite. Les mages élémentaires, le plus souvent Dragons car les autres n'ont pas leur facilité, réfléchissent beaucoup à leur rapport à la magie, et se construisent par cette réflexion. Ils ont le respect du savoir, de la connaissance et du travail chevillé au corps.

Style :

Tout Héritier maîtrisant cette magie possède un gros grimoire contenant tous ses sorts. Ce codex est un attribut démoniaque propre à chaque Héritier. Son apparence est variable, mais il s'agit le plus souvent d'un livre épais aux pages jaunies et craquantes de vieillesse, scellé par un fermoir métallique ouvragé. Ce codex se matérialise et disparaît à la demande de l'Héritier qui peut donc l'invoquer à tout moment gratuitement. A chaque utilisation, le grimoire apparaît, flottant dans le vide, ses pages défilent toutes seules pour s'arrêter à la page correspondante au pouvoir lancé par l'Héritier, qui n'a plus qu'à murmurer l'antique formule.

Rang	Corps :	Esprit :	Âmes
1.	Corps aérien : rend le corps du mage plus léger pour ses acrobaties, +2 en Equilibre.	Feu éternel : matérialise un feu éclairant et réchauffant un petit groupe à l'infini jusqu'à ce que le mage lui demande de s'éteindre.	Sagesse de l'eau : permet au mage de mieux ressentir les éléments, +2 en Instinct-démon.
2.	Respiration aquatique : le mage respire sous l'eau comme un poisson, le temps d'une courte scène.	Mémoire de l'eau : permet au mage de faire ressortir les souvenirs d'un objet ou d'une personne en se concentrant dessus.	Feu intérieur : s'il est blessé, le mage peut libérer son énergie
3.	Immolation : feux purificateur qui redonne 3D6 PV au mage et lui permet d'ignorer les malus des blessures pour une action.	Direction de la terre : permet au mage de trouver son chemin ou sa proie à coup sur, +4 en traque.	Vent de talent : accorde une grande inspiration artistique au mage, +3 en Charisme pour une action ou une courte scène.
4.	Force de la terre : le mage a une force prodigieuse, +5 en Tour de force.	File-vent : permet à l'Héritier de faire un bond gigantesque à la fin d'une action de course.	Calme universel de la terre : Le mage garde toujours son calme, +3 au JdS de Volonté.
5.	Arme élémentaire : un cimeterre à une main de l'élément choisi, apparaît dans les mains du mage pour une action. (critique : 19-20 / x2 ; dégâts : 5D6)	Projectile élémentaire mineur : Une boule de force capable de projeter l'ennemi à terre et d'infliger 5D6 dégâts à une cible.	Phénomène naturel mineur : ex : jet de lave, raz-de-marée, tremblement de terre, tempête. Le potentiel global de destruction du phénomène est plutôt faible.
6.	Bouclier élémentaire : Le mage peut invoquer ce bouclier juste avant d'être touché par un pouvoir magique, afin d'en contrer les effets grâce à la toute puissance de la magie des éléments.	Projectile élémentaire majeur : Une boule de force encore plus grosse capable d'infliger 6D6 dégâts à répartir/potentiellement sur plusieurs cibles groupées.	Phénomène naturel majeur : ex : éruption volcanique, tsunami/déluge, « big one », cyclone ravageur. Le potentiel de destructions humaines et matérielles du phénomène est important.

Précision sur les règles :

Pour représenter la toute puissance de leur discipline, les mages élémentaires maîtrisent les 3 pouvoirs de Corps, d'Esprit et d'Ame de chaque niveau dès qu'il progresse au lieu de n'en choisir qu'un.

Pour représenter la difficulté d'apprendre cette discipline, les mages élémentaires Dragons doivent accumuler 400pts d'XP dans leur jauge d'expérience d'HO pour passer niveau 2, 600pts pour le niveau 3, 800pts pour le niveau 4, 1000pts pour le niveau 5 et 1200pts pour passer niveau 6. Au final, ils sont quand même gagnants puisqu'ils économisent le prix d'un pouvoir à chaque progression. Les mages élémentaires non Dragons payent le prix fort, 600pts d'XP pour le niveau 2, 900pts pour le niveau 3, 1200pts pour le niveau 4, 1500pts pour le niveau 5 et 1800pts pour le niveau 6 aussi bien rares sont ceux qui s'engagent sur cette voie.



Les ARKANES du TAROT de la CHIMERE

Kyméra est la troisième conjurée, elle est la Chimère, c'est à dire une créature hybride issue de l'imaginaire collectif, les rêves. Cette incarnation de la sagesse est dotée de trois têtes animales qui dialoguent entre elles sur le destin du monde et posent leurs énigmes aux visiteurs curieux.

Lorsque la magie des Arkanes est à l'œuvre, cet être si particulier se manifeste à son utilisateur sous la forme de carte du tarot. Le tarot explore les chemins de l'esprit, de la vie et de toute la création. Il enseigne l'art d'invoquer des créatures de plus en plus grosses et de plus en plus nombreuses, il permet d'accéder aux rêves et aux cauchemars des hommes, enfin il dévoile les secrets du temps à travers la divination.

Kyméra détient les clés de chaque Arkanes, mais ses Héritiers sont condamnés à n'en avoir qu'une connaissance partielle. Ceux qui choisissent sa voie doivent réaliser qu'en tentant de percer les secrets du monde, ils ne seront jamais bien loin de la folie.

Style :

Tout Héritier maîtrisant cette magie possède un exemplaire de la carte des pouvoirs qu'il maîtrise, ces cartes apparaissent à la demande dans sa main. Il peut les sortir pour les étudier tranquillement ou bien passer à la pratique... Lorsqu'il entre en état diabolique, la carte à la main, l'Arkanes du Masque, de l'Épée ou encore de l'Esclave s'active et sa magie se diffuse. Les cibles affectées et les créatures ou visions issues de cette magie sont entourés d'effets éthérés, volutes de glyphes fumeuses qui s'entremêlent puis se défont.

Rang	Corps : Invocation	Esprit : Divination	Âmes : Rêves
1.	L'esclave* : le mage invoque un petit animal, ex : scorpion, mygales ou simple scarabée.	L'œil : permet de repérer un objet ou une personne déterminés dans un proche rayon, ex : un pâté de maisons	La nuit : permet de pénétrer les rêves d'une personne endormie et de communiquer avec lui par ce biais.
2.	L'essaim* : le mage invoque pleins de petits animaux, d'insectes, ex : une colonie de fourmis rouges.	L'aveugle : vous pouvez observer un lieu déterminé que vous connaissez n'importe où sur le monde supérieur. Le niveau d'information est fonction de votre connaissance du lieu.	L'amour : permet de connaître le plus grand rêve d'une personne dont on connaît le nom, et d'en jouer.
3.	Le serviteur* : le mage invoque un animal moyen, ex : entre un lapin et un loup.	La mémoire : permet de voir le passé d'un objet ou d'une personne, le niveau d'information est fonction de la familiarité avec le sujet.	Le Masque : permet de prendre l'apparence de la pire phobie d'une personne. Celle-ci subit un malus de -3 à toutes ces actions si elle rate un JdS de Volonté DD 20.
4.	La meute* : le mage invoque pleins d'animaux moyens, ex : meute de loup.	L'épée : permet de voir le futur immédiat d'une personne, et donc de déterminer par exemple sa prochaine action.	Le labyrinthe : permet de détruire un souvenir ou une information d'une cible à vue ayant échoué à un JdS de Volonté DD 25. Quoiqu'il arrive la cible est désorientée par cette intrusion, elle subit un malus de -4 à toutes ses actions.
5.	L'allié* : le mage invoque un grand animal ou un très dangereux, ex : tigre ou éléphants.	Le cœur : télépathie complète avec un seul et unique sujet, ce dernier peut résister à ce pouvoir si on tente ainsi de lui violer ses pensées avec un JdS de Volonté DD 30.	Le jumeau : permet de faire corps avec un Héritier pour porter une attaque simultanée, chacun recevant un bonus de +5 à cette action.
6.	La horde* : le mage invoque pleins de grands animaux, ex : un troupeau d'éléphants.	La vision : permet au mage d'entrevoir le futur et d'en revenir avec des réponses.	Le cauchemar : le mage matérialise une pure terreur qui infligent 6D6 de dégâts jusqu'à six cibles.

