

CHAPITRE V

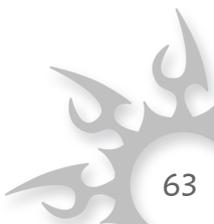
L'ÉCHIQUIER

ATTENTION : Ce chapitre est entièrement réservé au MJ.

Joueurs passez votre chemin dans votre propre intérêt.

Tous ces secrets vous brûleraient la tête si vous alliez plus loin.

CONFIDENTIAL



Introduction au Jeu d'Echecs

Ce qu'on entend par Echiquier, c'est en fait les grandes zones terrestres que sont les continents. L'Echiquier a une histoire : aux premiers éons de la Terre, les Hauts Diables façonnèrent le premier Echiquier (Centre). Puis ils créèrent les 2ème et 3ème (Sud et Nord), puis les 4ème et 5ème (Est et Ouest), puis enfin, en ajoutèrent un 6ème (Sans Nom).

Depuis des millénaires notre planète est donc un terrain de jeu pour deux adversaires : les blancs, les démons antédiluviens qui dirigent les royaumes du monde inférieur, et les noirs, les Héritiers qui dirigent les Maisons nobles du monde supérieur.

Chaque adversaire tente de ravir à l'autre des cases de l'Echiquier, en lançant ses pions et parfois ses

pièces à l'assaut de portails à conquérir. Les 666 portails qui relient les Mondes Supérieur et Inférieur, sont les cases de l'Echiquier, lieu d'affrontement quotidien entre héritiers et démons pour le gain de la partie.

Ce « jeu » a été voulu par les Hauts Diables, dieux omniscients, créateurs de mondes et désireux de se distraire en observant les démons puis les humains comme les acteurs d'une tragédie. Mais le scénario de cette pièce est-il écrit à l'avance ou bien est-ce que les acteurs improvisent ? En fait, la réponse est plus nuancée : les Hauts Diables ont laissé derrière eux des prophéties visant à rythmer la partie sans pour autant la figer, car tout l'intérêt pour eux est dans l'incertitude du libre arbitre.

LE MONDE SUPÉRIEUR

Les six Echiquiers

Afin de vous aider à mettre en scène l'univers de DMC, vous trouverez ici une liste non exhaustive des 666 portails placés sous le contrôle des Maisons d'Héritiers, classés par Echiquier. Certains portails sont juste cités, d'autres sont décrits plus en détail ; tous sont classés selon la typologie suivante, commune aux six Maisons :

- 1** = Portail voûte : point névralgique d'un Echiquier, QG d'une maison d'Héritiers, donc d'une importance capitale.
- 2** = Bouche : portail stratégique, ouvert et très dangereux, souvent dans une zone partagée entre plusieurs Maisons.
- 3** = Crevasse : portail menaçant, nécessitant une surveillance.
- 4** = Fissure : portail mineur, ou plus important mais inactif depuis très longtemps.
- 5** = Portails spéciaux : mouvant, imaginaire, secret, etc...

Certaines Maisons ont cependant développé une autre titulature, propre à leurs traditions, pour désigner les Portails et administrer leur Echiquier. Ainsi les Chevaliers divisent leur territoire en Commanderies, les Serpents en Temples.

Il s'agit toujours de zones de taille variable chapeauté par une antenne de la Maison. Ces zones recoupent les emplacements dans le Monde Supérieur, de villes modernes, d'anciennes cités ou d'autres sites plus isolés. Chaque portail abrite un ou plusieurs passages sous-terrains vers le Monde Inférieur. Ces passages peuvent être métaphorique, tel une porte interdimensionnelle représentée par un portail très concret. Le plus souvent, ce sont en réalité des réseaux complexes de galeries et de puits conduisant physiquement aux Enfers.

La surveillance des Portails demeure habituellement la tâche primaire des Héritiers.

Centre (Dragons)

L'Echiquier du Centre, l'ancienne terre de Babel, est traditionnellement le plus prestigieux. Les portails sont aussi souvent en pleine nature que sur l'emplacement de cités jeunes et anciennes. Les Dragons surveillent discrètement les portails et peuvent compter sur l'aide de leurs nombreux initiés humains pour encadrer la population et distiller naturellement les préceptes du Dragon. L'Echiquier est donc très accueillant pour les Héritiers étrangers qui seront vite plongés dans l'ambiance enfiévrée des nuits africaines.

Le niveau de menace globale reste élevé, particulièrement sur quelques points chauds où la surveillance active des Dragons ne suffit pas toujours à prévenir les massacres.

1 et 5 Babel, la cité volante

Ce portail est le premier et le plus important de tous. Les plus éminents mages y séjournent et poursuivent leurs travaux au sein du Collège de Magie. Les Héritiers des six Maisons se retrouvent dans ce lieu de diplomatie pour régler leurs différends, sous le conseil des Dragons. La cité, a été autrefois arrachée à la terre par Mundus puis reconstruite magiquement par les Héritiers survivants à la chute de Babel. Désormais, elle navigue dans les cieux, guidée sur l'Echiquier par le souffle des maîtres Dragons.

