

Devil May Cry



LET'S ROCK, BABY !

TABLE DES MATIERES

Nouvelle d'introduction : Les enfants de la Révolution..... p.4

CHAPITRE I. L'Univers p.7

Glossaire p.8
La Terre aux Démons..... p.8
Sparda et ses six chevaliers p.9
La bataille pour l'humanité p.9
La création des Héritiers..... p.10
La terre de Babel..... p.10
La Chute de Babel..... p.10
L'histoire occulte..... p.11
Le réveil de Mundus..... p.11
L'avènement de Dante..... p.11
Chronologie..... p.12

CHAPITRE II. Le personnage p.13

Concept préliminaire p.14
Choix de l'Héritage Profane p.15
 La Maison du Dragon p.16
 La Maison de l'Archange p.18
 La Maison de la Chimère..... p.20
 La Maison du Chevalier..... p.22
 La Maison du Serpent..... p.24
 La Maison de la Licorne p.26
Choix de l'Héritage Occulte p.28
Choix de la Voie : Chasseurs ou Protecteur
..... p.28
Déterminer les Caractéristiques..... p.30
Déterminer les Compétences p.30
Détails Finaux p.31

CHAPITRE III. Les Règles p.33

Lexique..... p.34
Principes de jeu..... p.34
 Caractéristiques et Sauvegardes p.36
 Les Compétences..... p.36
Le combat..... p.39
Règles « SFX » p.42
Règles spéciales
 Les drogues p.44
 Le vol p.45
Expérience et entraînement..... p.46

CHAPITRE IV. La Magie p.47

Les Héritages Occultes..... p.48
Principes de jeu p.48
Le Grimoire des Eléments du Dragon... p.49
Les Arkanes du Tarot de la Chimère p.50
Le Zodiaque de l'Archange..... p.51
Le Yin Yang du Serpent..... p.52
Les Rûnes du Chevalier..... p.53
Le Sang de la Licorne..... p.54
Pratiquer un HO différent de son HP .. p.55
La magie des initiés p.56
Les armes démons p.58

CHAPITRE V. L'Echiquier..... p.63

Le monde supérieur p.64
 Les six Echiquiers p.64
 Chasseurs et Protecteurs p.67
 Galerie d'Héritiers..... p.68
 Création de PNJ « minute » p.71
Le monde inférieur..... p.72
 Les Pièces Blanches p.74
 Les Conjurés..... p.75
 Les Pièces Noires p.76
 Chronique de la Divine Comédie p.77
 Les Grands Secrets d'Héritage Occulte . p.78
 Les armes démon majeures..... p.79
Le Bestiaire p.81

CHAPITRE VI. Annexes..... p.89

Équipement et Armes..... p.90
Feuilles de personnages p.92

CREDITS..... p.3

CREDITS



Auteurs : Sylvestre PICARD et Léo LASFARGUES.

Idée originale : les jeux vidéos de Capcom©, Devil May Cry 1, 2, 3 et 4

Conception des règles : Sylvestre PICARD.

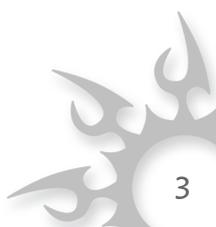
Conception de l'univers : Léo LASFARGUES.

Illustrations : la communauté Internet

Mise en page : Léo LASFARGUES.

Nouvelle d'introduction : Sylvestre PICARD.

Testeurs : Gregory SYLBERSTEIN, David BEMI BAJER, Frédéric MESSAOUDY, Adrien HAYVAERTS



LES ENFANTS DE LA RÉVOLUTION

Verset I

... Bien que personne n'y prenne garde, les nuages avaient commencé à s'accumuler au dessus du sommet du plus récent des buildings new-yorkais, moins haut que la gigantesque reconstruction des deux tours jumelles, au sud, mais tout aussi remarquable, avec son architecture cyber-gothique : gargouilles de pierre et flèches dentelées, baies vitrées sans teint, pas de signe extérieur ; mais un seul propriétaire de ces quatre-vingt-dix neuf mètres dressés comme un défi, un rituel ; le propriétaire de la multinationale Ourobouros dont le symbole est un serpent qui se mange la queue...

... et moi je vois les nuages, je sais qui se cache au cœur de cette folie surprotégée, je sais ce qu'elle est en train de faire, et je ne peux m'y attaquer seul.

Ils sont d'autres comme moi. Ils ont tous lu le même passage que moi dans le Banquet de Platon : « le démon est tout ce qui est intermédiaire entre le mortel et l'immortel ». Et tous, nous avons jeté (?) le livre loin de nos mains. « Nous, nous sommes des fils d'intermédiaires, alors ? » avais-je demandé à Lilith alors qu'elle se rhabillait, enfilant sa chemise blanche qui laissait apparaître en transparence le tatouage d'une licorne noire sur son dos. Elle s'est retournée vers moi, toujours au lit, en souriant.

« Je vais aller voir Platon, continuai-je. Son âme doit bien griller quelque part. Il n'a pas le droit de traiter nos papas d'intermédiaires. On dirait vraiment un putain de terme administratif.

- Fais gaffe aux fonctionnaires démons, rigola t-elle. Argh, un agent-du-fisc-démon ! Sérieusement, arrête de lire ces conneries. Ca n'est pas la réalité.

» Elle s'était penchée et m'avait embrassé sur le front. La chambre de notre Motel-6 en banlieue de la grande pomme commençait vraiment à se transformer en fournaise. Dehors, environ 35° C, et l'orage s'abattraît en fin de journée, selon la météo. Alors que Lilith attachait ses cheveux et rassemblai ses affaires, je me levai et pris une douche.

L'eau tiède me fit du bien, elle coula sur mes cicatrices et sur mes ailes d'anges tatouées entre mes deux omoplates. Je pensai à Lilith, dans la cabine de douche : elle devait être en train d'aiguiser mon épée et de la remettre dans sa boîte de transport. Elle aimait faire ça, ses armes à elle n'avaient jamais besoin d'être aiguisées...

Verset II

« ... Je ne comprends pas, Caleb. Adam ne s'est pas fait virer de l'Echiquier asiatique ? » me demande Lilith alors que le taxi file vers New York.

« Il s'est fait virer il y a un an, pour détournement de fonds. Ils n'ont pas apprécié, dans la maison du serpent. Il paraît qu'il s'est payé une voiture- une Lamborghini noire avec BAD-1 inscrit sur la plaque.

– Tu es jaloux ?

– J'ai pas mon permis. »

Je ne connaissais l'Echiquier américain que depuis quelques mois, et les écrivantes ne m'avait pas beaucoup aidé. J'avais dû répandre mon sang sur une pierre tombale de Providence en pleine nuit, au milieu de trois nécromanciens qui psalmodiaient des extraits du livre d'Ezechiel :

Il me dit : Prophétise sur ces ossements. Tu leur diras : Ossements desséchés, écoutez la Parole. Viens des quatre vents, Esprit, souffle sur ces morts et qu'ils vivent. (ch. 37, 4-10)

Eux qui invoquent les morts à travers les symboles de l'écriture. Moi je sais que déchiffrer ce monde n'apporte que terreur et sentiment d'impuissance.

La rivière des morts était apparue, et l'un d'entre eux, après avoir bu mon sang, avait alors déclaré qu'Adam de la maison du Serpent, initié du sang, se trouvait à New York. Il m'a fallu un mois pour le localiser, et obtenir un contact téléphonique ; puis un rendez-vous pour une chasse. Il m'avait raconté. La mort d'Arius, le leader d'Ourobouros, tué par Dante sur une île perdue dans les brumes de l'Atlantique nord. L'ouverture du portail sur l'île, comme il ya un an, quand Dante, encore une fois, a banni Mundus « ailleurs », sur l'île de Mallet.

A croire qu'une île est faite pour ça ; pour faire le mal tranquillement. Lilith posa sa tête sur mon épaule. L'autoradio passe l've told every little star de Linda Scott, je caresse ses cheveux noirs. Dehors, les nuages s'accumulent. Au loin, premier éclair. Je n'entends pas le bruit du tonnerre. Je ferme les yeux.

Verset III

... Chaque continent possède un échiquier : la structure qui représente les interactions entre les acteurs occultes depuis les premiers temps, depuis que Sparda et ses chevaliers démons ont libéré les hommes en créant l'Enfer. Nous tous savons ça mais je ne me lasse pas de simplement m'en souvenir.

... Une histoire de sensations : sentir le corps de Lilith contre moi, les soubresauts du taxi sur la route mal réparée, les gouttes de pluie lourde qui commence à clapoter sur le métal, la bourse de cuir contenant mes précieuses Rûnes que je caresse du doigt, me sentir vivant, moi, Caleb de la maison de l'Archange, fruit de l'union d'une mortelle initiée et d'un démon tout puissant...

... avant que le taxi semble être coupé en deux dans le sens de la largeur dans une explosion de noirceur. Comme ça, d'un coup, sans comprendre, il n'y a plus que deux moitiés de voiture, et nous projetés à l'arrière avec une violence telle que mon cœur rate trois battements.

Je suis face contre terre, la pluie inonde tout. Je tourne la tête : Lilith, à l'extrême de mon champ de vision, qui se relève déjà, trois gouttes de sang à ses lèvres.

« Caleb, dit-elle, essoufflée mais calme. Danger. - Pourquoi ? crié-je à travers le bruit de l'orage. - Deux trancheuses. Je les occupes. Va récupérer les armes »

Puis, deux rires plein de malignité, qui ricochent sur mes tympans comme des flèches sur une armure. Je me redresse, en face de moi : deux formes faites de nuit, drapées de ténèbres, ondulant au dessus du sol, dont les visages sont des masques d'inspiration grecque, dorés, patinés avec l'âge. Deux Trancheuses du Destin, filles des Trois Parques : et elles brandissent deux gigantesques faux dont la lame fait la taille d'un homme.

Je me précipite vers la deuxième moitié du taxi, d'un violent coup de pied, je fais sauter le coffre : une grande mallette noire et un sac de sport brodé d'un écusson the end is fucking nigh (« la fin est carrément proche »).

Je suis rodé : en un instant, je prend le sac en bandoulière et ouvre la mallette, sa sécurité magique débloquée sur mon ordre mental...

Verset IV

... Lilith semble danser sur place devant les deux Trancheuses qui lèvent leur faux et poussent leur cri de guerre, prélude à leur attaque.

Lilith lève les bras ; aussitôt, autour d'elle, naissant de son cœur mi-humain mi-démoniaque, l'enveloppant, un halo de lumière bleutée, comme des cercles concentriques emprisonnant des centaines de petites étoiles.