Précision sur les règles :

*Les animaux invoqués sont entièrement contrôlés par l'ED, ils ne sont que des apparitions, ayant certes une consistance physique, et ils disparaissent après leur 1ère action à moins de les alimenter en points ED.

*Il revient au MJ de déterminer si les propositions d'actions formulées par le joueur pour ses invocations sont possibles puis de déterminer alors leurs effets en termes de jeu.

1er exemple : un Héritier souhaite utiliser un insecte volant esclave pour aller espionner quelqu'un. Il dépense 3 pts Dull successivement pour alimenter son animal en énergie jusqu'à ce qu'il soit sur place et puisse écouter une conversation qui incrimine son suspect.

2ème exemple : un Héritier est en difficulté au combat contre un démon, il choisit d'invoquer un serviteur pour distraire son adversaire, le loup bondit donc sur le démon le mordant superficiellement, et donnant surtout un répit à l'Héritier pour se relever et porter une nouvelle attaque peut être décisive.

LE ZODIAQUE de l'ARCHANGE

L'Archange est le quatrième conjuré. Il est l'incarnation de la justice dans tous ce qu'elle a d'impitoyable et il revêt l'apparence d'un ange vengeur. L'Archange, dans son infinie contemplation, connaît le secret des étoiles aussi s'est-il rangé aux côtés de Sparda. L'Archange manipule l'énergie même des étoiles, les constellations démoniaques lui offrent leurs pouvoirs. Il a élaboré 19 constellations, chacune est une dédicace à l'un de ses frères d'armes. Tous ces démons sont des rebelles du Royaume Sans Nom et l'Archange a voulu marquer leurs empreinte sur ce monde durablement en léguant aux humains il y a bien longtemps, les clés des 12 premiers signes du zodiaque, puis les 7 autres cachés à partir d'un niveau d'initiation plus élevé.

Les pouvoirs du Zodiaques sont donc très polyvalents, empruntant au style de tous les démons. L'Archange peut ainsi puiser le meilleur chez eux et mettre cette énergie au service de la Justice.

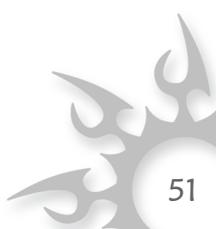
Style :

Les Héritiers adeptes du Zodiaque dessinent à main levées sur un plan imaginaire les différents étoiles qui forment la constellation. Un à un ces points s'illuminent, lorsque le dernier est placé, la dessin de la constellation apparaît grâce à des traits de lumière reliant les points, puis la constellation tournoie sur elle-même en s'agrandissant vers la cible, c'est alors que le pouvoir s'active. L'effet est généralement saisissant, et les ennemis du mage se demandent souvent s'ils ne sont pas en train de combattre l'un des célèbres conjurés en personne.

Rang	Corps :	Esprit :	Âmes
1.	Taureau : attaque en charge, +2d6 de dégâts au corps à corps, la cible est projetée à terre (si total des dégâts >15).	Sagittaire : +2 pour une attaque à distance.	Balance : +2 pour une attaque au corps à corps.
2.	Scorpion : le simple toucher devient venimeux, dégâts à main nue augmentée de 2D6.	Capricorne : +3 en traque pour une cible précise que l'Héritier a déjà repérée par la vue ou l'odorat.	Gémeaux : crée un double illusoire inconsistant qui distrait l'adversaire.
3.	Verseau : guérit de 4D6 PV, mais ne peut soigner une blessure mortelle.	Vierge : +4 en séduction.	Bélier : permet à l'Héritier de ressentir les émotions d'une cible et donc de savoir si elle lui ment.
4.	Lion : l'Héritier pousse un rugissement terrible qui rallie les hommes et effraie les démons.	Cancer : l'Héritier peut s'infliger des dégâts volontairement, pour blesser une cible à vue du même nombre de PV.	Poissons : des écailles protectrices apparaissent, +4 à la CA.
5.	Chevalier : +5 à une attaque au corps à corps.	Licorne : ruée de licornes immaculées, 5D6 de dégât, projection à terre si 20 PV ou + de dégâts).	Dragon : téléportation grâce à une silhouette de Dragon, l'Héritier doit savoir le nom du lieu où il désire que Draco l'emmène (MI et MS)
6.	Serpent : l'Héritier survie à un coup qui aurait dû le tuer. A la place du nombre de PV perdus, il les perd tous sauf un.	Archange : invoque la colère de foudre de l'Archange. Un éclair foudroie une cible unique à l'air libre 6D6 de dégâts.	Chimère : voile de folie sur une cible, les révélations de la Chimère sont insupportables aux esprits mal préparés.

Précisions sur les règles :

La magie du zodiaque fonctionne en tout point selon le système de jeu des Héritages Occultes décrit en p. 40. Tous les pouvoirs sont notamment immédiats et s'appliquent pour l'action en cours sans plus ni moins.



YIN YANG DU SERPENT

Seth est le cinquième conjuré. Le Serpent du Soma est un démon mystérieux. Et pour cause, il est toujours dans l'introspection, la recherche de l'Equilibre entre les deux forces qui l'habitent : le Yin, la mort et le Yang, la vie.

Forces contradictoires et complémentaires à la base de nombreux processus profanes et occultes, la Vie et la Mort sont difficiles à aborder en face. Seth est l'incarnation réunie de ces 2 concepts. Il est donc terrifiant car lorsque l'on soutient son regard, ce sont toutes les vérités existentielles possibles que l'on contemple.

On raconte beaucoup d'histoires sombres sur lui et sur les adeptes de sa discipline occulte. Ils seraient ainsi parfois moines nécromants et dévorés par un penchant pour la mort, d'autres passent pour des guérisseurs miracles doté de l'immortalité. Naturellement, Seth confie ses enseignements en priorité à sa famille nombreuse. Mais il ne les refuse jamais non plus à d'autres Héritiers sérieux en quête de réponses sur leur force vital intérieure. Tous les adeptes sont libres d'étudier les 3 domaines ensembles ou séparément et de se faire leur propre idée sur le bon chemin comme Seth l'a expérimenté autrefois. Il existe donc des maîtres des 3 domaines et des généralistes, mais tous en en commun quelque part, cette quête intérieure.

Style : Tout Héritier maîtrisant cette magie a un rapport personnel aux énergies du Yin et du Yang. Il peut être plus sensible à l'un des versant ou bien équilibré. Cette sensibilité se révèle d'une manière bien évidente à ses interlocuteurs à chaque fois qu'il fait appel à ses pouvoirs en concentrant son Etat Diabolique. Le symbole du Yin et du Yang apparaît magiquement sur le front de l'Héritier et la magie s'en diffuse par des rayons semblables à ceux d'un soleil. Les rayons sont blancs pour un pouvoir Yang, noirs pour un pouvoir de Yin et grisâtres pour un pouvoir d'Equilibre.