2 le Cap de Bonne Espérance, Kinshasa, Istanbul, La Mecque, Bagdad, le Kilimandjaro, volcans de Madagascar, Jérusalem, Uruk en Babylonie.

3 mines de diamants, Tombouctou, Mogadiscio, îles Canaries, Alexandrie, le Caire, Kenya (5200m près de Nairobi), Marais de l'Okavango, Mogadiscio.

4 les Pyramides, Djibouti, îles du cap vert, Abidjan, Addis Adebba, Memphis, Jéricho, les chutes Mosioatorinya (Victoria), Catal Hoyük, la vallée du Nil, Dar es Salaam.

Nord (Chevaliers)

La terre du Nord est un Echiquier riche et prospère. Les humains profanes y sont très nombreux et ont battis de nombreuses villes autour des portails. Les Chevaliers ont donc fort à faire pour surveiller leur réseau de portails le plus discrètement possible. Aussi font-ils appel à de nombreux initiés humains pour les aider à étouffer les débordements trop gênants. Dans les cercles occultes de l'Europe, les traditions ancestrales de la chevalerie prévalent et le voyageur de passage n'est que trop vite plongé dans un univers étranger où tout est fait pour lui faire sentir sa différence. De plus rares Chevaliers brillent au contraire par leur sens de l'hospitalité et leur humanisme.

A l'exception des périphéries de l'Echiquier, la menace Démon est assez bien contenue par les Chevaliers, prompt à se regrouper pour attaquer en force, en bon croisés.

1 La Cité Vaticane, Rome, Italie.

La ville sainte est entièrement contrôlée par la Maison des Chevaliers. De nombreux Chevaliers y séjournent occasionnellement pour se ressourcer ou prendre un renseignement. Le Prince de la Maison siège dans les entrailles de la Cité et y tient ses conseils. Il entretient un phénomène de cours autour de lui, et organise souvent de grand tournois entre Héritiers.

Lieux d'importance : Le réseaux de patios, les salles d'études, le centre de formation magique, la Bibliothèque Interdite, etc.

2 Londres, Prague, Athènes, Berlin, Turin, Reykjavik, Amsterdam, Sarajevo, Pole nord,

3 Ibiza, Nuuk (Groenland), Paris, Madrid, Lisbonne, Iekaterinbourg, Stockholm, Varsovie, Moscou, Saint-Pétersbourg,

4 Les Alpes, le lac du Loch Ness

Sud (Archanges)

La terre du sud est un des Echiquiers, les plus dangereux. De nombreux portails sont ouverts et ne peuvent être surveillés en permanence vu le faible nombre d'Archanges. De plus les démons d'Erèbe, le Royaume démon du Sud, sont parmi les plus terribles, ces monstruosités des glaces s'aventurent rarement dans le monde supérieur mais une seule représente une menace de taille pour la Maison.

1 Gondwana, le pôle Sud magnétique, un gigantesque palais de glaces creusés de galeries souterraines.

La cité de glace semble déserte et en ruine, des vestiges d'anciens temps oubliés ornent le sol et les murs des gigantesques halls et galeries qui s'enchaînent sans fin. Le froid est mordant dans ces majestueux couloirs et seuls les archanges aguerris s'en acclimatent.

2 cavernes, lacs souterrains, chutes d'eau cristallisées.

3 canyons, plaines désertiques.

4 Mont Erebus, lieu d'une bataille titanique entre Erèbe l'abomination et la Maison des Archanges en 630.



Est (Serpents)

Le grand Echiquier de l'Est est un modèle d'organisation, Initiés et Héritiers Serpents y travaillent de concert pour lutter contre la menace Démon toujours forte sur leurs terres. Le style asiatique, atypique, impose le respect à l'observateur de passage. Tout y paraît si évident, si naturel, si sûr, qu'en en oublie la délicate mécanique de l'enchaînement d'actions qui rend cette sensation de facilité. Les Serpents semblent avoir réponse à tout malgré les forces colossales qu'ils affrontent. Leur énergie est communicative. Il est fréquent que les Héritiers partis se ressourcer en Asie, finissent par vouloir si établir à tel point ils ont intégré les préceptes du Serpent. Mais le respect manifesté à l'étranger sonne alors rapidement comme une limite à la pleine intégration.



1 La Cité Interdite de l'Empire de l'est

2 Calcutta (partagé avec Sans Nom et Dragon), Bangkok, Bombay, Delhi, Kaboul, Pyongyang, Tokyo, Kyoto.

3 les Montagnes de l'Himalaya, les nombreux volcans en activité, Sumatra, Hokkaido, Oulan-Bator, Karachi.

4 Fuji, Les temples de Shaolin et de Wu-tang, le Mont Singapour, Hanoi, Taiwan, Séoul.

Ouest (Licornes)

L'Echiquier de l'Ouest est l'un des plus contrasté. Les idéaux de la tradition ancestrale amérindienne et de l'Amérique moderne s'y affrontent et cela bouleverse les cercles occultes, tiraillés entre deux visons du monde différente. Les ambiances varient donc beaucoup en fonction des lieux, mais globalement, la vie va à 100 à l'heure en Amérique et la survie y reste un combat de tous les instants. Les grandes razias de démon ravagent parfois des villes entières avant d'être réprimée par l'Agence. L'étranger sera souvent testé et provoqué avant d'être accueilli en frère s'il s'en est montré digne. Les Licornes, classiques ou modernes, ont la chasse dans le sang et organisent souvent de grandes battues festives sur leurs portails.