Les mains de Lilith dessinent la constellation du Lion, puis de la Balance, et la lumière enveloppe ses bras. Puis la Trancheuse fond à la vitesses de l'éclair sur elle, abat sa faux, déchirant l'air en hurlant..

... une gerbe d'étincelles bleues alors que Lilith l'a parée avec son avant bras. La Trancheuse hurle sans mouvoir se dégager. Je sais que Lilith sourit.

... dans la main droite, l'épée gravée de Tyr, la rune de la Loi, Sacrifice et Justice, et sa lame est noire. Le sac à mes pieds, ouvert, dont j'ai tiré un fusil à pompe canon et crosse sciés, à la main gauche. La deuxième Trancheuse m'observe, lève sa faux.

... mais je me ramasse sur moi-même, et je bondit sur elle, faisant un saut d'au moins dix mètres, alors que mon corps s'enflamme d'un feu noir, et que mes yeux, je le sais par expérience, deviennent deux flammes blanches, que des ailes noires éthérées, mi-ange, mi-démon, ne jaillissent de mon dos...

... mon épée frappe le masque de la Parque en plein front, krak, l'élan me fait rebondir, saut périlleux à la verticale, le temps se fige mais je suis libre : le fusil est pointé sur le masque. Je suis toujours en l'air. Le temps se libère.

... simultanément : la cartouche du fusil, calibre 10, explose le masque de la Parque ; Lilith libère le feu intérieur du Lion, la chaleur d'une étoile sur son index et son adversaire explose aussi...

... je retombe. La faux se plante dans le sol en vibrant. Les corps intangibles de nos ennemis se dissolvent dans un bruit de réalité blessée se cicatrisant. Seuls restent les éclats de leur masques. Nouvel éclair. Le tonnerre, juste après.



Verset V

... Derrière nous, le chauffeur évanoui, j'ai mis cent dollars dans sa chemise ; les restes du taxi et des Parques pour les flics qui n'y comprendront rien, comme toujours ; derrière nous, quelque chose comme notre quotidien...

... notre naissance comme une révolution.

... je suis un chasseur comme Dante, je traque mes ennemis ; Lilith est un protecteur, elle essaye de garder les « innocents » de notre guerre...

Devant nous, New York, comme un gigantesque temple faits de milliers de temples, tours de Babel miniatures. Ourobouros, une des façades légales que des humains utilisent pour ouvrir les portes de l'Enfer. Il y en a d'autres, démons du monde inférieur qui veulent se libérer ; Héritiers comme nous, utilisant le règles de l'Echiquier pour se tailler un royaume de puissance et de gloire ; et moi, et Lilith, et Dante, Adam, Lucia, affrontant les conséquences de la bataille que livre Mundus, l'empereur monde, pour asseoir un nouveau règne...

Nous prenons le métro, la pluie nous a trempés jusqu'au os. Lilith tremble, un peu de froid, un peu de peur. Je la serre contre moi...

Verset VI

... Moi aussi, j'ai peur de ne jamais y arriver, de continuer à se battre jusqu'au moment où l'ennemi sera trop fort. Nous, Héritiers des six démons, savons que si l'Enfer existe, personne n'a trouvé ni crée ce que les mortels nomment Paradis.

Lilith me chuchotte à l'oreille, sur une banquette du métro : « et si les flics nous prennent ? Une épée, un fusil, deux uzis, des munitions... » elle rigole. Je souris, je l'embrasse. Elle plante ses yeux bleus dans les miens. Le métro est presque vide. Je consulte ma montre : six heures. Je chuchotte : « je sais ce qui nous attend dans l'immeuble. Elle nous a repéré, elle a envoyé les trancheuses, et nous a manqué. On descend à la prochaine. Je ne sais pas ce que le métro nous réserve... ». Dans le noir du tunnel, des bruits...

...être ensemble pour la guerre qui suit la révolution...Je sais que le monde change. Je sais que nous sommes les enfants de ce monde et de l'autre, que notre rôle est de se battre pour qu'il survive, pour réparer l'Equilibre, mais je ne sais pas où vont les morts, je ne sais pas où nous irons.

... plus bas, dans Manhattan, alors que nous marchons main dans la main, je vois les nuages descendrent en colonne vers Ourobouros, Adam nous attend peut-être. La pluie cesse de tomber, il n'y a plus qu'un ciel noir absolu au dessus de nous. Mais nous sommes libres.

CHAPITRE I

L'UNIVERS

« ... Mais le tonnerre de l'explosion finale a également submergé le silence précédent
lourd de menaces qui nous répond toujours chaque fois que nous osons nous demander,
non pas contre quoi combattons-nous ? Mais pour quoi combattons-nous ? »

Hannah Arendt, la Crise de la culture





Hauts Diables : des entités infernales voyageant de planète en planète, ils ont créent les démons pour qu'ils les servent ; leur puissance et leur compréhension sont infini même pour un ancien Héritier.

Echiquiers : au nombre de six, un pour chaque direction, le nord, le sud, l'est, l'ouest et le centre, plus un dit sans nom, ils sont les terrains de jeu des démons qui s'y affrontent par pions interposés. Chaque Echiquier correspond à un continent du monde supérieur (Europe, Antarctique, Asie, Amérique, Afrique, Océanie) et à un royaume du monde inférieur (Alastor, Erèbe, Achéron, Ifrit, Pandémonium, Sans Nom).

Héritiers : l'Histoire a retenu certains d'entre eux, d'autres sont resté anonymes, enfants d'un démon et d'une humaine, gardiens des 666 portails ils sont les principaux pions des Echiquiers, ce sont les PJs.

Maison nobles : ce sont les six familles d'Héritiers fondées par les démons conjurés pour garder le monde supérieur après la destruction de Babel.

Portail voûte : il s'agit du premier portail d'un Echiquier, par conséquent, la base principale des Maisons nobles.

Styx : le fleuve des morts est constitué des âmes des mortels, errant entre le Paradis et l'Enfer ; il est l'objet de fluctuations permanentes et de son équilibre dépend l'harmonie des mondes inférieur et supérieur.

La Terre aux démons

Bien avant le temps des hommes, lorsque notre monde n'étaient que volcans titanesques et précipices insondables, charriant une vie encore balbutiante, une mystérieuse race venue des étoiles y élue domicile. Les Hauts Diables, comme la tradition les appelle, prirent possession de cette Terre promise et s'installèrent au cœur de la planète. Là, dans la chaleur du monde inférieur, ils vécurent miles siècles et engendrèrent la race des démons pour les assister dans leurs tâches matérielles. Les démons, êtres d'une grande longévité et doués d'une grande sagacité, se multiplièrent vite. Bientôt ils purent voir de leurs propres yeux, les flots du Styx, berceau des âmes des morts, et s'y abreuvoir avec délectation. La société du monde inférieur se hiérarchisa, chacun trouvant sa place dans le concert des puissances infernales : car c'est bien l'Enfer qu'on avait créé, un monde où les âmes servent de combustible !

Les Hauts Diables, satisfaits de leur œuvre, reprirent le chemin des étoiles vers d'autres mondes à façonner. Ils laissaient à Mundus, l'un des premiers démons, dont la puissance rivalisait avec certains des plus jeunes d'entre eux, tout pouvoir sur place et le soin de maintenir l'équilibre et l'harmonie avec le Monde Supérieur. Après le départ des Haut Diables, Mundus sut s'acquitter de sa tâche d'intendant, tout en tirant un fort pouvoir personnel de sa position.

Les démons vivaient désormais dans six royaumes, chacun trouvant une identité propre : Pandémonium, le royaume central, le siège de l'empereur Mundus et de toute son administration ; Alastor, le royaume prison où les démons hors-la-loi sont enfermés et torturés par le Grand Juge ; Ifrit, royaume de flammes, où des esclaves travaillent dans les fourneaux de l'industrie ; Achéron, le royaume de la guerre, où les démons s'affrontent par jeu ou par intérêt ; Erèbe, un royaume sauvage, terre d'exil pour les vieux démons solitaires ; enfin le royaume sans nom, quartier des morts, refuge des âmes en peine et peu fréquenté des démons. Mundus prit donc un fort ascendant sur ses pairs, juges et seigneurs des différents royaumes, ayant toujours le dernier mot. Investi de la puissance des Haut Diables, il régenta le monde inférieur pendant plusieurs millénaires sans grande contestation.

Un jour, épris d'une certaine lassitude, Mundus s'intéressa au Monde Supérieur. Il voulu connaître cette espace encore inconnu, ainsi il finit par emprunter les anciennes galeries des Hauts Diables conduisant vers l'extérieur. C'est avec étonnement qu'il découvrit un monde accueillant et recelant de nombreuses richesses, aussitôt il voulu conquérir ces terres et y imposer la marque des démons. Il s'y employa à grand fracas et dévasta la Terre de nos ancêtres. Mundus avait oublier son devoir de maintenir l'équilibre de ce que les Haut Diables appelaient les Echiquiers ; le monde vacillait sur ses bases.

Sparda et ses chevaliers

Aussi une certaine fraction des démons critiquèrent cette conquête du monde supérieur. La plupart restait néanmoins dans le giron de l'empereur Mundus et se réjouissait d'avoir ces nouvelles terres sous la dent. Les vivants, parmi lesquels les premiers humains, furent asservis par de jeunes démons avides. Lorsqu'au contact de notre race, Sparda le chevalier légendaire, un des démons réfractaires, reconnût chez nous une forme d'intelligence, il fut déstabilisé. Après cette phase de surprise, il plaida la cause des humains devant l'empereur Mundus, le Juge Alastor et d'autres seigneurs. Ce conseil refusa d'écouter les arguments de Sparda et se méfia de lui désormais. La colonisation du monde supérieur se poursuivit et les hommes continuèrent de nourrir les démons, fragilisant l'équilibre instauré par les Hauts Diable.

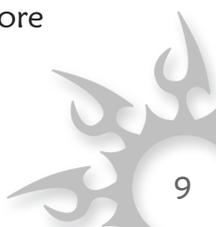
De son côté, Sparda forma en secret une cellule visant à mettre fin à la domination des démons sur le monde supérieur. Ses plus fidèles frères d'armes répondirent à son appel : Murena le chevalier sans visage, Draco le dragon mage, Seth le serpent du soma, Lycern la licorne de sang, l'Archange des étoiles et Kyméra la Chimère aux arkanes. Ensembles ils mirent en place ce que l'on a appelé plus tard le complot des sept.