Rang	Corps : Yang	Esprit : Yin	Âmes : Equilibre
1.	Détecter la vie : le mage perçoit les formes de vies dans un rayon de 10m/niv d'HO assez précisément pour les identifier et se concentrer sur une.	Détecter la mort* : le mage perçoit les cadavres récents, les mort-vivants, et les esprits dans un rayon de 10m/niv d'HO assez précisément pour les identifier et se concentrer sur une.	Corps d'ascète* : les besoins vitaux du mage sont réduits au minimum pour une semaine, un peu d'eau et 3 heures de sommeil par jour lui suffisent pour être en pleine forme.
2.	Instinct de survie : le mage peut éviter un coup miraculeusement en frappant et a droit à une esquive gratuite à +3 en Reflexes en plus de son attaque.	Nécromancie mineure* : le mage peut communiquer avec les morts autour de lui. Il peut dialoguer librement avec eux en pesant bien les conséquences de ses actes et de ses paroles.	1ère technique des points vitaux : le mage peut localiser les points vitaux d'une cible unique et lancer une attaque visée, -3 à la CA de la cible et donc -3 à la DD du jet d'attaque du mage.
3.	Primeur de la vie : le mage bénéficie d'un bonus de +3 en Initiative pour son round de combat.	Nécromancie majeure* : le mage peut commander les morts autour de lui en forçant leurs volontés à obéir à ses ordres.	Equilibre Intérieur : le mage entre dans une médiation profonde, pour une action il ignore les malus de blessures ainsi que tout autre modificateur négatif.
4.	Sauvegarde de la vie : le mage guérit une cible de 4D6 PV et referme ses plaies durablement de l'intérieur.	Vent de mort : le mage peut putréfier jusqu'à 4 cibles qui perdront 1D6 PV par round de combat jusqu'à ce qu'elles reçoivent des soins magiques.	2nd technique des points vitaux : le mage frappe le pt faible de son adversaire et lui inflige potentiellement une terrible blessure, la zone de critique de son attaque est baissée de 4 points.
5.	Force vitale : le mage se guérit de toutes ses blessures et retrouve son niveau de PV maximum.	Bannissement* : le mage peut renvoyer dans le Styx tous les mort-vivants et les esprits d'un site du Monde Supérieur où il se trouve actuellement.	Equilibre souverain : le mage peut exécuter des acrobaties telles que marquer sur les pointes des arbres et les murs avec une facilité déconcertante, -5 à la DD de tous ses tests d'Equilibre.
6.	Floraison de vie : Le mage et tout ce qu'il touche avec sa peau est affecté par une vague de vie accélérée, +6 en Régénération et un membre peut même repousser (sauf la tête).	Danse macabre* : en puisant des âmes dans le Styx, le mage peut réanimer les cadavres des morts sur tout un site pour lever une véritable armée de morts qui se mettra sous son contrôle.	Sphère de paix : le mage puise dans son énergie intérieure pour imposer l'Equilibre qu'il a atteint aux autres, toute scène de combat est figée jusqu'à ce que les belligérants aient pu trouver une solution pacifique pour leur conflit.

Précision sur les règles : *Les morts décrits dans les pouvoirs de Nécromancie sont les morts-vivants et les esprits issus du Monde Inférieur et qui rôdent là où ils ne devraient pas. Ces morts obéiront toujours au nécromant le plus puissant en cas de conflit d'autorité.

Les RUNES du CHEVALIER

Muréna, le Chevalier sans visage est le sixième conjuré. Ses capacités magiques sont plus modestes que celles de ses frères d'arme. En tant que démon majeur, il a tout de même un lien privilégié avec les énergies démoniaque qu'il exploite à travers son talent d'artisan élémentaire. Il s'agit de modeler une pierre et d'y inscrire une rune de l'alphabet primordial. On peut ensuite libérer le pouvoir de la rune facilement ce qui fait que c'est une pratique ancienne et classique chez les démons. Muréna a beaucoup progressé dans son art, au contact de Draco notamment, et a même innové de nouvelle exploitation pour ses runes. Il est maintenant capable sculpter une rune pour améliorer un objet, une arme ou une armure. De plus, il a progressé dans sa connaissance de l'alphabet primordial et peut en sculpter les dernières lettres.

Au fil des siècles, Muréna a forgé de nombreuses runes, qu'il a commencé à distribuer à ses fils Chevaliers. Ces derniers ont maintenant un stock conséquent qu'ils doivent cependant partager équitablement entre eux. Les autres Maisons d'Héritiers, surtout les Dragons et les Serpents, ont toujours quelques pierres de côté pour leurs disciples dans leurs armoires. Il est également possible de trouver des pierres runiques forgé par un autre démon que Muréna, mais elles réservent parfois des surprises aussi sont elles évitées par les puristes de la discipline. Bien entendu les pierres runiques de rang 4 et + sont plus rares et seuls quelques exemplaires circulent.

Style : Tout Héritier maîtrisant cette magie possède autant de pierres runiques que son niveau d'HO. Ces pierres sont semblables à des galets de minéraux polis particulièrement purs et tiennent dans un poing fermé. Lorsqu'il canalise son Etat Diabolique dans la rune gravée dans la pierre, l'Héritier active son pouvoir. La rune apparaît alors dans l'air et produit son effet dans des ambiances colorées qui entourent les cibles du pouvoir.

Rang	Corps :	Esprit :	Âmes
1.	Tyr, le combattant spirituel* : +2 en attaque au corps à corps Ur, l'énergie première* : jet de svg Vigueur +2.	Hagal, le point de non retour* : +2 en Traque. Sigel, le rêve accessible* : + 2 en Etiquette ou Erudition.	Feoh, la mise en œuvre* : Jet de svg Volonté+2. Beorc, la mise au monde* : Guérison de 2D6 PV par apposition de la rune sur la blessure (non mortelle).
2.	Lagu, la circulation des énergies* : +3 en Méditation ou Concentration. Rad, la vertu du rythme* : +3 à l'initiative.	Ger, la saveur des fruits* : Guérison de 3D6 PV par apposition de la rune sur la blessure (non mortelle). Eoh, la continuité de la vie* : +3 en Régénération*.	Man, la douce intégration* : +3 en Empathie animale. Ansur, la force du verbe* : + 3 en Intimidation ou Séduction.
3.	Thorn, rune de force : +4 en Tours de force*.	Peorth, de l'ombre à la lumière : +4 en furtivité.	Odel, l'interprétation : Vous êtes polyglotte le temps d'une scène.
4.	Eolh, le bouclier** : + 3 à la CA. Rune intégrée dans une armure.	Gyfu, la pierre précieuse** : augmente les capacités d'un objet en y intégrant la rune.	Daeg, la métamorphose spirituelle** : + 4 en Charisme. Rune à intégrée dans la peau pour être beau et éloquent.
5.	Ken, le pouvoir intérieur : ajoute 5 actions s à votre DTC. En jeu, vous dépenserez le point Stylish pour activer la rune au moment où vous lancerez votre DTC après avoir accumulé D, C, B, A, S !	Is, le mur infranchissable : crée un mur qui a 100PV.	Ehwaz, la marche vers la cîme : Permet à l'Héritier de voler le temps d'une action et d'effectuer l'une des 6 manœuvres de vol s'il le souhaite (voir p ?? du Chapitre III : Les règles)
6.	Wyn, le point culminant** : la rune s'intègre dans une arme et accorde 6 pts bonus à répartir entre les dés de dégâts, le bonus en attaque, la zone de critique et le multiplicateur de critique (max 3pts dans chaque).	Nyd, la roue du temps : retour en arrière de quelques secondes. On rejoue la dernière scène. « hein ?! Qu'est-ce qui s'est passé ? »	Ing, le destin accompli : guérit quelqu'un d'une blessure mortelle, restaure 6D6 PV à un mourant par simple apposition de la rune.