1 Le mythique Eldorado au coeur du royaume aztèque

2 la Terre de feu, Guatemala, Santiago, Bogota, Kingston, Cuba, Sao Paulo, Buenos Aires, région des Grand Lacs (Chicago, Détroit, Toronto), Los Angeles, Mexico, Forêt vierge, New York, Miami,

3 îles malouines, Lima, Cap Horn, Phoenix, Rio de Jaineiro, Dallas, Brasilia, Panama, Caracas, Salvador, Medellin.

4 Chutes de l'Iguaçu, Ushuaia, GeorgeTown, Cheyenne, pyramides Incas, Salt Lake City, Seattle, Vancouver, Saint John's (Terre neuve), La Nouvelle Orléans, Denver, Minneapolis.

Sans Nom (Chimères)

L'Echiquier Sans Nom est le plus mystérieux. Il est peu connu des Héritiers des autres Maisons, et pour cause, ce sont les Chimères qui viennent à eux dans leurs incessants voyages. Le milieu occulte n'est pas pour autant pauvre sur place, initiés et Héritiers cohabitent bien ensemble pour composer le système clanique des Cours des Miracles. De nombreuses questions demeurent en suspens autour de la maison Chimère et de ses portails. Les Héritiers de haut rang (niv 3 et +) savent à quoi s'en tenir : les portails de l'Océanie communiquent avec le Royaume rebelle de Sparda dans le Monde Inférieur. La plupart sont ouverts mais les mauvaises rencontres y sont très rares. La menace globale est quasiment nulle dans tout l'Echiquier !

1 Caverne dans une fosse abyssale quelque part à 9000 m sous la surface des eaux du Pacifique.

2 Ayer's Rock, Ujung Pandang (Indonésie), Nouméa (nville Calédonie), l'île de Paques.

3 Melbourne, Iles Salomon, Papouasie, Jakarta, nouvelle Guinée, Sydney,.

4 Wellington (nville-Zélande), Fidji.

Protecteurs et Chasseurs

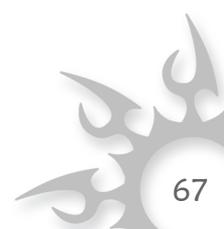
Aux premiers temps du royaume de Babel, lorsque les premiers Héritiers virent le jour, Sparda leur délivra ses enseignements et insista sur le fait que la mission qu'il leur confiait impliquait à la fois un volet défensif, la protection des humains, et un volet offensif, la traque des démons. Il leur expliqua que chacune de ces approches méritait qu'on y consacre sa vie avec autant de ferveur. Bien que le légendaire Chevalier Noir fit le choix de ne pas engendrer de véritable lignée familiale, il marqua à jamais les mentalités des Héritiers en laissant à leur intentions un recueil de texte compilant ses réflexions. Parmi ses enseignements, qui contribuèrent à forger dans l'excellence les Héritiers, Sparda leur faisait cadeaux des Voies du Chasseur et du Protecteur, qu'il avait exploré successivement jusqu'à en devenir la personnification.

Suivant ses préceptes, les Héritiers explorèrent à leur tour ces Voies, et comprirent qu'en poursuivant l'idéal du Chasseur ou du Protecteur, Sparda leur déléguait en récompense une partie de sa puissance. Ainsi, des Héritiers étaient amenés à défendre pendant plusieurs mois un portail menaçant de céder pour protéger les populations environnantes, tandis que d'autres organisaient des chasses voire de véritables croisades pour reconquérir un territoire envahi par des démons. Tous contribuaient ainsi à préserver plus efficacement le Monde supérieur d'une nouvelle invasion des forces infernales. Avec le temps, ces deux visions de la lutte contre les Enfers se sont enracinées dans les mentalités des Héritiers. La tradition se perpétua, si bien que chaque Héritier choisissait naturellement de se consacrer à l'une des deux voies.

Avec l'avènement des Maisons nobles, les Héritiers se rassemblèrent par famille, et se forgèrent une nouvelle identité collective qui

les différenciait de leurs cousins. Ce processus entraîna une baisse d'intérêt pour les éléments identitaires commun à tous les Héritiers, comme les Voies enseignées par Sparda. Aujourd'hui, ces dernières sont un peu tombées en désuétude, et seul un tiers des Héritiers environ suivent encore les enseignements d'une des Voies. Cette démarche en d'autant plus personnelle et n'est entreprise que par les Héritiers les plus spirituels et introspectifs, souvent promis à une grande destinée.