La bataille pour l'humanité

Les conjurés s'installèrent dans le royaume Sans Nom et y rassemblèrent leurs forces, des démons refusant la tyrannie de Mundus au nom du commandement des Hauts Diable. Ils prirent aussi contact avec certains esclaves humains, mais sans trop dévoiler leur plan. Fort des ses appuis dans le monde inférieur, Sparda réussit à provoquer une panique en faisant échapper des démons captifs à Ifrit. Fou de douleurs, les évadés ravagèrent tout sur leur passage et prirent la direction d'Erèbe, sans doute pour s'y cacher. En même temps, un seigneur de guerre d'Achéron fut poussé à la rébellion, contribuant ainsi au chaos généralisé. Mundus lança un appel à la croisade contre ces démons rebelles de son autorité. De nombreux démons des mondes supérieur et inférieur participèrent à la curée, laissant libre court aux agissements de Sparda. Les conjurés en profitèrent alors en effet pour massacrer les démons colons du monde supérieur et libérer les humains de leur geôles. Ce combat originel s'imposa par la suite comme la bataille pour l'humanité dans la tradition des Héritiers. Sparda s'éclipsa durant l'affrontement, et selon un rituel oublié, scella magiquement les portails entre les deux mondes, sauf certains menant au royaume sans nom, tête de pont de l'alliance rebelle dans le nouvel Enfer. Par cet acte, il restaurait l'équilibre entre les deux mondes mais il avait aussi trahi ses frères.

Mundus ne comprit que trop tard la manœuvre, il ne put que constater que le sixième royaume ne répondait plus à son commandement et se déclarait mutin. Fou de rage, il lança ses forces à l'assaut des nécropoles ancestrales, mais là encore il fut mit en échec par l'armée de Sparda et de ses démons rebelles. La bataille pour l'humanité fut sanglante pour les deux camps et de nombreux démons périrent. Le siège du royaume sans nom se poursuit encore aujourd'hui dans les profondeurs infernales.



La création des Héritiers

Dans la tradition des Héritiers, Sparda tient le rôle d'un Zeus mythique, un dieu législateur qui après sa victoire sur les Titans organisa durablement le monde supérieur.

Après le terrible combat, les démons conjurés lavèrent la Terre de toute corruption démoniaque et les humains purent aller et venir à leur guise, se regroupant le plus souvent en tribus pour survivre. Sparda et ses six comparses conjurés réalisèrent alors la faiblesse présente des humains. Ils ne pouvaient laisser les six Echiquier supérieurs, à ce point vulnérables aux attaques des démons ayant réussi à franchir un portail ; leurs efforts seraient restés vains.

Aussi prirent-ils une décision capitale, ils engendreraient puis entretiendraient une race métis, née de leur union avec une humaine, pendant qu'eux, quitteraient le monde des vivants pour ne pas déroger à l'équilibre ordonné par les Haut Diables. Ces Héritiers auraient la dure tâche de protéger les humains en chassant les démons et en protégeant les 666 portails. Depuis Babel, la tour dressée sur le portail voûte de l'Echiquier du Centre ils seraient les gardiens de la tradition.

Ainsi les démons regagnèrent le monde inférieur pour combattre Mundus, et laissèrent les hommes se réapproprier leur monde, sous le regard bienveillant de leurs descendance.

La Terre de Babel

Les Héritiers ne faillirent pas à leur mission ils se dispersèrent dans toutes les directions et assurèrent la surveillance des portails. Certains d'entre eux guidèrent les humains par la main et les initièrent aux réalités occultes.

Au centre du continent originel, la Pangée, la tour de Babel était la capitale des Echiquiers supérieurs. Les plus illustres Héritiers y régnaient en maître et enseignaient leur art aux plus jeunes. Avec le temps, ce sont six véritables familles qui se formèrent, chacune avec ses coutumes, ses traits de caractères ; elles étaient tenu de s'entraider puisqu'elles œuvraient pour la même cause, et que, dans la lutte contre les démons, toutes leurs forces réunies n'étaient pas de trop.

Depuis le royaume Sans Nom les sept conjurés démons intervenaient très peu dans les affaires du monde supérieur, se contentant de garder le contact avec les chefs des Maisons d'Héritiers et de renouveler les rangs de leur Maison en donnant naissance à un nouvel Héritier.

Ce fut une période d'âge d'or pour les humains qui prospérèrent tant et si bien qu'ils finirent par s'affronter pour des enjeux territoriaux, donnant

ainsi des idées aux Héritiers. Des rivalités entre les six Maisons nobles naissantes apparurent, et la méfiance s'installa entre les Héritiers.

C'est alors que depuis les abysses, les démons trouvèrent un moyen d'influencer hommes et Héritiers, à travers les armes démons, extension de leur conscience. Par ce biais, les démons pouvaient agir sur les Echiquiers supérieurs sans prendre de gros risque. L'idée était de semer le doute dans les esprits faibles, les convaincre que le retour des démons à la surface était inévitable, aussi devaient-ils les aider dès maintenant pour éviter leur courroux lorsque la rébellion prendrait fin.

Babel tremblait sur ses bases.

La Chute de Babel

Pendant ce temps, en effet, Mundus préparait activement sa revanche. Tout en contenant le front avec le royaume Sans Nom, il tentait de percer les mystères des portails, pour déverser ses hordes démoniaques sur le monde supérieur.

Il réussit finalement à commander l'ouverture du portail voûte de l'Echiquier du Centre, faisant communiquer Pandémonium et Babel.

Les Héritiers furent pris par surprise, alors qu'ils avaient négligé leur objectif principal pour se quereller. Les démons envahirent pour la seconde fois le monde supérieur, avides de meurtres et de destructions. La résistance fut vaine et la tour de Babel s'effondra sur le rire démoniaque de Mundus. Devant cette menace extraordinaire, les Héritiers, d'abord battu en brèche, surent mettre de côté leur divergences pour combattre ensemble sous la même bannière. Après une bataille de plusieurs lunes, le portail fut refermé, mais les pertes étaient énormes : Babel était en ruine et de nombreux humains et Héritiers avaient péri.

Sparda, Draco, l'Archange, Kyméra, Seth, Murena et Lycern refirent surface, ils avaient réussi à anéantir les espoirs de Mundus en refermant le portail. Tout en saluant le courage de leurs rejetons, ils condamnèrent leurs querelles intestines qui les avaient mener dans ce chaos. Tout était à refaire, aussi les sept démons donnèrent de nouvelles instructions aux Héritiers survivants. Chaque Maison noble devrait désormais garder un des six Echiquiers et se limiter à cette zone géographique pour limiter les conflits entre Héritiers.

L'Echiquier du Nord revenu aux Chevaliers, celui du Sud aux Archanges, celui de l'Ouest aux Licornes, celui de l'Est aux Serpents, l'Echiquier Sans Nom contenant les portails d'accès au Royaume Sans Nom fut confié aux Chimères, enfin celui du Centre revenu aux Dragons qui devraient veiller à la concorde entre les Maisons mais sans pouvoir intervenir directement chez leurs cousins. Les démons décidèrent également que les affrontements occultes sur les Echiquiers devaient être dissimulés aux humains, sauf à certains qui méritaient d'être initiés et rattachés à une Maison.

L'histoire occulte

La grande marche des hommes débuta, et l'histoire de l'Enfer sur Terre devient bientôt un mythe.

Les six maisons recroquevillées sur elle mêmes prirent ensuite de l'assurance et renouvelèrent le contact entre elles. Les enseignements des démons circulèrent en même temps que les Héritiers les détenant et malgré les querelles entre les maisons, celles-ci surent remplir leur mission de sauvegarde des portails et de protection des humains pendant plusieurs millénaires. Parfois un portail cédait et libérait des abominations venues de l'Enfer, impitoyablement chassées par les Héritiers.

Le jeu sur l'Echiquier continuait, entraînant dans ses subtilités de mystérieux personnages, dont le nom a pu s'inscrire dans l'histoire. Il en est ainsi pour des personnages tels Achille, Alexandre, Néron, le roi Arthur, Charlemagne, Cortés, Jack l'éventreur, Alan Quaterman ou Adolf Hitler. Derrière ces noms se cachent bien souvent des Héritiers ou des initiés, œuvrant pour l'humanité ou manipulés par des démons. De même, certains événements comme la naissance du christianisme, la guerre des Amériques ou le grand incendie de Londres, sont directement conséquents au jeu des Echiquiers et à l'intervention des démons et de leur descendance.



Le réveil de Mundus

L'empereur du monde inférieur n'est pas à prendre à la légère, c'est un être à l'humeur changeante, particulièrement dangereux et dévoré par une terrible ambition. Cependant malgré tous ses atouts et sa puissance sans âge, il reste tenu en échec par Sparda et ses alliés. Par dessus tout, Mundus rêve d'écraser cette rébellion, de massacrer jusqu'au dernier les démons conjurés et leur misérable engeance (les Héritiers), d'asservir à nouveau l'humanité et de fouler une fois encore la surface. Il sait qu'il a commis l'erreur de sous estimer ces adversaires, mais il sait aussi que la vengeance est un plat qui se mange froid. Il a l'avantage du temps, pendant qu'il rassemble ses forces, celles de ses adversaires s'amenuisent lentement, de sorte que chaque heure qui passe le rapproche de son triomphe final.

Mundus tient Sparda comme son pire ennemi, ce dernier a toujours eu une longueur d'avance sur lui. Etudiant depuis plusieurs millénaires les anciens rituels, tel celui que Sparda a exécuté lors de la Chute de Babel, l'empereur du monde inférieur a récemment trouver le moyen de damner le pion à son adversaire en s'incarnant lui aussi à la surface du monde supérieur. Mais là encore, un nouvel obstacle lui a barré la route : Dante.

L'avènement de Dante

Sentant peut être le vent tourner après toute ces siècles de lutte, Sparda voulu donner un guide à l'humanité, capable d'incarner l'espoir dans les temps difficiles qui s'annonce. Qui pouvait mieux jouer ce rôle que son propre fils, fruit d'un amour sincère avec sa compagne Eve, qu'il rencontra à Paris à la Belle Epoque.

Mais le jour de l'heureuse naissance, deux bébés au lieu d'un seul vinrent au monde. Ils leur donnèrent le nom de leurs poètes préférés, le florentin Dante Alighieri, auteur de la Divine Comédie (un texte profane dont l'ironie ne cessa jamais d'amuser Sparda), et le romain Virgile auteur de l'Enéide.

Les jeunes fils, ne tardèrent pas à montrer leurs talents exceptionnels, hérités de leur père. Elevé dans le monde des humains, il découvrirent un jour leur destin et prirent alors des directions différentes. Vergil, disparu de la nature, il devait réapparaître quelques années plus tard au château de l'Ile Malet. Dante assumait plus ou moins son rôle. Préférant rester à l'écart des six Maisons, dont les intrigues le laissaient perplexe, il choisit la voie du Chas-

seur solitaire. Sa quête le mena au château de l'Ile Malet. Là, il prit possession de l'épée de son père et renvoya son frère corrompu et Mundus aux Enfers. Ce terrible combat ne devait pas rester inconnu des Héritiers ; sur tous les Echiquiers, la nouvelle se répandit : l'humanité avait son champion.