Précision sur les règles :

*Les pierres runiques des niveaux 1 et 2 sont à double faces : 2 runes différentes y sont gravées. A la création de personnage et lorsqu'il passe au second rang d'HO, l'Héritier choisi les 2 runes qu'il désire inscrire sur sa pierre parmi les 6 proposées. La magie des runes est donc très flexible, accordant des bonus pour des situations variées.

**Les runes intégrées, comme leur nom l'indique, s'intègrent dans un objet, une arme, voire même la peau. En dépensant le point d'ED, l'héritier obtient une semaine d'utilisation, à l'heure près.

Le SANG De La LICORNE

Lycern est la septième conjurée. La Licorne de sang est certes bien plus jeune que ses frères d'armes et forcément moins mature, mais en ce qui concerne les arts occultes elle n'est pas en reste non plus. Autodidacte, elle n'a pas appris avec Draco ou un autre maître démon. Ses capacités magiques sont issues de son sang démoniaque aux propriétés évolutives infinies. Elle a appris à exploiter ce don qui est aussi une malédiction, car si elle peut modeler son apparence à sa guise, elle ne peut jamais la fixer durablement à tel point son sang bouillonne littéralement d'impatience.

Le même sang coule dans les veines de ses enfants licornes à qui elle a appris à domestiquer cette force qui circule en eux pour la canaliser afin de prendre des formes animales, humaines ou démoniaques. Les mages du sang considèrent logiquement leur sang comme la source de tous leurs pouvoirs, aussi lui vouent-ils un culte de tous les instants. Leurs pratiques sanguinolentes sont rarement bien perçues par les autres Héritiers, elles ne sont pourtant pas un moyen pire qu'un autre de puiser l'énergie dans sa part démoniaque. Mais ses suspicions trouvent leurs origines dans le fait que de nombreux mages du sang, dévorés par leur part démoniaque, ont sombré dans la folie et la félonie, en abandonnant définitivement le chemin de la l'humanité.

Style :

Tout Héritier maîtrisant cette magie doit puiser dans son sang l'énergie nécessaire à l'activation d'un pouvoir. Pour les pouvoirs de niveau 3 ou inférieur, le mage doit s'entailler pour extraire quelques millilitres de sang qu'il va ensuite s'étaler au moins sur le visage. Le sang va alors se mouvoir pour constituer la forme souhaitée. Par exemple, une peau écailleuse et colorée et des yeux globuleux pour le pouvoir Caméléon.

Pour les pouvoirs de niveau 4 ou supérieur, le sang s'extrait lui-même par les pores de la peau et vient recouvrir tous le corps du mage. Le sang se modèle ensuite toujours selon la forme souhaitée. Par exemple, une arme de sang vient se matérialiser dans la main du mage pour le pouvoir Arme de sang.

Rang	Corps : Animal	Esprit : Homme	Âmes : Démon
1.	Le caméléon : le mage accroît ses capacités furtives de camouflage, + 2 en furtivité.	Sang froid : le mage reste de marbre dans la plupart des situations qui feraient fuir des héros, +3 en Volonté.	Queue de diable : grâce à cet appendice, le mage peut effectuer 1 attaque supplémentaire de corps à corps d'arme à 1 main ou d'arme naturelle.
2.	Langue de serpent : le mage peut s'adresser aux animaux dans leur langage et comprend leurs réponses, +3 en empathie animale pour 1 scène.	Changement d'apparence mineure : le mage peut modifier sa silhouette, son âge apparent, ses traits de visage et camoufler partiellement son identité.	Sang corrosif : la bouche du mage vomie un flot de sang toxique et corrosif capable d'attaquer les armures. Si le mage touche sa cible en réussissant une attaque à distance + arme naturelle, la victime perd 2pts de CA.
3.	Adresse du bouquetin : le mage devient assez agile pour gravir des pentes à pics, chuter de haut sans se blesser et faire des sauts prodigieux, +4 en Equilibre.	Changement d'apparence majeur : le mage peut modifier toutes les parties de son corps, changer de couleur de peau, de corpulence, de voix et donc camoufler totalement son identité.	Cornes de démon : des cornes poussent sur la tête du mage qui devient très impressionnant et peut même effrayer ses adversaires, +3 en intimidation.
4.	Force de l'ours : le mage revêt la puissance symbolique de l'ours. Ses coups font trembler les montagnes, +4 en Tour de Force ou +4 en Force.	Purge virale : le mage résiste bien mieux aux toxines, aux poisons, et aux maladies, s'il est atteint par l'un de ses maux, il peut éliminer la menace dans son organisme en quelques secondes.	Corps de Diable : le corps du mage devient rouge sang et il est immunisé pour une action aux flammes, fortes températures, fumées toxiques et tous les dégâts possibles liés au feu.
5.	Odorat du prédateur : le mage a un sens olfactif hors du commun et peut retrouver n'importe quelle piste, +5 en Traque.	Résistance aux radiations : le mage est peut soutenir le temps d'une scène une exposition à une forte radioactivité et à des radiations importantes mais ne survivra pas à une explosion nucléaire.	Arme de sang : le mage fait apparaître dans ses mains un cimeterre fait de son propre sang (critique : 19-20/x2 ; 5D6 de dégâts).
6.	Totem : le mage peut se transformer pour une scène en un animal de grande taille (éléphant, rhinocéros, bison, requin) ou un animal plus petit à la base mais de taille exagérée (araignée, scorpion, ou aigle géant). Ses attaques se font à 6D6 de dégâts avec arme naturelle.	Beauté androgyne : le temps d'une scène, le mage devient un canon de beauté incroyable qui s'adapte parfaitement aux goûts de tous ses interlocuteurs, qui sous le charme, feraient n'importe quoi pour lui plaire, +6 en Charisme.	Effet aimant : le mage peut attirer le sang à lui comme un aimant dans un proche rayon et faire implorer les corps de maximum 6 cibles, 6D6 de dégâts à répartir et le mage gagne 1D6 PV par cible touchée.

Pratiquer un Héritage Occulte différent de son Héritage Profane

Si la plupart des Héritiers choisissent naturellement de se consacrer à la magie créée par leurs Pères et enseignée par les frères de leurs Maisons, certains font un choix différent et se compliquent un peu la vie en cherchant chez leurs cousins des autres Echiquiers les réponses qu'ils n'ont pu trouver chez eux.

Tous les joueurs de DMC RPG ont la possibilité de choisir pour leurs personnages un Héritage Occulte différent de celui lié à leur Héritage Profane, pour avoir plus de liberté en vue d'éviter les stéréotypes écoulés et pour représenter le caractère exceptionnel de la destinée de leurs personnages.

Ci-dessous figurent quelques informations concernant les obstacles que rencontrent habituellement ces Héritiers transfuges, désireux de s'émanciper à une magie originale.