Comme vous le savez déjà certainement chaque Voie comporte 6 rang de progression, qui correspondent à une symbiose graduelle avec l'idéal recherché, et à un certain statut de prestige dans la société des Héritiers. Le Chasseur est ainsi successivement Pisteur, Traqueur, Chasseur, Prédateur, Assassin et Seigneur Chasseur. Le Protecteur peut lui être Bouclier, Rempart, protecteur, Gardien, Juge et Seigneur Protecteur. L'intronisation d'un nouveau maître de Voie est la seule occasion où ces anciennes manières se réinventent de plein fouet dans les esprits des Héritiers contemporains. Un Assassin peut ainsi défier le Seigneur Chasseur dans une épreuve de traque pour prendre sa place. S'il a survécu, le vaincu doit alors abandonner la Voie du Chasseur pour embrasser solennellement celle du Protecteur qu'il débute en tant que Bouclier. De même, un Juge peut défier le Seigneur Protecteur dans une épreuve adaptée (qui n'est jamais un combat en duel). Le vaincu doit également changer de Voie et devenir Pisteur. En terme de règles, les vaincus perdent alors leurs dons de Voie mais conservent leur bonus de compétences et de caractéristiques acquis. Ils peuvent ensuite choisir 3 nouveaux dons accordés par Sparda (au lieu de 2 à la création de personnage pour ne pas tous perdre de leur expérience passée).



Galerie d'Héritiers

Voici une sélection d'Héritiers. Ce sont des personnalités incontournables ou plus anodines qui vous donneront un aperçu de la population de chaque Maison afin de vous faciliter leur mise en scène dans vos parties de jeu.

DRAGONS

Serrengeti (Mage, Yin-Yang 4, Chasseur, 366 ans)

Ce Dragon du feu protège le portail du Mont Kenya. Sauvage et solitaire, il suit l'ancienne Voie du Chasseur avec dévotion. Si un visiteur entre sur ses terres de chasse, il sera d'abord méfiant et l'observera discrètement avant de fondre sur lui et de l'intimider comme le ferait un fauve. Ce Dragon bien peu sociable est en réalité affecté par la mort récente de son mentor qui lui a enseigné ses pouvoirs occultes d'Équilibre et de Yang. Depuis, il ne fait que survivre dans la solitude la plus totale. Un peu de compagnie le revigore progressivement, ainsi que la perspective de combats importants à mener.

Ossereti (Grand Mage, Runes 6, 451 ans)

Ce Dragon féminin de la terre est en charge du portail des pyramides de Gizeh en Égypte. Connue et respectée pour son talent dans l'artisanat élémentaire, elle fait partie des possibles nommées pour rejoindre le Collège de Magie de Babel si une place s'y libérait. Pour l'instant, Merlin la teste et tente de déterminer si sa connivence avec les Chevaliers feront alors d'elle un atout ou une menace pour les Dragons dans leur rivalité avec les cousins du Nord.

Gorgoliant (Grand Mage, Grimoire 5, Assassin, 309 ans)

Ce Dragon de feu est l'un des plus grands guerriers Dragons vivants. Il est en charge du dangereux portail de Kinshasa au Congo. La ville étant une zone de combat profane, ses combats nocturnes contre les forces infernales restent souvent inaperçus. Dante lui a confié les gantelets de feu d'Ifrit en pensant à raison qu'il résisterait mieux que quiconque aux charmes de l'arme démon. Pourtant si Gorgoliant arrive effectivement à contrôler le démon grâce à son lien avec l'élément du feu, Ifrit est prêt à tout pour réaliser ses objectifs de conquête de l'Échiquier de l'Ouest et ne tardera pas à trouver une ruse pour échapper à son porteur actuel.

Yscanderoth (Sorcier élémentaire, Grimoire 6, Gardien, 1094 ans)

Ce très vieux Dragon de l'eau siège au Collège de Magie de Babel dont il est l'est un des plus éminents membres. Ses dix siècles d'études lui ont permis d'atteindre le niveau de maîtrise maximum de la puissante magie du grimoire. Mais ce savoir a un prix, les manipulations élémentaires le fatiguent de plus en plus, surtout au plus haut niveau. Merlin s'appuie naturellement sur l'expérience millénaire de son frère cadet et lui confie les recrues mages les plus prometteuses en sachant qu'elles ne pourraient pas être en de meilleures mains.

CHIMERES

Panjansun (Oracle, Sang 6, Chasseur, 456 ans)

C'est lui qui fait le voyage pour informer les chefs des 5 autres maisons des nouvelles stratégiques du front sur le Monde Inférieur et leurs transmettre les messages de leurs pères. C'est une vraie ombre et il passe toujours inaperçu. Il protège en effet activement son anonymat car l'existence des Oracles et du Prophète doit rester un secret pour le commun des Héritiers. Il sèmera donc tout poursuivants et ne s'arrêtera pour faire volte face qu'en étant sûr de les éliminer tous et de survivre car sa mission de Haut Messager prime sur tous le reste. Il a bénéficié de l'onction sanguine de Lycern elle-même pour accroître ses capacités de métamorphoses de mage du sang.

Keleressa

(Oracle, Zodiaque 4, Protectrice, 398 ans)

C'est l'un des gardes du corps du Prophète des Chimères, dont elle aussi une amie et une confidente depuis longtemps. Elle connaît bien le Monde Inférieur et le Royaume Sans Nom des rebelles de Sparda, où elle se rend régulièrement. Ses techniques de combat sont issues de celles des démons rebelles dont elle a suivi l'enseignement. Elle porte l'arme-démon de Scorpion qui lui a offert pour protéger le Prophète.