Fou de rage, l'empereur à nouveau mis en échec, cette fois par la témérité d'un jeune coq et la trahison d'un de ses sbires (la belle Trish, dont Dante s'enticha) lança en représailles ses forces démoniaques à l'assaut de nombreux portails. C'est dans ce contexte explosif que vos Héritiers entrent en scène. A vous de poursuivre l'aventure !



Chronologie

- 200 millions d'années : création de l'Enfer par les Hauts Diables.
 - 60 millions d'années : début du règne des démons sur Terre. Mundus est Empereur du Monde Inferieur.
 - 20 000 ans : le complot des Sept, Sparda et six chevaliers démons trahissent les leurs et libèrent les humains.
- Après la bataille pour l'humanité, les portails entre les deux mondes sont scellés.

CHAPITRE II

LE PERSONNAGE

« Certains disent que vous êtes un saint homme. D'autres disent que vous êtes un meurtrier. Qui est dans le vrai ?

– C'est un peu des deux. »

Van Helsing de Stephen Sommers



CONCEPT PRÉLIMINAIRE

- Avant d'aller plus loin dans la création d'un Héritier, assurez vous d'avoir une idée générale de ce que sera votre personnage, donnez lui une apparence et un style particulier qui le distinguera et réfléchissez à sa vision du monde de DMC.

- Pour mettre vos idées en place, nous vous proposons de répondre à ce petit questionnaire :

1. Qui est votre mère ? Il s'agit forcément d'une humaine, très probablement initiée et impliquée dans l'Echiquier.

2. Qui était votre père ? Votre père est un démon, prenez deux minutes pour bien réaliser toutes les implications de cette petite phrase. En répondant à cette question, vous choisissez aussi votre Héritage Profane, c'est à dire la Maison noble dont vous dépendrez et adopterez les us et coutumes.

3. Comment vivez vous d'être un Héritier, mi-homme, mi-démon ? La part du démon en vous a-t-elle détruit en vous tout sentiment humain ? Comment vivez-vous par exemple de ne plus pouvoir pleurer, du fait de votre malédiction des larmes. Il y a aussi le poids de vos énormes responsabilités à considérer, « ... vous devez sauver le monde mon fils (le Cinquième élément) ».

4. A quoi ressemblez vous ? Homme ou femme ? Noir, blanc, jaune, rouge, quoi d'autre ? Yeux, cheveux, signes distinctifs, style vestimentaire etc.

5. Quelle est votre histoire jusqu'à ce jour ? En bon héros, vous avez certainement un passé très torturé. Qui sont vos amis et vos ennemis parmi vos connaissances. De quel crédit jouissez-vous auprès des Héritiers des six maisons noble, des humains, initiés ou non, et des démons de tout bord.

6. Quels sont vos atouts et vos défauts? Une tare de naissance bien cachée, un mentor secret, une destinée hors du commun, un but suprême, des connaissances occultes héritées d'un démon, proposez toujours vos idées au MJ, mais un seul mot clé à garder à l'esprit : la co-hé-ren-ce, OK ?

- Dans tous les cas, déterminez au moins le nom, le sexe, l'âge, la taille et le poids de votre personnage, ainsi que trois traits de caractère, un positif, un négatif et un neutre. Reportez toutes ces informations en tête de la feuille de personnage.

CHOIX DE L'HÉRITAGE PROFANE

- Ce choix représente la Maison noble dans laquelle votre personnage est née et dont il se réclame. Il en existe six, une par Echiquier : Archange, Chevalier, Chimère, Dragon, Licorne et Serpent.
- Vous trouverez une description compétente de ces six maisons dans les pages suivantes, selon ce modèle :
 - le symbole : mon, blason...
 - la devise : en latin ou en anglais et en français.
 - le surnom : les Héritiers sont tous cousins entre eux quelque part, aussi se nomme t-il par des sobriquets ridicule et des titres ronflants.
 - les mots clés : un positif, un neutre, un négatif.
 - l'Echiquier : la géographie des portails et des autres sites sous le contrôle de la Maison.
 - l'histoire de la maison : éléments fondateurs, événements marquants...
 - les membres de la maison : le maître, les principaux héritiers et initiés humains, les renégats...
 - style et moyen d'action : les us et coutumes, les méthodes, les ressources, l'influence...
- Vous commencez au rang 1, chaque Maison comporte six rangs avec leurs noms personnalisés. Notez bien ces informations, ainsi que les ressources, les pouvoirs spéciaux, les modificateurs et autre bonus que vous accorde ce premier rang.
- Ce choix détermine aussi votre état diabolique, présent et futur. Notez votre premier aspect d'ED.



La Maison du Dragon

Devise : « spiritus ubi vult spirat » (l'esprit souffle où il veut)

Surnom : Les Héritiers du Maat, du centre, de Babel, les mages diurnes.

Mots clés : Sage, magicien, conservateur.

Echiquier du Centre (Afrique)

Portail voûte : Babel, la cité volante.

Autres portails : Memphis, Alexandrie, le Caire, le Kilimandjaro, Kenya (5200m près de Nairobi), les Pyramides, le Nil, le Cap de Bonne Espérance, Jéricho, Catal Hoyùk, mines de diamants, les chutes Mosioatorinya (Victoria), volcans de Madagascar, Marais de l'Okavango, Jerusalem, La Mecque, Bagdad, Uruk en Babylonie, Tombouctou, îles Canaries, îles du cap vert, Abidjan, Addis Adebba, Mogadiscio, Dar es Salaam, Kinshasa, Mogadiscio, Djibouti, Istanbul,

Histoire de la maison :

Les membres de la Maison

Maître : Merlin Drac Kyros

Héritiers : Le

Initiés : La

Organisation et méthodes d'action

Particularités

Faiblesses : La

Ce qu'ils pensent des autres

Maison du Chevalier : rival.

Maison de la Licorne : neutre.

Maison de l'Archange : allié.

Maison du Serpent : neutre.

Maison de la Chimère : allié.

Humains : même si l'histoire nous a appris à nous en méfier, ils doivent être initiés, leur survie est à ce prix.

Démons du royaume sans nom : finalement nous en sommes dépendants.

Démons des autres royaumes : mesure, affronte, et détruit ton ennemi.

	Statut dans la Maison	Aspects de l'Etat Diabolique
1.	Apprenti : vous êtes l'aide d'un mage ou d'un grand mage, il vous enseigne les préceptes du grimoire ou d'une autre magie et vous guide dans le labyrinthe du savoir. Votre mentor vous contacte et vous retrouve régulièrement, mais vous laissent vous émanciper sans vous influencer.	Choisissez un des 4 éléments , air, feu, eau ou terre, qui caractérisera votre ED. Yeux du Dragon : vous êtes capable de déchiffrer toutes les langues, même les plus anciennes. Russe, araméen, ancien français, etc. Vous ne maîtrisez ces langues qu'à l'écrit et non à l'oral. Pour la lecture de textes occultes, un jet d'INT + occultisme, DD variable, est nécessaire.
2.	Mage errant : Après une épreuve symbolique accompli avec succès votre maître vous a franchi et vous dévoile l'existence de la cité volante. Une fois Babel atteinte, vous commencerez à comprendre les véritables enjeux de la magie.	Peau du Dragon : des plaques chitineuses se forment sur tout votre épiderme, transpirant une des énergies élémentaires, vous conférant un bonus de +3 à la CA.
3.	Mage : votre parcours parle pour vous, vous n'avez pas succombé aux ruses des premiers tours et entrez dans la partie en protégeant un portail.	Crocs et griffes : vos morsures et vos coups de griffes (attaque au corps à corps, arme naturelle +1) causent 3D6 de dégâts.
4.	Grand mage : vous avez a la charge d'un portail majeur éloigné de Babel, votre tâche est cruciale et difficile, car manquant souvent de soutien.	Ailes et queue : un paire d'ailes peut vous propulser dans les airs à une vitesse et une hauteur raisonnable ; de plus vous pouvez effectuer une attaque gratuite par tour sur un adversaire au corps à corps (dom : 2D6, possible d'attaquer au vol) grâce à votre queue.
5.	Sorcier élémentaire : Les éléments n'ont plus de secrets pour vous, vous êtes Maître au Collège et ne quittez votre retraite de Babel que pour des événements graves. Vous êtes au centre de l'échiquier.	Souffle du Dragon : vous manipulez désormais avec aisance votre élément, et devenez capable de canaliser son énergie pour la projeter sous une forme agressive (dom : 5D) sur une cible à moyenne portée.
6.	Maître des éléments : chef de la Maison du Dragon, Gardien de l'Echiquier du centre et Roi du Monde Supérieur.	Forme du Dragon parfait : Transformation en un Dragon de légende d'un des 4 éléments.

Equipement de départ :



La Maison de l'Archange

Devise : « Apud inferos » (jusqu'aux enfers).

Surnom : Les Héritiers du froid, des étoiles, du sud.

Mots clés : justice, survie, impitoyable.

Echiquier du Sud (Antarctique)

Portail voûte : au pôle Sud magnétique, le gigantesque palais des glaces de Gondwana creusé de galeries.

Autres portails : Mont Erebus, cavernes, lacs souterrains, chutes d'eau cristallisées, canyons, plaines désertiques.

Histoire de la maison

Les membres de la Maison

Maître : Damaskinos Evangelicus. Il règne sans partage sur l'Echiquier car il est la Justice incarnée. C'est un sage capable de résoudre des énigmes les plus insondables, au même titre qu'un vieux Dragon. Mais c'est également un combattant redoutable, et il mène en solitaire la traque aux démons les plus dangereux qui rôdent en antarctique pour préserver ses frères des forces titanesques qu'ils affrontent sans cesse pendant parfois plusieurs jours.

Héritiers : Les Archanges ont souvent une histoire très torturée, faites d'épreuves difficiles et de longues souffrances avant de retrouver leur famille en Antarctique. Aussi ils sont donc très solitaires et ont appris à se débrouiller seuls. Néanmoins, ils apprécient d'autant plus les moments heureux partagés entre frères et sœurs, et accordent une importance particulière aux liens familiaux qui les unissent.

Initiés : aucun humain n'a jamais brisé le secret qui entoure les terres de l'Antarctique. Mais il existe quelques rares camps scientifiques de profane en Antarctique. Ils sont discrètement surveillés et protégés par les Archanges.

Organisation et méthodes d'action

La Maison du Sud est celle qui compte aujourd'hui le moins d'Héritiers, seule une petite dizaine d'Archanges survivent dans les terres antarctiques.

Particularités

Faiblesses :

Ce qu'ils pensent des autres

Maison du Chevalier : hostile

Maison de la Licorne : neutre.