ARKANES

Les Héritiers d'autres maisons peuvent apprendre les enseignements de la Chimère, dont les caravanes circulent d'ailleurs partout dans le monde et sont naturellement enclines au partage. Cependant, de tels Héritiers devront alors s'engager à respecter le serment de neutralité des Chimères. Les pouvoirs de divination du tarot impliquent des révélations lourdes de conséquences qui doivent être partagées entre tous les Héritiers. Retenir ces informations est un interdit formel pour les adeptes des Arkanes qui doivent au contraire faire circuler ce qu'ils ont appris.

GRIMOIRE

La magie des éléments est la plus noble et la plus réputée. Il est assez rare que les maîtres Dragons prennent des apprentis issus d'autres Maisons, mais cela arrive néanmoins, lorsqu'ils jugent que le potentiel de l'Héritier est suffisant pour supporter le poids de la puissance des éléments et que sa personnalité est en accord avec les préceptes Dragons. Un mage du grimoire sera toujours bien accueilli par les Dragons, même s'il n'est pas des leurs, car ils seront conscients des efforts consentis par l'Héritier pour se mettre à leur niveau, alors qu'il n'a pas leurs facilités héritées de leur lien naturel avec un des 4 éléments.

RUNES

Cette magie est l'une des plus répandue. De nombreux Héritiers, peu doués dans les arts occultes, la choisissent car elle est plus simple à maîtriser que les autres. Il existe de nombreux maîtres capable d'enseigner le maniement des Runes sur tous les Echiquiers. Finalement, la plus grosse difficulté à surmonter pour les pratiquants de cette magie reste de se procurer des pierres runiques. Chaque Maison en possède un nombre plus ou moins grand, et peut donc en distribuer à ses membres les plus méritants.

SANG

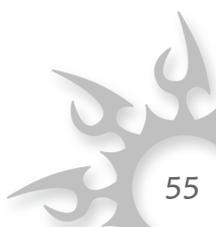
La magie du Sang est l'une des moins bien perçue, mais cela ne l'empêche pas d'être redoutablement efficace et d'attirer de plus en plus de jeunes Héritiers, pas seulement chez les Licornes. Pour les Héritiers d'autres Maisons, manipuler l'énergie du Sang démoniaque nécessite un effort de concentration personnelle important pour explorer leur part diabolique et la faire entrer en résonance avec Lycern, la Licorne de Sang. Les Maîtres de la discipline vivent quasiment tous sur l'Echiquier de l'ouest, même si l'on en trouve un ou deux au Centre et à l'Est.

YIN YANG

La magie de l'Equilibre est ardue à appréhender pour les Héritiers non Serpent. Pour cause, c'est autant une philosophie qu'il faut embrasser qu'une source de puissantes capacités magiques qu'il faut dompter en trouvant sa force intérieure. Des Héritiers, dont la vision du monde s'accorde avec celle des asiatiques, pourront se faire enseigner certaines techniques aux temples de Shaolin et du Mont Wu-Tang ou auprès d'un des rares maîtres du Yin Yang des autres Maisons.

ZODIAQUE

Très crainte car peu connue, la magie des étoiles connaît peu d'adeptes, faute de maître. Cependant il reste possible à un Héritier non Archange d'en apprendre les rudiments auprès d'un membre du Collège de magie de Babel par exemple, puis de continuer à s'instruire seul grâce à de vieux codex astrologiques. Ces limites risquent néanmoins de rendre la progression dans la discipline lente et pénible pour ces Héritiers. Ces difficultés seront toutefois compensées par l'originalité que confère la maîtrise de la mystérieuse magie des étoiles.



LA MAGIE DES INITIÉS

« On devient magicien par révélation, par consécration et par tradition. »
Marcel Mauss, Théorie de la Magie

Draco et Sparda sont à l'origine de cette antique magie, plus ritualisée, plus collective et moins spectaculaire. Ils ont compilé une partie de leur savoir à destination des humains et des Héritiers, afin de leur donner une arme supplémentaire dans leur lutte contre les démons du Monde Inférieur. Pendant plusieurs siècles, les humains initiés surent en tirer profit pour organiser leur monde. Après l'âge d'or des Héritiers et la chute de Babel, ces connaissances furent en partie perdues, les Héritiers firent le choix d'en limiter l'accès aux initiés les plus méritants. Chaque Echiquier développa par la suite ses propres pratiques, ritualisées en fonction des coutumes des Maisons. La magie des Initiés perdure aujourd'hui mais a donc perdu son caractère commun, chaque Maison se l'est approprié progressivement en supprimant des éléments originaux et en rajoutant d'autres. Du coup, il n'est plus si évident qu'autrefois à des humains et des Héritiers de maisons distinctes d'exécuter un rituel commun, sans la présence d'un maître de cérémonie qui joue le rôle d'un puissant rassembleur.

Progression et apprentissage

A chaque rang d'HO (y compris le premier à la création de personnage) l'Héritier obtient automatiquement un bonus de +1 en Occultisme. De plus, à la création de personnage, pour chaque tranche de 2 points investis dans la compétence Occultisme, l'Héritier connaît un rituel pour représenter son éducation.

Par la suite, en jeu, l'Héritier ne pourra qu'apprendre de nouveaux rituels qu'au compte goûte, le plus souvent à partir de focus, c'est-à-dire d'antiques livres, tablettes, ou rouleaux. Ces focus sont des recueils dédiés à un thème qu'ils explorent sous tous ses aspects, littéraire, ethnologique, religieux, etc. à travers les âges et les cultures. Cette analyse à large spectre permet à l'Héritier de concevoir son propre rituel, une interprétation personnelle et moderne de la formule rituelle de base et de ses différentes variantes exposées dans le focus.

Intégrer la Magie des Initiés dans vos parties

Comme vous l'avez sans doute remarqué, la Magie des Initiés n'a rien à voir avec celle des Héritiers. Bien moins violente et immédiate, elle joue sur un autre tableau. Celui du quotidien, du petit outil utile mais qui peut se révéler indispensable. Les rituels aideront donc de temps en temps Héritiers, mais surtout ils contribueront à l'ambiance de jeu de vos scénarios, en permettant aux joueurs de mieux s'immerger dans l'univers de DMC. En effet, dans la plupart des lieux rassemblant de nombreux Héritiers et Initiés humains, donc les grands portails situés sur des grandes villes en somme, des rituels sont organisés pour sécuriser le site et sa population humaine.

Les nouveaux arrivants en ville ressentiront immédiatement la magie des rituels à l'œuvre.

Systeme de jeu

Lancer seul un rituel : La Magie des Initiés s'utilise avec la compétence-démon Occultisme. Le jet de dé se fait sur la formule suivante : 1D20 + INT + Occultisme contre un DD variable, fonction de la puissance du rituel.

Lancer un rituel à plusieurs : Lorsque les DD semblent impossible à accomplir, c'est que le rituel est destiné à être exécuté par plusieurs Héritiers. Dans ce cas c'est le maître de cérémonie qui fait l'unique jet d'occultisme contre un DD abaissé d'un point par participant.

Les conditions : Cette magie est moins immédiate que celle des démons, elle requiert une forte volonté et le sens du sacrifice. Pour bénéficier des effets des rituels, les Héritiers doivent remplir certaines conditions avant, après ou pendant la cérémonie du rituel. Si ces conditions n'étaient pas respectées, la magie du rituel se dissiperait.

Durée d'un rituel : Les rituels d'occultisme ont des durées variables d'exécution et d'application. Dans la colonne durée du tableau, la première valeur est la durée d'exécution du rituel, la seconde valeur est la durée effective d'application du rituel. Exemple, 2h - 1 jour, signifie 2 heures de préparations et d'incantations pour un rituel dont les effets dureront 1 jour.