Mulga Yabby

(Devin, Arkanes 4, Rempart, 186 ans)

Il est en charge du portail de l'île de Pâques et dirige les caravanes chimériques des îles les plus orientales d'Océanie, confrontées à de rares incursions démoniaques. Son expérience de guerrier invocateur fait que son avis est souvent suivi à la Cours des Miracles en temps de crise. Cette réputation n'empêche pas qu'il préfère en réalité s'évader dans les songes que repousser des créatures cauchemardesques.

Setu Sura, (Devin, Arkanes 4, 145 ans)

Il est en charge du portail d'Ayer's Rock et di-

rige les caravanes chimériques australiennes qu'il représente à la Cours des miracles. Ses vues plus ou moins pro-chevalier en font un acteur important de la Cour, et son avis incline souvent les choix d'autres Devins. Ce n'est vraiment pas un félon, mais étant dans l'ignorance de la direction secrète de sa Maison, il trouve sa famille trop faible, trop peu influente, aussi lutte-t-il pour que les Chimères soient plus actives et il pense naïvement pouvoir compter sur un soutien innocent des Chevaliers qui l'ont approché en lui promettant leur aide.

ARCHANGES

Samaël (Ange 5, Zodiaque 5, Prédateur, 654 ans) Il surveille les plus gros portails de l'antarctique. Colérique et secret, il en effraye plus d'un et jouit d'une très mauvaise réputation. Ses talents de chasseurs forcent néanmoins l'admiration. Conscient d'être un combattant d'élite, Samaël est assez orgueilleux. S'il s'emporte souvent, sa dévotion pour sa famille et son amour pour son frère aîné ne sauraient toutefois être sérieusement remis en question. En effet, Damaskinos est son seul frère aîné, et au delà du lien fraternel qui les unit, sa chute signifierait qu'il devrait reprendre les rênes de la Maison et au fond, il a peur de ces responsabilités et préfère seconder son frère tout en aillant le beau rôle d'être le seul à pouvoir le critiquer dans sa direction des opérations.

Seirim (Ange 4, Zodiaque 5, Protecteur, 478 ans)

Il est le maître d'armes des Archanges il est donc en charge, de l'entraînement martial de ses plus jeunes frères, et supervise la surveillance des portails mineurs. A son grand désespoir, il mène régulièrement ses élèves dans des combats où leurs vies sont en jeu. Rapide, puissant et précis, Seirim est renommé pour avoir battu plusieurs Chevaliers en duel du temps de sa jeunesse en Europe.

Lilith (Ange 3, Sang 4, Traqueuse, 204 ans)

Elle parcourt souvent l'Echiquier de l'Ouest, où elle est née et avec lequel elle a gardé un lien, pour s'entraîner aux arts occultes avec les métamorphes et les totems Licorne. Elle est la seule fille de la fratrie des Archanges et a du s'imposer face à ses frères qui ne lui ont pas toujours fait de cadeaux, elle en garde un côté garçon manqué, séductrice et un peu vicieuse qui fond d'elle une véritable licorne adoptive.

Schedim (Ange 3, Arkanes 3, Bouclier, 126 ans)

Il est l'archiviste personnel de Damaskinos et renseigne également ses frères et sœurs grâce à ses augures divinatoires. Il s'occupe aussi de renseigner les rares Initiés et Héritiers d'autres Echiquier qui s'intéressent aux Archanges et aux affaires de la Maison du Sud. Ce n'est pas un grand combattant mais ses aptitudes font qu'il a des fonctions très importantes. Courageux, travailleur et endurant, Schedim fera tout pour honorer sa famille y compris dans un combat perdu d'avance si nécessaire. Mais sa vie est trop précieuse pour ses frères archanges qui refusent de le mettre trop en danger, autant par amour protecteur que dans l'intérêt supérieur de la Maison.

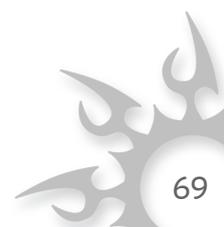
SERPENTS

Zhin Chen (Cobra, Yin-Yang 6, Protecteur, 541 ans)

C'est le Serpent en charge du monastère de Wu-Tang, célèbre centre de formation des Serpents. Il dirige l'école d'une main ferme, mais juste. En tant que Maître de l'Equilibre, ses enseignements sont de qualités et ses disciples progressent vite en général. Il est également haut dans l'estime de l'Empereur Serpent dont il est le meilleur agent diplomatique. Ses connections personnelles avec les Dragons et les Archanges font de lui un Serpent avec qui il faut compter.