Maison de l'Archange : allié.

Maison du Serpent : neutre.

Maison de la Chimère : allié.

Humains : ils sont le bétail de cette planète mais notre destin est lié à cette race. S'ils meurent, nous mourront avec eux.

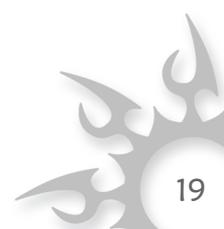
Démons du royaume sans nom : leur geste est courageux, pourront-ils se passer de nous le moment venu ?

Démons des autres royaumes : l'anarchie qui les caractérise est ce que nous cherchons le plus à combattre.

	Statut dans la Maison	Aspects de l'Etat Diabolique
1.	Angelot : vous êtes le dernier né des Anges. Votre univers visuel se résume à des glaciers à perte de vue, le jour et la nuit en alternance six mois dans l'année. Vos frères et sœurs, après vous avoir entraîné, vous poussent à prendre votre destin en main en entrant dans la partie.	Lumière : un halo de lumière blanche pure vous entoure, ajoutant +2 à la CA ; de plus vous pouvez canaliser et projeter cette lumière pour éclairer un proche périmètre, ou aveugler une cible.
2.	Ange : Les Anges n'ont pas de nom ou de fonctions particulières, il assiste juste l'archange dans sa tâche de justice. Entre frères et sœurs ils s'évaluent mutuellement. Ils peuvent arpenner les autres Echiquiers mais restent très liés à l'antarctique, où ils se ressourcent souvent.	Ailes : une paire d'ailes vous pousse dans le dos.
3.		Froid : des cristaux de glaces vous entourent, ajoutant +2 à la CA ; de plus vous pouvez canaliser et projeter ces cristaux sous la forme de stalagmites sur une cible (dom : 3D), crée un mur ou former un escalier de glaces.
4.		Ailes : une 2ème paire d'ailes vous pousse dans le dos.
5.		Foudre : des éclairs courent le long de votre corps, ajoutant +2 à la CA ; de plus vous pouvez canaliser et projeter ces éclairs pour provoquer un court circuit ou électrocuter une cible (dom : 5D).
6.		Archange : Damaskinos Evangélicus, Balance du Cosmos, est le chef de la Maison, au pôle sud précis il règne sur les terres désolées de l'antarctique, en songeant à son prochain coup. Lorsqu'il ne médite pas ainsi dans son palais de glace, il purifie la lande de son épée sacrée.

Équipement de départ :

- une arme à distance et une arme de corps à corps sur mesures.
- un véhicule de combat léger en antarctique, un aéroglisseur avec mitrailleuse par exemple.
- du matériel de survie pour le grand froid, habits et outils adaptés.
- environ 2000\$ d'économies en liquide.



La Maison de la Chimère

Devise : « ut fata trahunt » (où les destins conduisent)

Surnom : Les Héritiers sans nom, les mages nocturnes

Mots clés : Avenir, voyage, exclusion.

Echiquier Sans Nom (l'Océanie)

Cet Echiquier est un peu particulier, il reste cependant sous la garde de la Maison de la Chimère.

Portail voûte : quelques part entre l'océan indien et le pacifique. Il brille par sa discrétion.

Autres portails : les portails de l'Echiquier Sans Nom sont très calmes depuis plusieurs millénaires. Citons simplement les grand lieux de rassemblement des Héritiers de la Chimère, correspondant à des portails « bouches » : Ayer's Rock, Ujung Pandang (Indonésie), Nouméa (nvlle Calédonie), Madagascar.

Histoire de la maison

Les membres de la Maison

Maître : le Roi-Devin est le plus haut dignitaire de la Chimère et dirige donc la maison « par intérim ».

Héritiers :

Initiés : beaucoup d'humains

Organisation et méthodes d'action

Caravanes chimériques : elles sont composées de Rêveurs et d'Arpenteurs, ainsi que d'Initiés humains. Le respect des anciens est de règle, les membres d'une caravanes, voyageur du monde entier, sont cependant tous solidaires entre eux. Les caravanes sillonnent les Echiquiers, un roulement s'effectue entre celles qui restent en Océanie pour protéger les portails et celles qui voyagent pour répandre les nouvelles et maintenir le lien entre tous les Héritiers.

Cour des Miracles : elle se déplace annuellement autour des portails majeurs, à chaque déplacement un nouveau Roi-Devin est élu. Elle assure la direction de la Maison, sous forme collégiale. En cas de crise le Roi-Devin a le dernier mot. Elle a beaucoup à faire, notamment gérer des tensions avec les Maisons présentes sur son territoire.

Particularités

Faiblesses :

Ce qu'ils pensent des autres

Maison du Dragon : neutre.

Maison du Chevalier : neutre.

Maison de la Licorne : neutre.

Maison de l'Archange : neutre.

Maison du Serpent : neutre.

Humains : ils sont au cœur du problème. Nous ne devons pas les abandonner aux ambitions des autres Maisons.

Démons du royaume sans nom : ils ont bougé leurs premiers pions. La partie n'est pas finie.

Démons des autres royaumes : leur ombre menace de s'étendre sur notre monde.

	Statut dans la Maison	Aspects de l'Etat Diabolique
1.	Rêveur : vous n'avez aucune obligation à ce stade, rêveur donc lunatique, il vous faut trouver le commencement du fil de votre destin.	Vitesse du destrier : vous doublez votre vitesse de déplacement grâce à de puissantes pattes et pouvez désormais accrocher des surfaces très pentues grâce à vos sabots (+1 en Equilibre).
2.	Arpenteur : vous êtes membre des Caravanes Chimériques, qui se déplacent sur les Echiquiers, en diffusant des informations.	Griffes du lion : ces griffes attaquent au corps à corps (arme naturelle +1 ; 2D6 de dégât).
3.	Illuminé : Vous avez découvert une vérité capitale dans le Jeu d'Echecs. Présenté à la Cour des Miracles, on vous confit une Caravane. A vous de garder les portails mineurs.	La bête : une tête animale se greffe sur votre visage (bovidé, féline ou reptile au choix). Grâce à elle vous pouvez effectuer une attaque gratuite par tour sur une cible au corps à corps (3D6 de dégâts).
4.	Devin : vous siégez à la Cour des miracles, autour d'un Roi-Devin choisi par un tirage du tarot. Les devins sont en garde des portails majeurs.	L'ailé : des ailes vous poussent dans le dos, capable de vous propulser dans les airs à une hauteur et une vitesse raisonnable.
5.	Oracle : s'il en existe, ils sont invisibles. On ne connaît pas leur nombre ni leur mission.	Le jumeau : une seconde tête animale (au choix parmi les 2 types restants), apparaît jouxtant la première. Vous pouvez effectuer une 2ème attaque au corps à corps gratuite par tour (3D6 de dégâts).
6.	Prophète : Certains Héritiers prétende que la maison de la Chimère serait en fait dirigée en secret par un prophète. Mais pour tous les autres, le dernier prophète est mort il y a quelques siècles, le prochain est à naître ou est déjà parmi nous et attend sa révélation.	La chimère : une nouvelle tête animale vient compléter votre visage. Vous pouvez effectuer une 3ème attaque de corps à corps gratuite par tour (3D6 de dégâts).

Equipement de départ :

- un véhicule de transport de tout type, mais toujours bien plus pratique et solide que technologique et luxueux.
- suffisamment de matériel de voyage pour vivre et survivre de manière autonome en nomade de la planète.
- un peu d'argent liquide, 1000\$ environ.
- de nombreux talismans et autres matériels de divination plus ou moins profanes ou occultes.



La Maison du Chevalier

Devise : « In hoc signo vinces » (par ce signe tu vaincras)

Surnom : Les Héritiers de l'Épée, du Nord, les croisés.

Mot clés : Noblesse, Traditionalisme, Guerre.

Echiquier du Nord (Europe)

Portail voûte : La Cours Vaticane, avec sa Bibliothèque Interdite, siège du Conseil.

Autres portails : Londres, Paris, Prague, Athènes, Madrid, Berlin, Lisbonne, Turin, Ibiza, Reykjavik, Amsterdam Sarajevo, Les Alpes, le lac du Loch Ness, etc.

Histoire

Leurs vellétés expansionnistes les ont même conduits à voir au delà de leur propre Echiquier.

Les membres de la Maison

Maître : le Prince Bulweil, Chevalier au Sablier

Héritiers : Ils sont, le plus souvent, placés dès leur naissance dans des écoles privées coûteuses où les pions humains de l'échiquier du Chevalier pourront les protéger et leur donner une bonne éducation. Sortis de l'adolescence, ils deviennent automatiquement écuyer et sont initiés aux réalités occultes. Leur carrière de Chevalier commence alors pour le meilleur et pour le pire. Certains survivront et se couvriront de gloire puis rejoindront la cours à Rome pour seconder le Prince. D'autres moins chanceux périront avec les honneurs au combat ou au contraire, oubliés de tous, piégé par les sombres machinations d'un rival.

Initiés : Hommes politiques, religieux, membres des forces de police, patron de presse, juges, etc.

Organisation et méthodes d'action

Les Chevaliers ont toujours été des Héritiers fiers, sûr de leur force. Si leur arrogance n'a pas toujours été justifiée, elle est aujourd'hui légitime, à tel point leur Maison a prospéré et a étendu son influence au-delà de son Echiquier de tutelle. Les Chevaliers sont bien conscients qu'ils constituent des partenaires incontournables et en jubilent.

Organisé de manière pyramidale, les Chevaliers répondent en principe aux ordres directs du Prince mais dans la réalité, les Chevaliers de hauts rangs, Maître d'armes et Paladins, se voient délégués une part de cette autorité. Avec leurs partisans, ils peuvent donc mener des actions autonomes du pouvoir central. Les complots et les duels entre ces seigneurs sont courants, certains convoitent même le trône du Prince. Le Prince actuel, Bulweil, est cependant bien installé dans sa position de chef-arbitre. Il peut compter sur de nombreux fidèles, qui se chargent de dresser ses opposants les uns contre les autres.

La technique d'approche officielle des Chevaliers, dictée par leur honneur, est toujours directe et franche. Ceci ne les empêche pas de recourir sans hésitation à des méthodes indirectes plus surnoises, en utilisant par exemple des forces profanes pour déstabiliser une Maison rivale, l'affaiblir et accroître du même coup leur prestige. En effet, les Chevaliers et leur Prince sont obsédés par la victoire. Cette ambition de sortir toujours victorieux les guide en permanence et prend souvent le pas sur leur sens de l'honneur pourtant aigu. Comme ils leurs arrivent de perdre comme tous le monde, ils s'arrangent alors généralement pour limiter leur défaite, et apparaître comme gagnant à un niveau différent.