Liste des rituels d'Occultisme

Nom	DD	Durée	Conditions	Effet
Calme	15 à 30	3h - 24h	Une fête doit être organisée par et pour la population.	La population d'un village ou d'une grande ville en ressort apaisée et détendue mais lucide. Elle sera prête à affronter une grande menace et à attendre la mort dans le calme, en vendant chèrement sa peau.
Grande Chasse	20	6h - 1 sem	Le nom véritable de la proie visée par la chasse doit être cité dans le rituel.	Si la proie est un Héritier félon, elle est bannie à jamais de la communauté. Partout où elle ira, elle sera exclue et on s'en méfiera. Elle finira toujours par être démasquée pour ses crimes ou même accusée à tort d'autres crimes. De plus, tous les participants au rituel sont déterminés à l'abattre et bénéficient d'un bonus de +2 en Volonté contre elle, ce qui est bien pratique contre un démon.
Localisation d'un portail	18	2h - 6h	L'Héritier doit être présent dans l'Echiquier et le rituel doit comporter un récit lié au passé du portail recherché.	Les participants au rituel ont une connaissance précise de la structure et de la localisation du portail recherché. Ils sauront se diriger vers lui de manière instinctive et prendront toujours le bon chemin pour y arriver même en traversant un labyrinthe de galeries souterraines.

Nom	DD	Durée	Conditions	Effet
Message	15	1h - perma- nent	Un symbole physique du message gardé en mémoire par le rituel doit perdurer pour qu'il soit retransmis. (ex : la statue d'une place)	Tout Héritier approchant du lieu commence à ressentir le rituel et peut ainsi localiser sa source de plus en plus précisément jusqu'à découvrir le message. Parfois des Héritiers découvrent dans un endroit reculé un message vieux de plusieurs siècles.
Ouverture ou Fermeture d'un portail	25 à 100	6h -perma- nent	Au moins un Héritier de la Maison en charge du portail doit prendre part au rituel.	Le sceau magique du portail séparant les Mondes Inférieur et Supérieur est rompu ou refermé. Tout Héritier présent dans l'Echiquier concerné le ressentira sans forcément déterminer de quel portail il s'agit. Si c'est un portail voûte, l'écho portera jusqu'aux 5 autres Echiquiers et tous les Héritiers le percevront.
Paroles des morts	15	1h - 1 nuit	Le site doit être habité par de nombreux esprits, comme un cimetière.	Les esprits des morts se réveillent et répondent aux questions qui leurs sont posées. Leurs renseignements peuvent s'avérer très pertinents comme totalement inutiles. S'ils n'ont pas réponse à tout, les esprits sont très bavards et feront tout pour repousser la fin de la discussion.
Le Patriarche	20	3h - 3jours	Celui qui veut incarner le Patriarche doit être le maître de cérémonie du rituel et revêtir certains symboles de l'autorité. (ex : sceptre, couronne, costard, etc.)	L'Héritier devient le leader naturel de la communauté formée par le rituel. Tous se mettront à ses ordres et lui feront une confiance presque aveugle à condition qu'il ne tombe pas dans la tyrannie et la violence extrême. Une partie de cet aura revient aux lieutenants du Patriarche qui l'ont aidé à lancer le rituel.
Protection	18	3h - 1 jour	Le lieu doit avoir un passé de combat (ex : vieux bastion en ruine).	Toutes les créatures démoniaque qui s'approche du site doit réussir un jet de volonté DD 15 ou s'enfuir de peur.
Sacrifice salvateur	20	2 h - perma- nent	Le maître de cérémonie doit se sacrifier à la conclusion du rituel.	L'Héritier absorbe toute la corruption démoniaque (cadavres, pollutions, radiations, bribes d'énergie magique destructrice, etc.) d'un site qui redevient totalement sain, mais à quel prix !
Surveillance	16	2h - 1 nuit	Un feu doit resté allumé toute la nuit.	L'Héritier est averti mentalement (même dans son sommeil) de toute intrusion de créatures démoniaques dans le périmètre.
Survie	15	1h - 24h	un point d'eau même petit et croupi doit être présent sur le site.	L'eau du puit ou de la mare est purifiée pour être buvable, un arbuste garni de fruits délicieux pousse (il peut nourrir quelques personnes).
Voile occulte	50	1 jour - 1 an	Un évènement important doit rassembler la population du site autour de ses symboles identitaires.	Le long et complexe rituel va permettre de masquer le site ciblé à l'esprit et la vue des humains visitant les alentours. Concrètement, les humains auront tendance à éviter le site ou bien à n'en voir que le reflet figé renvoyé par le rituel.

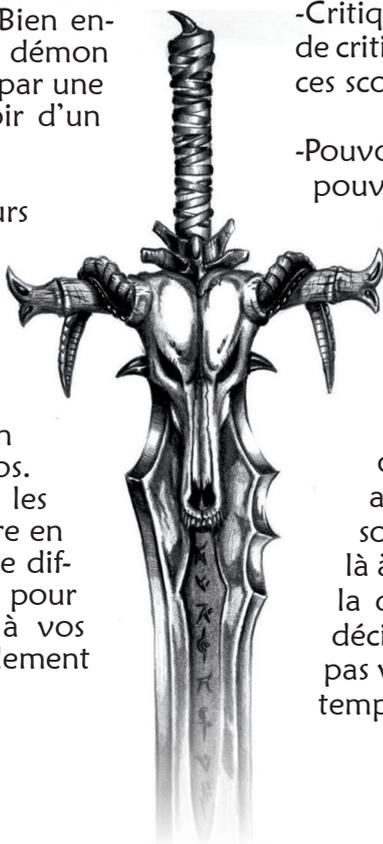
Créer vos propres rituels ...

LES ARMES DEMONS

Il existe réellement très peu d'armes démons dans l'ensemble. La raison à cela est qu'il s'agit en réalité des moyens pour les puissants démons du Monde Inférieur de jouer sur les échiquiers supérieurs. Elles sont douées d'une conscience calquée sur le démon qui les a créés. Plus le démon est puissant, plus la personnalité de l'arme est développée et influence l'Héritier utilisateur. Pour représenter cette échelle, il existe six niveaux d'armes démons. Pour ne citer que les plus connus, Alastor, l'épée d'éclairs du Juge de la Mort est par exemple de niveau 6, tout comme l'épée-faux de Sparda.

Les armes démons ne sont pas à mettre entre toutes les mains. Ce sont des instruments de jeu uniques, de part la relation qui s'instaure entre l'Héritier porteur de l'arme et le démon enfermé dedans. La personnalité de l'arme démon, doit être interprétée par le MJ afin de rendre cette relation vivante. Parfois, le démon prendra le contrôle de l'Héritier ou lui demandera de trahir les autres joueurs. D'autres fois, l'Héritier arrivera à convaincre le puissant démon d'agir dans son intérêt. Le MJ est invité à marier judicieusement les personnalités des couples porteur-arme, pour qu'elles aient à la fois des points communs qui les rassemblent et des différences qui les opposent. La réalisation de ce cocktail explosif assurera aux joueurs et aux MJ de bons moments d'amusements. Bien entendu, l'obtention d'une arme démon dans le jeu devrait être justifiée par une quête de plusieurs scénarios voir d'une campagne entière.