Satorro Akamaru (Aspic, Runes 4, Rempart, 254 ans)

Il est en charge du portail du Mont Fuji et dirige donc l'ensemble de la communauté des Serpents du Japon au nom de l'Empereur. Akamaru est issu d'une ancienne famille de samouraïs initiés. Il a vu bien des combats et c'est un duelliste hors pair, ses lieutenants crotales en charge de la dizaine de portails du Japon le respectent pour son ancienneté et son honneur mais ne le craignent plus autant qu'avant et le trouvent plus usé depuis peu. En réalité, leur jugement est déformé par leurs ambitions car le vieil Aspic est en pleine forme. Toujours très chaleureux avec ses invités venus des autres Echiquiers, il connaît de nombreuses histoires qui font le bonheur de ses visiteurs souvent plus jeunes, il résistera rarement au plaisir de dégainer son katana runique pour faire quelle passe d'arme avec un bretteur de renom de passage.



Nekere (Aspic, Yin-Yang 6, Chasseur, 288 ans)

Ce puissant nécromant est en charge du dangereux portail de Kaboul en Afghanistan. Il est actuellement sous l'emprise de l'arme-démon Achéron qui le manipule insidieusement pour qu'il renverse Su-Yin l'Empereur Serpent. Le plan du Cavalier blanc Achéron est de provoquer une incursion démon à Kaboul, de contenir la réaction des Serpents grâce à son pion afin de laisser le temps aux Chevaliers d'intervenir et de régler la situation pour mettre la Tour noire en situation d'échecs. Son pion aurait alors l'occasion de prendre sa place et ce serait une grande victoire pour les démons.

Xiang Shu (Crotale, Rune 3, Gardien, 164 ans)

C'est le chef en second de la garde de la cité interdite de Pékin qui protège et sert l'Empereur Serpent. Il a conquis cette distinction il y a 32 ans pour avoir sauvé une des femmes de l'Empereur d'une attaque de démons mineurs puis pour avoir exécuté la même femme qui lui avait proposé ses charmes en guise de remerciement. Totalement dévoué à l'Empereur et à la garde, Xiang est partout et nulle part dans la cité, qu'il arpente de jour comme de nuit étant totalement insomniaque. Les gardes vipères sont ses yeux et ses oreilles, aucun détail ne lui échappe. La sécurité et le confort de l'Empereur (dans cet ordre) sont ses seules priorités.

CHEVALIERS

Harald, le Chevalier d'airain (Paladin, Rune 5, Assassin, 437 ans)

Harald est un chasseur solitaire qui a atteint des sommets de talent martial, son DTC est notamment redoutable. Il s'occupe des missions les plus secrètes et délicates de la Maison. Amis de longue date du Prince, il est le Premier Paladin de la Cours mais ne conteste jamais le droit d'ainesse de son frère Bulweil, ce dernier lui laisse en échange une grande liberté d'action tout en sachant qu'il peut compter sur son aide pour les affaires importantes. A eux deux ils forment un duo dont les récents succès sur l'Echiquier témoignent que leurs talents se complètent idéalement, le guerrier et le sage, l'homme de l'ombre et l'homme de scène, etc. Harald est conscient que leur force vient de leur unité et qu'un affrontement ne ferait que les affaiblir tous les 2, cependant tenir le premier rôle lui manque toujours un peu. Alastor, la Dame Blanche (voir p. 74 plus loin dans ce chapitre), compte bien profiter de cette jalousie entre les 2 frères pour faire d'Harald son pion et les détruire de l'intérieur.

Europa, le Chevalier aux milles visages (Maître d'arme, Sang 5)

Elle dirige le baillage occidental de l'Europe comprenant les commanderies françaises et anglaises. Maître de la dissimulation et de la manipulation profane, les talents d'Europa contribuent à camoufler les activités occultes des Héritiers au niveau mondial. Son influence chez les Initiés humains va au-delà du seul Echiquier du Nord et s'étend au Moyen Orient, en Amérique et en Asie. Europa aime se donner de l'importance et occasionne parfois quelques colères du Prince ou d'autres Chevaliers Influents par ce qu'elle refuse d'exécuter un ordre transmis sans explication.

Lupus, le Chevalier aux loups (Maître d'arme, Arkanes 4, Chasseur, 246 ans)

Il dirige le baillage le plus oriental comprenant les commanderies allemandes et russes. Il doit son surnom, a ses loups familiers qui l'accompagnent partout. Même après leur mort, ils reviennent aider leur chef de meute à travers les songes des Arkanes. Lupus dirige les Chevaliers sous ses ordres avec une fermeté exemplaire, il est très respecté car il n'hésite pas à mener des assauts lui-même. Le Prince lui fait confiance pour gérer son baillage mais n'apprécie guère ses manières et sa compagnie, sauf en tant de guerre où il lui réserve toujours une place de choix à ses côtés pour profiter de ses talents de stratège militaire.

Les Croisés (confrérie de Chevaliers errants)

Ces Héritiers encore en formation en attente d'être adoubé ont choisi de s'organiser en confrérie. Tels des croisés, ils se déplacent en groupe à la recherche du danger sur tout l'Echiquier Nord pour prouver leur valeur. La compétition est forte entre eux mais ils gardent un excellent niveau de coordination. En unissant leurs forces, ils ont déjà réussi à abattre des démons mineurs. Leur principale faiblesse est justement leur habitude d'avoir la supériorité numérique. Seuls, ils se retrouvent démunis et ont tendance à perdre leurs moyens sauf certains qui sont promis à un brillant avenir de Chevalier.