Particularités

Faiblesses :

Ce qu'ils pensent des autres

Maison de la Licorne : allié.

Maison du Dragon : hostile.

Maison de l'Archange : neutre.

Maison du Serpent : rival.

Maison de la Chimère : neutre.

Humains : Ces inférieurs ne méritent pas d'accéder à la véritable connaissance.

Démons du royaume sans nom : Ces nobles frères nous ont montré la voie de la victoire, à nous de la suivre.

Démons des autres royaumes : Les légions hérétiques de Mundus incarnent le mal absolu, le cancer de notre planète.

	Statut dans la Maison	Aspects de l'Etat Diabolique
1.	Ecuyer : Vous êtes considéré comme un page, assigné à la garde d'une commanderie avec d'autres écuyers, sous la direction d'un Chevalier de rang supérieur.	<p>Pour chaque niveau, choisissez une zone de localisation qui bénéficiera d'une protection supplémentaire en ED, qui absorbera 1D6 points de dégâts par niveau d'HP</p> <p>Les 6 localisations sont les suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none">- tête- dos- ventre et bassin- épaules et bras- avant bras et mains- cuisses, jambes et pieds <p><i>Exemple</i> : au niveau 3, vous soustrayez 3D6 de dégâts sur le ventre, le bassin, le dos, les épaules et les bras.</p> <p>Les protections se matérialisent sous la forme de pièces d'armure de plus en plus impressionnantes au fur et à mesure de votre évolution dans la Maison. A vous de déterminer leur apparence (qui n'ont pas d'influence sur les règles).</p>
2.	Chevalier errant : On vous enseigne la liberté plutôt brutalement. Vous êtes confrontés au monde extérieur et vous devez faire vos preuves. Vous êtes envoyés dans les missions les plus meurtrières comme un croisé, sous la surveillance d'un Maître d'arme qui vous a pris sous son aile.	
3.	Chevalier : Le Prince vous adoube Chevalier et vous avez droit de participer à son Conseil. Vous êtes le chef d'une petite Commanderie (portail mineur) ne contenant uniquement que des Ecuyers.	
4.	Maître d'arme : De haute compétence martiale, vous entraînez les Chevaliers et Ecuyers des Commanderies environnant votre propre portail. Le Prince vous fait personnellement confiance pour faire régner l'ordre et vous lui rendez des comptes au Conseil. En contrepartie, vous avez faites autorité par voie du Prince sur tout un baillage de plusieurs commanderies.	
5.	Paladin : De part vos talents particuliers, vous êtes chargés des cas particuliers, ouvrir un portail pour partir en mission dans le Monde Inférieur par exemple). Opérant en indépendant, vous n'avez de compte à rendre qu'au Prince lui-même et vous pouvez mobiliser des Chevaliers de rang inférieur à un maître d'arme.	
6.	Prince : Vous êtes le chef de la maison. Vous dirigez vos frères Chevaliers et présidez le Conseil.	

Equipement de départ :

- une pièce d'armure ouvragée, ainsi qu'une arme de qualité supérieure, le plus souvent une épée médiévale.
- un véhicule d'un bon standard, une berline allemande par exemple.
- un compte en banque de quelques milliers d'euros.
- 3 sets de fausses identités américaines, européennes ou moyen-orientale.
- une carte de membre d'un club de l'élite profane mondiale qui vous donne un accès VIP à de nombreux lieux.



La Maison du Serpent

Devise : « In medio stat virtus » (la vertu est au milieu).

Surnom : Les Héritiers du Venin, de l'Est.

Mots clés : esprit d'équipe, maîtrise de soi, mort.

Echiquier de l'Est (Asie)

Portail voûte : La Cité Interdite de l'Empire de l'est.

Les temples : (WuTang, Shaolin, Fuji) lieux de formation pour les couleuvres et de retraite pour les Héritiers plus anciens. L'atmosphère y est studieuse, reposante, c'est un havre de quiétude idéal pour la méditation et l'entraînement. La vie y est néanmoins rude, et pour des visiteurs non initiés au voie du soma, à la culture de la privation, c'est un véritable enfer.

Autres portails : les nombreux volcans en activité, le Mont Fuji, Calcutta.

Histoire de la maison

Les membres de la Maison

Maître : L'Empereur-Serpent Su-Yin, est très moche et très petit, aussi aime-t-il apparaître sous son état diabolique. Il est très sage, très âgé mais il reste redoutable en combat. De plus, il est toujours accompagné dans d'un corps d'élite voué à sa défense et à son service. Cette unité est formée de vipères et d'aspics très craints.

Héritiers : les Cobras sont une dizaine, les Aspics une trentaine, les maîtres qui composent ces deux rangs sont très influents, ils dirigent quotidiennement la Maison et servent de relais aux ordres de l'Empereur. Les crotales sont une dizaine, les vipères une quarantaine et les couleuvres une trentaine. Ces premiers rangs constituent la principale force de frappe pour les opérations courantes de la Maison.

Initiés : peu nombreux, ils espionnent les profanes et les orientent subtilement vers les intérêts de la Maison.

Organisation et méthodes d'action

La Maison du serpent est très attachée à son autonomie. Son contrôle sur l'Echiquier Est s'exerce de manière autarcique et ne souffre d'aucune intervention étrangère. Les rares Héritiers non serpent de passages, sont souvent mal considérés et en tous cas tenus à l'écart, des temples et autres sites de la Maison. L'empereur Serpent, dirige cette dernière très fermement, il en entérine toutes les décisions soit en amont, soit en aval. Ceux qui contestent son autorité (basée sur le droit d'aïnesse) sont sévèrement châtiés. Cependant le lien unissant toute les membres de la grande famille des Serpent n'en est que plus renforcé. Tous sont très solidaires, et font preuves d'un excellent esprit d'équipe. Les actions menées engagent de nombreux Héritiers et sont particulièrement discrètes. Elles rencontrent peu d'écho dans les Echiquiers voisins.

Particularités

Faiblesses :

Ce qu'ils pensent des autres

Maison du Chevalier : neutre. C'est ainsi que nous voyons les choses.

Maison de la Licorne : rival. Leurs nouvelles ambitions déplaisent à l'Empereur Su-Yin.

Maison du Dragon : neutre. Ces sages ne sont plus que le reflet de leur puissance d'antan, mais ils restent importants.

Maison de l'Archange : allié. L'Empereur et l'Archange sont de très vieux amis.

Maison de la Chimère : neutre. Leur entêtement à prévoir l'avenir leur fait parfois oublier qu'il faut combattre pour le présent.

Les humains : Les lois du karma sont impénétrables. Certains sont dignes de nous seconder, d'autres non.

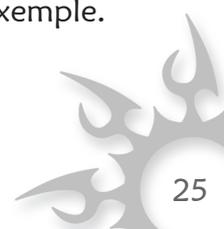
Les démons du royaume sans nom : Laissons-les mener leur lutte, et concentrons-nous sur la nôtre.

Les démons des autres royaumes : La véritable valeur d'un Héritier se révèle dans le combat où il met sa vie en jeu.

	Statut dans la Maison	Aspects de l'Etat Diabolique
1.	Couleuvre : apprentis en formation, généralement dans des temples d'arts martiaux, où les autres Serpents les forment. Lorsqu'ils sont jugés prêts, ils sont mis à l'épreuve en étant confrontés au monde extérieur. C'est à ce stade que vous débutez à la création de votre nouvel Héritier. Si les Couleuvres ont survécu à leur première rencontre avec un démon, elles intègrent le rang des Vipères.	Peau écailleuse : votre corps s'entoure de la tête au pied de fines écailles de serpent, très résistante, vous octroyant un bonus de +2 à la CA.
2.	Vipère : ils sont les principaux pions du Serpent. Aguerri par leurs premiers combats, les Vipères sont les plus nombreuses des Serpents. Elles sont sensées exécuter fidèlement les ordres de leurs maîtres pour espérer intégrer les Crotales. Peu d'entre elles y parviennent.	Yeux hypnotique : si une cible plonge son regard dans les yeux du serpent, sa conscience peut s'y perdre et plonger le sujet dans un état hypnotique où il sera prêt à révéler tous ces secrets (pour résister jet de volonté DD 16)
3.	Crotale : voici venu le temps des premières responsabilités pour l'Héritier, elles sont chargées de garder un portail mineur, d'entraîner les Couleuvres et de prendre la tête d'expéditions de Vipères. Il est nécessaire de défier un maître Aspic devant le conseil de la Maison pour intégrer le rang supérieur.	Squelette de serpent : vos os ne cassent plus, ils se détendent et se déforment sans mal. Vous absorber 1D6 PV par tour, de plus votre corps peut se contorsionner pour pénétrer dans un étroit passage, qui semblerait infranchissable.
4.	Aspic : vous êtes désormais un maître Serpent, vous détenez le droit de siéger au conseil, d'assurer la formation des élèves de rang inférieur, en contre partie, vous avez obligatoirement un portail menaçant à surveiller. Pour espérer devenir un Cobra, il vous faudra l'assentiment de l'Empereur...	Venin mortel : des crocs (arme naturelle +1) vous poussent et vous sécrètent un puissant venin que vous pouvez « administrer » à une cible au corps à corps par morsure ou à distance par cracha (portée : FOR m). Une fois touchée celle-ci perdra inéluctablement 1D6 PV par tour à moins d'être soignée par un sérum moderne ou un pouvoir de guérison magique.
5.	Cobra : Ils sont les pièces de la Maison du Serpent et contrôlent les portails les plus dangereux. Au nombre très limité de 7, ils ont l'autorisation de pénétrer dans le Monde Inférieur et n'ont de rival que l'Empereur Serpent lui-même.	Foyer de serpents : des milliers de serpents courent le long de votre corps pouvant absorber à votre place 3D6 de dégât par tour. Si une cible est au contact et que vous lui portez une attaque, les serpents l'attaquent aussi augmentant de 3D6 vos dégâts.
6.	Empereur -Serpent : il dirige la maison du Serpent pour les questions intérieures et extérieures. Su-Yin occupe actuellement ce rang.	Forme parfaite du Serpent : L'Héritier est capable de se transformer en n'importe quel serpent, y compris en un monstrueux cobra royal géant...

Equipement de départ :

- une arme et/ou un set d'armes de qualité supérieure, 10 shurikens et un katana par exemple.
- un accès non prioritaire mais gratuit au vaste réseau de transports des Serpents.
- des économies en liquide, environ 2000\$.
- 2 sets de fausses identités asiatiques.



La Maison de la Licorne

Devise : « Sol invictus » (le soleil invaincu)

Surnom : Les Héritiers du sang, de l'ouest.

Mots clés : animisme, nouvelles technologies, mafia.