Si vos joueurs sont porteurs d'armes démons, veillez à leurs faire profiter des avantages et des défauts qu'elles sont censés procurer, aussi en termes de règles, afin de ne pas les frustrer. A vous, dans ce cas, de prévoir une opposition à la hauteur dans vos scénarios. En clair, sortez les démons et les plus grosses créatures du bestiaire en bande pour hausser le niveau de difficulté. Si vous n'êtes pas prêt pour accorder autant de puissance à vos joueurs, n'intégrez tout simplement pas les armes démons.



Création d'une arme démon

En termes de jeu, les armes démon sont comme des PNJ, elles peuvent agir sur le monde et interagir avec leur porteur ou d'autres personnes grâce à leur profil, leurs caractéristiques propres. Elle se présente toutes selon le format suivant :

Nom du Démon et niveau de l'arme

-Personnalité : plusieurs traits de caractère (1 positif, 1 neutre et 1 négatif si possible) définissant le démon et donc son arme.

-Apparence : le look général de l'arme, texture, proportions, particularités...

-Catégorie d'arme : une arme démon appartient forcément à une seule des 4 catégories de corps à corps.

-Et bonus associé dans la compétence : de +1 pour une arme de niveau 1 ; à +6 pour une arme de niveau 6.

-CHARisme : représente la capacité de s'exprimer mentalement avec son porteur.

-SAGesse : représente l'intuition et la sensibilité, perception du monde supérieur.

-INTelligence : représente les connaissances et tous les savoirs de l'arme.

-Dégâts : à la base le nombre de dés de dégâts est fixé selon la catégorie de l'arme, le score peut évoluer avec les pouvoirs.

-Critique : à la base la zone et le multiplicateur de critique sont fixés selon la catégorie de l'arme, ces scores peuvent évoluer avec les pouvoirs.

-Pouvoirs : Chaque arme démon a autant de pouvoir que son niveau (de 1 à 6), choisissez un premier pouvoir Dull, puis un deuxième

Cool, un troisième Bravo, un quatrième Average, un cinquième et un sixième Stylish. Normalement la description des effets est explicite en termes de règles. Les combinaisons de coups entre les pouvoirs d'armes démons et les autres pouvoirs ou un DTC peuvent donner des résultats assez terrifiant en termes de dégâts. Aussi souvenez-vous que les valeurs chiffrées sont là à titre indicatif si vous voulez donner dans la démesure et dans l'épique. Vous pouvez décider de les modifier si elles ne remplissent pas vos attentes ou de les ignorer de temps en temps pour donner plus de fluidité au jeu.

POUVOIRS Dull

Antivol : toute personne autre que le porteur lié à l'arme se saisissant de l'arme reçoit une décharge d'énergie qui le fait lâcher prise. Grâce à cet atout, l'arme possède une plus grande emprise sur son porteur, qui sait que le démon peut un jour le rejeter et doit donc veiller à préserver sa complicité avec lui.

Combat monté : le démon qui habite l'arme est un excellent cavalier et il communique son talent à son porteur. Ce dernier reçoit un bonus égal au niveau de l'arme pour toutes ses actions lorsqu'il monte un cheval ou encore une moto.

Illusion : l'arme démon peut prendre l'apparence illusoire de n'importe quel objet, y compris un objet rare ou unique et donc renommé. Dans ce cas, les observateurs attentifs ont le droit à un jet de svg de Volonté DD15 pour éviter d'être abusés par la supercherie.

Natation : le démon qui habite l'arme est un excellent nageur et il communique son talent à son porteur. Ce dernier reçoit un bonus égal au niveau de l'arme pour toutes ses actions sous marines.

Organe œil : grâce à cette œil, l'arme peut observer ce que voit son porteur, ses adversaires en combat notamment. Ajoute +1 à la caractéristique Sagesse de l'arme.

Organe pseudopodes : grâce à ces tentacules, l'arme est capable de se mouvoir lentement de manière totalement indépendante. Elle peut également s'accrocher très fermement à quelqu'un ou quelque chose, voire tenter d'immobiliser une cible, mais pas de la blesser par contre. Ajoute +1 à la caractéristique Dextérité de l'arme.

Organe dard : grâce à cet appendice sexuel, l'arme est capable de féconder une femme et permettre ainsi au démon qui l'habite de se reproduire. Ajoute +1 à la caractéristique Charisme de l'arme.

POUVOIRS Cool

Augmentation d'une caractéristique mentale : aidé par l'esprit du démon enfermé dans son arme, le porteur reçoit un bonus égal au niveau de l'arme pour toutes ses actions impliquant une seule caractéristique, au choix Sagesse, Intelligence ou Charisme.

Aura de confusion : dans un rayon de 2m / niv, tout être vivant est troublé par un flot de pensées contradictoires, qui le gêne dans la décision et la réalisation de ces actions en lui infligeant un malus de -1 / niv de l'arme.

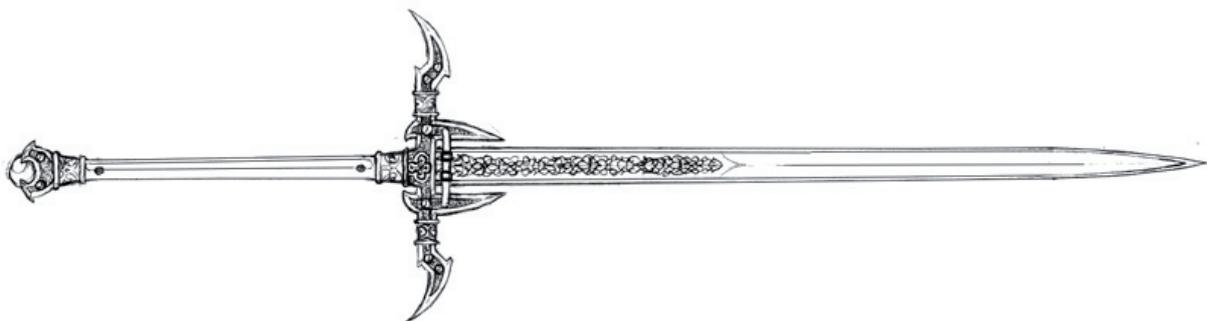
Aura de courage : dans une bataille rangée, les soldats dans un rayon de 2m / niv cessent de fuir et font face avec détermination, couvrant ainsi votre éventuelle fuite, ou changeant par ce geste l'issue de la bataille.

Brouillard : l'Héritier et tout être vivants entrant dans la zone de brouillard (de 2m / niv) voit sa CA augmentée de 1pt / niv contre les tirs d'armes à distance.

Concentration : l'arme démon aspire l'énergie de l'Héritier pour la convertir en force brute, parfois jusqu'à la mort. Sans sacrifier son action, l'Héritier peut dépenser un point Dull pour ajoutez 1D6 aux dégâts de son attaque. Dans ce cas, à sa prochaine action il devra à nouveau dépenser un point d'ED, en commençant par les Dull, à moins qu'il ne réussisse un jet de svg de Volonté DD15. Un point Cool, augmente les dégâts de 2D6, 3D6 pour un Bravo, 4D6 pour un Average, 5D6 pour un Stylish. Rappelons que si un Héritier dépense son dernier point d'ED, il tombe dans le coma et risque de mourir.

Immunité : le démon de l'arme accorde au porteur son immunité à un domaine particulier, comme le feu, le froid, les maladies, les poisons, lui évitant tout la gêne et les dégâts dus à cette source.