LICORNES

Neoaztlan (Totem, Sang 5, Chasseur, 246 ans)

Maître des formes démoniaques de la magie du sang, ce puissant guerrier, enfant de l'ère moderne, assure la sécurité du portail voûte des Licornes à Tenochtitlan. Il outrepassa l'Agence et peut même la réquisitionner car il prend ses ordres de Victor Derek en personne, c'est en effet un de ses fidèles de la première heure et il fut

un des piliers de sa prise pouvoir. Les licornes de toute l'Amérique centrale lui obéissent donc plus ou moins directement.

Baron Samedi (Totem, Yin-Yang 6, Rempart, 415 ans)

Ce puissant nécromant règne en maître sur le dangereux portail d'Haïti et toute la région des Antilles comprenant d'autres portails mineur gardés par des Bourreaux à ses ordres (non membres de l'Agence). Victor Derek n'a pas osé le défier ni lors, ni depuis sa prise de pouvoir. L'Agence évite soigneusement les contacts et tout le monde s'en porte mieux. Baron Samedi jouit d'une bien sombre réputation internationale mais le contrepoids politique qu'il exerce au sein des Licornes face à Victor Derek, en fait un allié de circonstance pour les Maisons Dragons, Serpent, Archange et même Chimère. Les Chevaliers ne cachent pas pour leur part leur animosité à l'égard de ce nécromant qui flirte avec les limites de l'inhumanité et qu'ils ont déjà tenté d'éliminer indirectement à plusieurs reprises.

John Valentine (Sacrificateur, Sang 4, Bouclier, 104 ans)

En bon chef d'équipe, il coordonne les actions de l'Agence pour la côte Est des USA, comprenant de dangereux portails comme Los Angeles. C'est un homme de pouvoir plus qu'un grand guerrier, mais il est très fort dans son domaine. Il essaye toujours de tout prévoir même l'imprévisible pour être prêt à agir. Ses efforts payent puisque le temps de réponse de ses forces est effectivement très bon malgré le niveau élevé de menaces.

Marche au-dessus (Métamorphe, Sang 6, Chasseur, 352 ans)

C'est un vieil indien des montagnes, emprunt de spiritualité et nostalgique des grands espaces naturels d'avant l'industrialisation de l'Amérique. Il est spécialisé dans les formes animales de la magie du sang et donne parfois quelques leçons au Collège de magie de Babel. Sinon, comme d'autres Licornes dépositaires de l'ancienne tradition amérindienne, il a été relégué à des responsabilités mineures. Il surveille seul un portail dans les Rocheuses. L'Agence se tient à l'écart de son territoire mais maintient une surveillance discrète sur le vieux shaman.



Création de PNJ minute

Il est parfois bien commode de disposer de PNJ anonymes improvisés que l'on peut mettre en scène rapidement pour faire passer des informations aux joueurs ou pour rendre plus vivante une scène de foule.

Jetez donc 4 fois un D6 et consultez les résultats de cette table pour créer vos Héritiers en 1 minute chrono.

D6	Sexe	Héritage Profane	Héritage Occulte	Voie
1	femme	Archange	Zodiaque	Protecteur
2	homme	Serpent	Yin Yang	Sans Voie
3	homme	Chimère	Arkanes	Sans Voie
4	homme	Dragon	Grimoire	Sans Voie
5	homme	Licorne	Sang	Sans Voie
6	femme	Chevalier	Runes	Chasseur