Echiquier de l'ouest (Amériques)

Portail vouôte : ?

Autres portails : New York, Los Angeles, Mexico, Forêt vierge, pyramides Incas, Cap Horn, région des Grand Lacs (Chicago, Détroit, Toronto), Miami, La Nouvelle Orléans, Kingston, Cuba, Sao Paulo, Buenos Aires, Seattle,

Histoire de la maison

Les membres de la Maison

Maître : Victor Derek, dit « Vic le boucher », connu pour manger des cœurs au petit déjeuner.

Héritiers : exemple pour la ville de Los Angeles :

Initiés : la plupart des organisations criminelles (et des multinationales) sont dirigées par des Initiés, eux-mêmes obéissant aux ordres du Boucher via l'Agence.

Organisation et méthodes d'action

L'Agence : L'Agence a été fondé à la fin de la Guerre de Sécession, au moment de la véritable réunion des USA, elle est la chose de son créateur, Victor Derek. Les Bourreaux et les Sacrificateurs travaillent à l'Agence directement sous sa direction, ils centralisent les infos sur les événements occultes de l'Echiquier pour envoyer du renfort aux forces locales. Ils sont équipés de la meilleure technologie qui soit, grâce aux moyens fournis par les agences fédérales (FBI, CIA, NSA...). Ils sont en liaison avec le Vatican, et d'autres endroits dans le monde.

Point fort : l'initiation des humains jusqu'en 1500, au moment où le Chevalier arrive. Passe maintenant passe par la technologie, à l'information, la désinformation, CIA, FBI, trickster...

Ce qu'ils pensent des autres

Maison du Chevalier : allié.

Maison du Dragon : neutre.

Maison de l'Archange : rival.

Maison du Serpent : rival.

Maison de la Chimère : neutre.

Humains : une majorité lutte contre l'initiation des humains, une minorité la défend, créant des tensions au conseil.

Démons du royaume sans nom : leur exemple nous inspire chaque jour dans tout ce que nous faisons.

Démons des autres royaumes : ils sont aussi puissants que nous, voire plus, l'avenir dira qui est le meilleur.

	Statut dans la Maison	Aspects de l'Etat Diabolique
1.	Frère : vous êtes membres d'un gang nomade où les chefs de la Famille vous mettent à l'épreuve en vous confrontant aux hordes démoniaque infestant l'Amérique.	Course du Pur-sang : vous doublez votre vitesse de déplacement, et de manière général tous vos mouvement (en combat vos cibles ont -1 à leurs tentatives d'esquive et vous +1).
2.	Boureau : vous êtes promu et rejoignez les rangs de l'Agence. Votre mission est d'assurer tous les jours la sécurité de l'Echiquier en obéissant aux ordres des sacrificateurs.	Corne frontale : une corne poussent sur votre front (arme naturelle +1, dom : 2D6)
3.	Sacrificateur : vous dirigez l'Agence sur tout l'Echiquiers et assurer la liaison avec les gardiens des portails que sont les métamorphes et les Totems.	Présence immaculée : une aura de blancheur vous entoure mettant en confiance vos auditeurs, + 3 à vos tentative de séduction.
4.	Métamorphe : si vous avez survécu jusqu'ici, c'est que vous un guerrier de haut rang ayant prouvé ses qualités pendant son service à l'Agence, vous êtes désormais en charge d'un portail mineur.	Course de la Licorne : vous quadruplez votre vitesse de déplacement, en combat vos cibles ont -4 à leurs tentatives d'esquive et vous +4).
5.	Totem : vous êtes le gardien des portails les plus menaçants, situés sur les grandes villes américaines. La nuit, dans les bas-fonds, vous oeuvrez à votre tâche.	Grande Corne frontale : votre corne est plus imposante (arme naturelle +2, dom : 4D6).
6.	Licorne : Victor Derek « le boucher » est le chef de la Maison de la Licorne. Jeune mais agressif, il tient l'Agence d'une main de fer et règne ainsi sur l'Echiquier.	Présence ensanglantée : un amas de sang grouillant vous entoure et terrorise vos auditeurs (vous pouvez toujours faire appel à votre 3ème aspect, le sang est alors temporairement occulté et laisse la blancheur s'exprimée). Toutes vos tentatives d'intimidation jouissent d'un bonus de +6.

Equipement de départ :

- jusqu'à 3 armes de distance de qualité supérieure, un fusil d'assaut « intelligent » par exemple.
- un petit arsenal technologique, un ordinateur portable, un téléphone GPS et une caméra par exemple
- un compte en banque de 5000\$ environ.
- une voiture ou une moto de course.



CHOIX DE L'HÉRITAGE OCCULTE

- Ce choix représente l'école de Magie que suit votre Héritier et dont il pratique les enseignements. Il en existe six : Arkanes, Grimoire, Runes, Sang, Yin Yang et Zodiaque. Pour la description complète des six HO et la liste des Aspects, les pouvoirs magiques, reportez vous aux pages 48-55 du Chapitre IV : la Magie. Nous proposons ici un résumé des Aspects de rang 1 pour les six Héritages Occultes.
- Chaque HO est divisé en trois domaines : Corps, esprit ou Âme. **Vous débutez au niveau 1 d'un (et un seul) domaine . Notez sur la feuille de personnage votre premier pouvoir et les bonus qu'ils vous accordent.**

CHOIX DE LA VOIE

- Vous devez maintenant choisir une Voie pour votre Héritier : sera t'il chasseur comme Dante et Caleb, ou plutôt protecteur comme Lucia et Lilith.
- **Vous commencez au niveau 1. Notez les bonus et modificateurs liés ce premier rang, reportez vous pour cela à la Table des Voie ci-dessous.**

	CHASSEURS	PROTECTEURS
Devise	<i>Aequo animo, compos sui.</i>	<i>Conjuratio advertus principem tenebrarum</i>
Rang	Bonus à la création : +2 dans une caractéristiques de CORPS ou d'ESPRIT	Bonus à la création : +2 dans une caractéristiques de d'ESPRIT ou d'AME
1	Pisteur : Vous avez 2pts de modificateurs à répartir dans les compétences de Corps ou d'Esprit. <i>L'œil</i> : lorsque vous entrez dans un lieu, vous repérez automatiquement les traces visible de passage (sang, empruntes...)	Bouclier : Vous avez 2pts de modificateurs à répartir dans les compétences d'Esprit ou d'Ame. <i>Le respect</i> : les humains savent inconsciemment que vous les protéger, ils vous ferons naturellement confiance et appliquerons vos conseils
2	Traqueur : +2 dans une caractéristique de Corps ou d'Esprit ; +1 en Corps à corps ou Distance	Rempart : +2 dans une caractéristique d'Esprit ou d'Ame ; +1 en Corps à corps ou Distance
3	Chasseur : Vous avez 4pts de modificateurs à répartir dans les compétences de Corps ou d'Esprit. <i>L'odorat</i> : vous repérez maintenant mêmes les traces les plus subtiles de vos cibles (rognure d'ongle, cheveux...).	Protecteur : Vous avez 4pts de modificateurs à répartir dans les compétences d'Esprit ou d'Ame. <i>Le sacrifice</i> : lorsque vous vous interposez dans un combat qui n'est pas le votre, de manière à éviter la mort d'innocents, la fortune (le MJ) vous épargnera.
4	Prédateur : +4 dans une caractéristique de Corps ou d'Esprit. +2 en Corps à corps ou Distance	Gardien : +4 dans une caractéristique d'Esprit ou d'Ame ; +2 en Corps à corps ou Distance
5	Assassin : Vous avez 6pts de modificateurs à répartir dans les compétences de Corps ou d'Esprit. <i>La mise à mort</i> : si vous prenez votre cible par surprise, vous pouvez relancez tout ou partie de votre jet de dommage.	Juge : Vous avez 6pts de modificateurs à répartir dans les compétences d'Esprit ou d'Ame. <i>L'armure de conviction</i> : vous pouvez maintenant dépensez vos pts d'ED pour augmenter votre Classe d'Armure.
6	Seigneur chasseur : +6 dans une caractéristique de Corps ou d'Esprit ; +3 en Corps à corps ou Distance	Seigneur protecteur : +6 dans une caractéristique d'Esprit ou d'Ame ; +3 en Corps à corps ou Distance

- **Choisissez maintenant deux pouvoirs parmi la liste des pouvoirs de Voie (ci-contre).** Ceux marqués d'une astérisque ne peuvent être pris qu'une seule fois, les autres peuvent être cumulés, par exemple sélectionner deux fois l'endurance-démon vous accorde + 10 PV, le nombre de fois possible est indiqué entre parenthèse (ex : 1-3 signifie que vous pouvez prendre 3 fois ce pou . Les pouvoirs notés ED, nécessitent d'être en d'état diabolique non camouflé pour s'activer.