Voyage aérien : le porteur de l'arme peut effectuer un bond sans appui (dans le vide) alors que la gravité voudrait qu'il retombe au sol. Il est ainsi possible de rejoindre une plateforme ou un ennemi en hauteur, d'éviter un danger soudain, etc.



POUVOIRS Bravo

Augmentation d'une caractéristique physique : aidé par la puissance du démon enfermé dans son arme, le porteur reçoit un bonus égal au niveau de l'arme pour toutes ses actions impliquant une seule caractéristique, au choix Force, Constitution ou Dextérité.

Aura de peur : tout être vivant pénétrant dans la zone d'influence (2m / niv) est automatiquement pris pour cible. S'il échoue à un jet de svg de Volonté DD 15, il est forcé de fuir sous le coup de la peur que lui inspire le démon que renferme l'arme, pendant autant de ses prochaines actions que le niveau de l'arme.

Douleur : les coups tranchants et perforants de l'arme infligent une douleur insupportable en plus de ses dégâts normaux qui contraignent tout adversaire blessé à réussir un jet de svg de VOLonté DD15 ou à devoir se défendre sans pouvoir attaquer durant sa prochaine action. La victime peut malgré tout toujours trouver la force intérieure pour poursuivre la concentration préparatoire de son DTC.

Enchaînement : l'Héritier est capable d'enchaîner 3 coups en un seul avec son arme démon et de rajoutez 2D6 à ses dégâts. Ces enchaînements sont effectués à une vitesse accélérée, proche de celle atteinte lors d'un DTC.

Initiative accrue : le démon qui habite l'arme est extrêmement véloce, le porteur bénéficie d'un bonus égal au niveau de l'arme en Initiative.

Ombre : une fois par jour par niveau, l'arme s'enrobe d'un halo d'ombre qui s'étend rapidement et plonge les adversaires du porteur dans l'obscurité d'une nuit noire. L'ombre a un rayon de 2 m / niv de l'arme, et ne peut être percée que par des yeux lycanthropes ou des systèmes d'imagerie nocturnes.

Régénération : l'arme accorde à son porteur, une capacité de régénération accrue, l'Héritier bénéficie d'un bonus de +3 à sa compétence du même nom tant qu'il manie l'arme.

Tueur : l'arme est particulièrement efficace contre un race précise de créatures démoniaques, les Raptors ou les Shadows par exemple. Pour chaque niveau, l'arme donne +1 pour toucher, +1 dé de dégâts, -1 à la zone de critique, et +1 au multiplicateur de critique, contre ce type de créature uniquement.

POUVOIR Average

Attaque boomerang : l'arme démon possède la capacité de pouvoir être lancée puis de revenir dans les mains de son porteur. La portée en mètre de l'attaque est égale à la Force du porteur. L'arme inflige ses dégâts normalement à un cible ; si elle est aussi dotée du pouvoir Organe œil, l'arme peut diviser ses dégâts sur 2 cibles. L'arme effectue son attaque et revient invariablement à son porteur à la fin de l'action.

Augmentation des dégâts : la puissance du démon enfermé dans l'arme est terrifiante, toutes les attaques de l'arme voient leurs dégâts augmenter d'un dé par niveau de l'arme.

Aura de contrôle : tout être vivant pénétrant dans la zone d'influence (2m / niv) peut être pris pour cible. Le niveau de l'arme détermine également le nombre d'actions pendant lesquelles les victimes seront sous le contrôle de l'arme démon. Les victimes ont cependant le droit d'effectuer un jet de svg de Volonté DD15 au début de chacun de leurs tours, pour se soustraire à cette influence le temps d'une action.

Météores : l'Héritier peut projeter des boules de feu (ou équivalents, pieux de glace, éclairs, etc. selon le style de l'arme démon), causant n D6 de dégâts, répartis en n projectiles par tour).

Prémonition : le démon de l'arme s'adresse à l'Héritier dans ses songes, pour l'avertir d'évènements, de menaces à venir. Cependant, le porteur ne retient et ne comprend pas forcément toutes ces informations. Au-delà de l'avantage que peut lui donner la connaissance de ces informations, l'Héritier augmente de +2 sa svg de Réflexes et sa compétence Instinct démon en situation de stress, aidé par ces visions fugitives.

Téléportation de combat : une fois par jour par niveau de l'arme, le porteur peut disparaître et réapparaître à 10m de distance maximum. Il peut éventuellement frapper ensuite avec un malus de -(6 - le niveau de l'arme).

Invisibilité : une fois par jour par niveau, l'arme, le porteur et tout son équipement deviennent invisibles pour le temps d'une action.



POUVOIRS Stylish

Augmentation de la zone de critique : le démon enfermé dans l'arme est particulièrement vicieux. Il sait repérer les points faibles de chaque ennemi et y guider le bras de son porteur. Aussi sa zone de critique, déterminée normalement par sa catégorie (exemple 19-20 pour une arme à 2 mains comme une hallebarde) est augmentée d'un point par niveau de l'arme.

Augmentations du multiplicateur de critique : le démon habitant l'arme est d'une force colossale même pour un démon. Ses coups les plus puissants sont capables de briser du béton et d'écraser n'importe quel adversaire du porteur. Aussi, le multiplicateur de critique de l'arme est augmenté d'un point par niveau de l'arme.

Arrêt du temps : l'arme démon aspire l'énergie de l'Héritier pour stopper brièvement le cours du temps, l'Héritier risque cependant ainsi de se faire vider de toute son énergie vitale. Sans sacrifier son action, l'Héritier peut dépenser un point Dull pour arrêter le temps et donc les mouvements de ses adversaires le temps d'une action. Dans ce cas, à sa prochaine action il devra à nouveau dépenser un point d'ED, en commençant par les Dull, à moins qu'il ne réussisse un jet de svg de Volonté DD20. Un point Cool, arrête le temps pour 2 actions, 3 pour un Bravo, 4 pour un Average, 5 pour un Stylish.



Enfer : en puisant une énorme quantité d'énergie dans la réserve d'ED de son porteur (un point D, C, B, A et S), l'arme peut faire entrer en combustion spontanée une zone de 2 m / niv autour d'elle, brûlant tout ce qui s'y trouve à une température de 1000°C, c'est-à-dire suffisante pour tout détruire à l'exception du porteur, d'une bonne épaisseur d'acier ou d'un démon de feu. Seule une tentative de svg de de Reflexes permet normalement de réchapper à cette attaque dévastatrice qui ne prend qu'une action et peut même être intégrée dans un DTC (en veillant à bien dépenser tous les points d'ED, soit déjà 2 points D, C, B, A, S).

Mécanisme : l'arme possède un mécanisme secret qui permet de modifier sa structure et donc généralement de s'agrandir pour causer des dégâts monstrueux. Par exemple, transformer une épée en faux par un pommeau télescopique. L'arme démon augmente alors ses dégâts de 5D6 et peut répartir ses dés de dégâts sur plusieurs adversaires côte à côte.

Tornado : l'arme peut déclencher une tornade capable de soulever des objets de moins d'1 tonne dans un rayon de 2 m / niv autour de l'arme, empêchant des adversaires d'approcher ou expulsant violemment ceux osent, s'ils échouent à un jet de svg de Vigueur DD20 ou qu'ils ne possèdent une parade appropriée (comme le don de Voie, corps immobile). Si l'arme est lancée, avec une attaque boomerang par exemple, la tornade la suit.

Vieillessement : les coups tranchants et perforants que l'arme inflige provoque un vieillissement accéléré en plus de ses dégâts normaux. La victime vieillie d'autant d'années que de dés de dégâts encaissés.