	NOM	EFFETS
1	Corps immobile*	L'Héritier ne peut jamais tomber à terre suite à une attaque au corps à corps.
2	Arme de prédilection (3)	L'Héritier choisit une arme, +3 Attaque avec elle.
3	Munitions illimitées (3)	L'une de vos arme à distance n'a plus besoin d'être rechargée pendant la durée d'un combat.
4	Endurance démon (4)	+5 PV
5	Vigueur-démon (3)	+3 en Vigueur
6	Attaque boomerang*	L'Héritier peut lancer une arme qui revient alors dans sa main. Portée : force M
7	Griffes et crocs*	(ED) l'Héritier peut attaquer au corps à corps avec (+1 aux attaques, catégorie armes naturelles, dom : 3D6).
8	Ailes de démon (3)	(ED) l'Héritier peut voler de mieux en mieux, une paire d'ailes par niveau Chaque paire d'ailes augmente les capacités de vol, en hauteur, en vitesse et en endurance. (voir p. 45 du Chapitre III : Les Règles pour plus de détails).
9	Souffle de démon*	(ED) L'Héritier peut cracher du feu au contact, dégâts : 3d6 (cf. règles sur le feu p. ?).
10	Bras supplémentaire (4)	(ED) +1 en Attaque au corps à corps par niveau, actions supplémentaires possibles.
11	Réflexes surhumains (3)	+3 en Réflexes
12	Esquive surnaturelle*	Une fois par partie vous pouvez faire appel à ce pouvoir pour éviter automatiquement un danger soudain. Vous faites alors un bon de côté ou vous vous rétablissez soudainement.
13	Science de l'initiative (3)	+3 en Initiative
14	Désarmement*	Vous êtes capable de désarmer un adversaire très facilement, de loin comme de près. +3 à toutes vos tentatives en la matière.
15	Maîtrise des projectiles*	Tous les projectiles, stylo, clés, deviennent entre vos main des armes redoutables (dégâts de 2D ou 3D6 selon la taille ou la dangerosité initiale de l'objet)
16	Parade des projectiles*	Vous êtes capable d'arrêter un couteau lancé sur vous avec une main sur un jet de Réflexes (DD selon l'attaque).
17	Tacticien-né*	Permet d'avoir, une fois par combat, une information sur l'un de vos adversaires (PV, caractéristique...).
18	Ambidextrie*	Vous maîtrisez également vos deux mains , en conséquence, vous pouvez vous battre avec deux armes simultanément, si elles sont compatibles, sans aucun malus.
19	Coup spécial (3)	(ED) vous pouvez lancer ce coup spécial (fruit de votre imagination, à déterminer avec le MJ) une fois par combat. C'est votre signature, et elle est efficace, votre attaque a un bonus de départ de +3.
20	Focus magique*	(ED) permet de manipuler la magie des initiés, à travers la compétence occultisme.
21	Sens affûtés (3)	Sens affûtés, +2 aux jets de Vigilance.
22	Sphères rouges*	Au contact d'un cadavre humain très récent, vous gagnez autant de PV que votre score en Voie.
23	Inspirer la peur*	A votre vue, les humains non initiés sont pris de terreur.
24	Empathie naturelle*	On vous considère comme sympathique au sens le plus pur, on vous confie secrets et problèmes (à la discrétion du MJ).
25	Présence flamboyante*	En présence d'une foule, vous devenez le centre d'intérêt et vos paroles sont plus qu'écoutées...
26	Combat aveugle*	Permet d'ignorer les malus concernant la visibilité de l'adversaire.
27	Volonté de fer (3)	+3 en Volonté
28	Regard de Diable*	Vous pouvez lire dans les yeux des Démons et des Héritiers leurs sentiments, état d'esprit. Si deux Héritiers ont ce pouvoir, ils peuvent communiquer sommairement d'un seul coup d'oeil.
29	L'instinct du Joueur*	(ED) Vous vous positionnez sur le jeu d'échecs et obtenez des informations occultes sur les cases adjacentes.
30	Le familier*	(ED) Lorsque vous entrez en empathie avec un animal, un lien plus durable peut s'établir, l'animal se souviendra de vous et vous suivra parfois.

DÉTERMINER LES CARACTÉRISTIQUES

- Il existe six caractéristiques : Force, Constitution, Dextérité, Intelligence, Sagesse, Charisme.
- En cas d'incompréhension, consultez la page ?? du Chapitre III : les Règles, vous y trouverez une description complète des six caractéristiques et ce qu'elles représentent en terme de jeu.
- Vous avez **80 pts à répartir, sur la base de 1pt pour 1 pt.**
- A ce stade de la création de personnage, le maximum est de 18 et le minimum est de 5.
- **Ajoutez ensuite vos bonus de D'HP et de Voie, vous pouvez dépasser 18 seulement grâce à ces bonus.**
- **Le score de chaque caractéristique détermine un modificateur selon le tableau ci-contre.** Notez le à droite de la caractéristique (exemple : FORCE 15 / +3).

Score de la caractéristique	Modificateur associé
0-1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30-31	+10

DÉTERMINER LES COMPÉTENCES

- Il existe 18 compétences et vous pouvez également acheter d'autres compétences non-inscrites sur la feuille de personnage, ou même en créer de nouvelles avec l'accord du MJ et décrivant précisément l'effet de la compétence.
- **Les compétences sont exprimées en modificateurs** (exemple : +1 ; +3), qui viennent s'ajouter à celui d'une caractéristique pour accomplir une action donnée.
- En cas d'incompréhension ou pour plus de précision, consultez les pages 36-38 du Chapitre III : les Règles, vous y trouverez une description complète de toutes les compétences et ce qu'elles représentent en terme de jeu.
- **Vous avez 40pts, toujours sur la base de 1 pt pour 1 pt** (exemple : 3 pts = +3)
- **Les compétences-démon voient leur coût doubler** (2 pts = +1, 4 pts = +2, 6 pts = +3, etc.).
- **Le maximum à la création est de +5.**
- **Notez ensuite vos modificateurs d'HP et de Voie, vous pouvez dépasser +5 seulement grâce à ces bonus.**

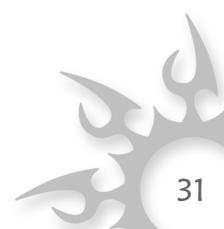
DÉTAILS FINAUX

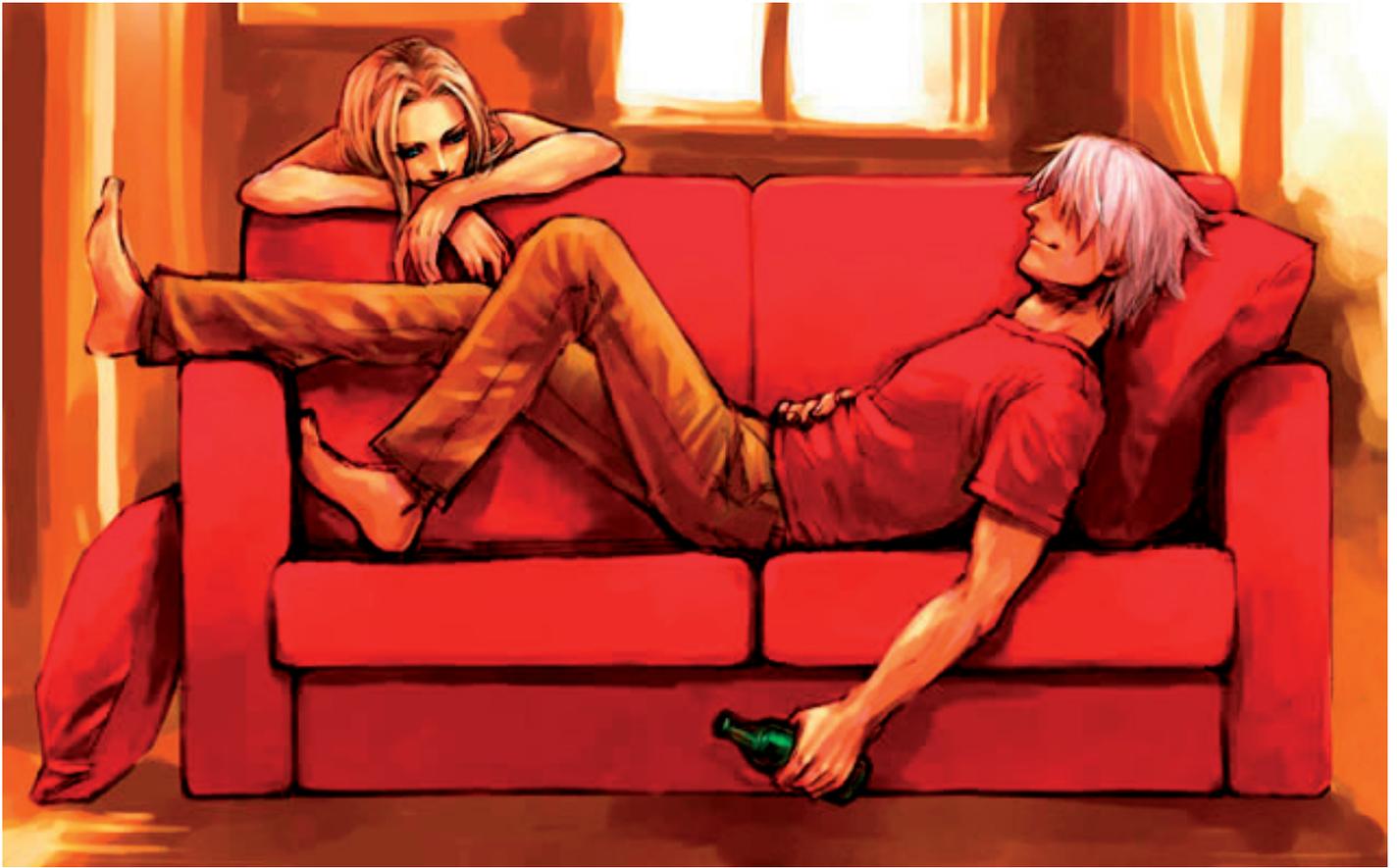
- **Points de vie** : la formule pour les calculer est la suivante (score de Constitution x2) + le modificateur de Con + autres bonus d'HP ou Voie.
- **Jets de Sauvegarde** : leur modificateur est fonction de la caractéristique dont il dépend :
Vigueur = modificateur de Constitution.
Réflexes = modificateur de Dextérité.
Volonté = modificateur de Sagesse
- **Classe d'armure** : elle représente la difficulté pour être touché en combat (voir page ?? du Chapitre III : les Règles). La formule est la suivante :
10 + modificateur de DEX + modificateur de l'armure portée + modificateur divers.

- **Les malédictions** : tous les Héritiers possèdent déjà automatiquement la malédiction des larmes (ils ne peuvent plus pleurer. Choisissez en une ou plusieurs parmi la liste proposée ci dessous.

Nom	Effet
Sang démoniaque	Votre sang est d'un noir de jais très inhabituel.
Malédiction des larmes	Vos yeux ne plus pleurer, même en cas d'atroces souffrances...
L'ombre de la nuit	Toute lumière vous approchant est filtrée et un halo d'obscurité vous entoure en permanence.
Malédiction du miroir	Votre reflet est soit absent, soit déformé par une grimace démoniaque.
Voix grondante	Votre voix rappelle l'écho des cavernes de l'Enfer.

- **Devil Trigger Combo** : chaque Héritier possède un DTC, une série de coups retardés portés en une seule fois, dans une attaque dévastatrice. Vous pouvez réfléchir à vos trois premiers Hit-Combo que vous procure nos rangs d'HP, d'HO et de Voie. Pour plus de précision sur le DTC, consultez la page ?? du Chapitre III : les Règles.
- **Ressources et statut** : indiquez ici les précieux atouts logistiques que vous accorde votre rang 1 d'HP.
- **Équipement** : l'Héritier peut choisir une ou deux armes à la discrétion du MJ. Il possède également l'équipement donné par ses Héritages et sa Voie. Vous trouverez une liste d'armes et d'équipements page 90-91 du Chapitre VI : Annexes.
- **Tracklist** : inscrivez dans ce cadre des titres de chansons qui caractérisent votre personnage, la liste de vos ennemis jurés, celle de vos objectifs ou tout autre détails que vous jugez pertinent.
- **Les portraits** : vous pouvez dessiner ou décrire votre Héritier sous ses deux formes, en humain et en état diabolique.
- **Historique et Destinée** : des cases libres sont à votre disposition pour remémorer les exploits et les épreuves, vécues par votre personnage depuis sa création.





FELICITATION

VOUS AVEZ BIEN TRAVAILLÉ

REPOS
MAINTENANT