LE MONDE INFÉRIEUR

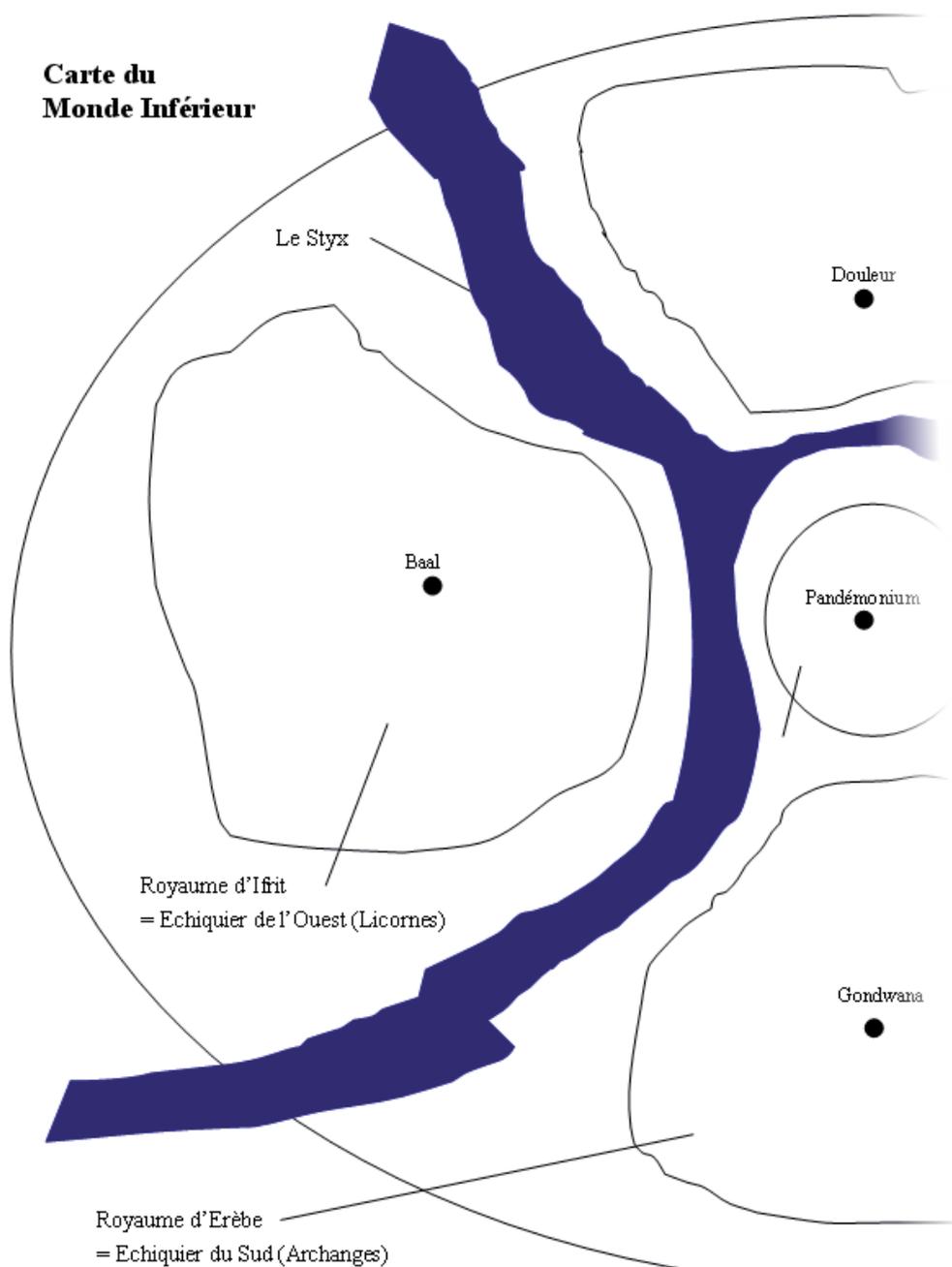
Les Héritiers ont une connaissance de ce monde, relative à leur puissance et leur âge. Les plus jeunes ont du mal à se l'imaginer, malgré les représentations graphiques qu'ils ont pu en étudier ou les mauvaises rencontres qu'ils ont déjà pu avoir avec des créatures issues des Abysses. Et pour cause, l'imagination ne suffit pas à appréhender ce paysage extraordinaire et inhumain, il faut vraiment le voir de ses propres yeux pour y croire. C'est donc toujours un choc, lorsqu'un Héritier contemple pour la première fois les Enfers.

Le Monde Inférieur est une gigantesque caverne au centre de la terre. De forme ovale, sa voûte est soutenue, par un pilier titanesque qui abrite Pandémonium, la capitale des Enfers et le siège du trône impérial de Mundus. Construite verticalement, la ville est un enfer urbain dont les quartiers couverts d'immondices sont sans cesse saccagés. Seuls les étages supérieurs échappent à cette atmosphère de cloaque, plus on monte vers le trône de Mundus, plus les constructions sont majestueuses. Tout autour de Pandémonium, s'étendent en étoile les cinq autres royaumes du Monde Inférieur dont les frontières naturelles sont délimitées par les bras du Styx, le fleuve charriant les âmes des morts qui traverse les Enfers.

Au sud, le royaume Erèbe est une terre montagneuse désolée, balayée par un vent glacial et peuplée de monstres de glace errants. Au nord, s'étend le royaume prison d'Alastor d'où seuls les cris terrifiants des âmes qui y sont torturées franchissent les murs, les portes de ce royaume ne s'ouvrant généralement que pour accueillir un nouveau convoi de prisonnier. A l'ouest, les grandes cheminées des forges et les flammes des bûchers signalent le royaume d'Iffit, certainement le plus proche de la représentation classique de l'Enfer où des milliers d'âmes fournissent le

combustible nécessaire à d'immenses foyers. A l'Est, le royaume d'Achéron est lui un champ de bataille permanent, dont les habitants se battent entre eux s'ils ne sont pas déjà au front contre le royaume voisin qui abrite la rébellion de Sparda et de ses conjurés. Ce dernier Royaume, dit Sans Nom, car il a été officiellement banni par l'Empereur Mundus, est un gigantesque cimetière où l'inquiétante silhouette des nécropoles se dessinent dans le noir et le silence des morts.

**Carte du
Monde Inférieur**



Population

Le Monde Inférieur est peuplé de nombreux habitants, que l'on peut classer selon leur nature :

Démon majeur : un roi ou un seigneur qui dirige une grande partie du Monde Inférieur dans le luxe et le stupre le plus total.

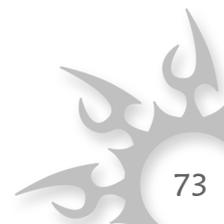
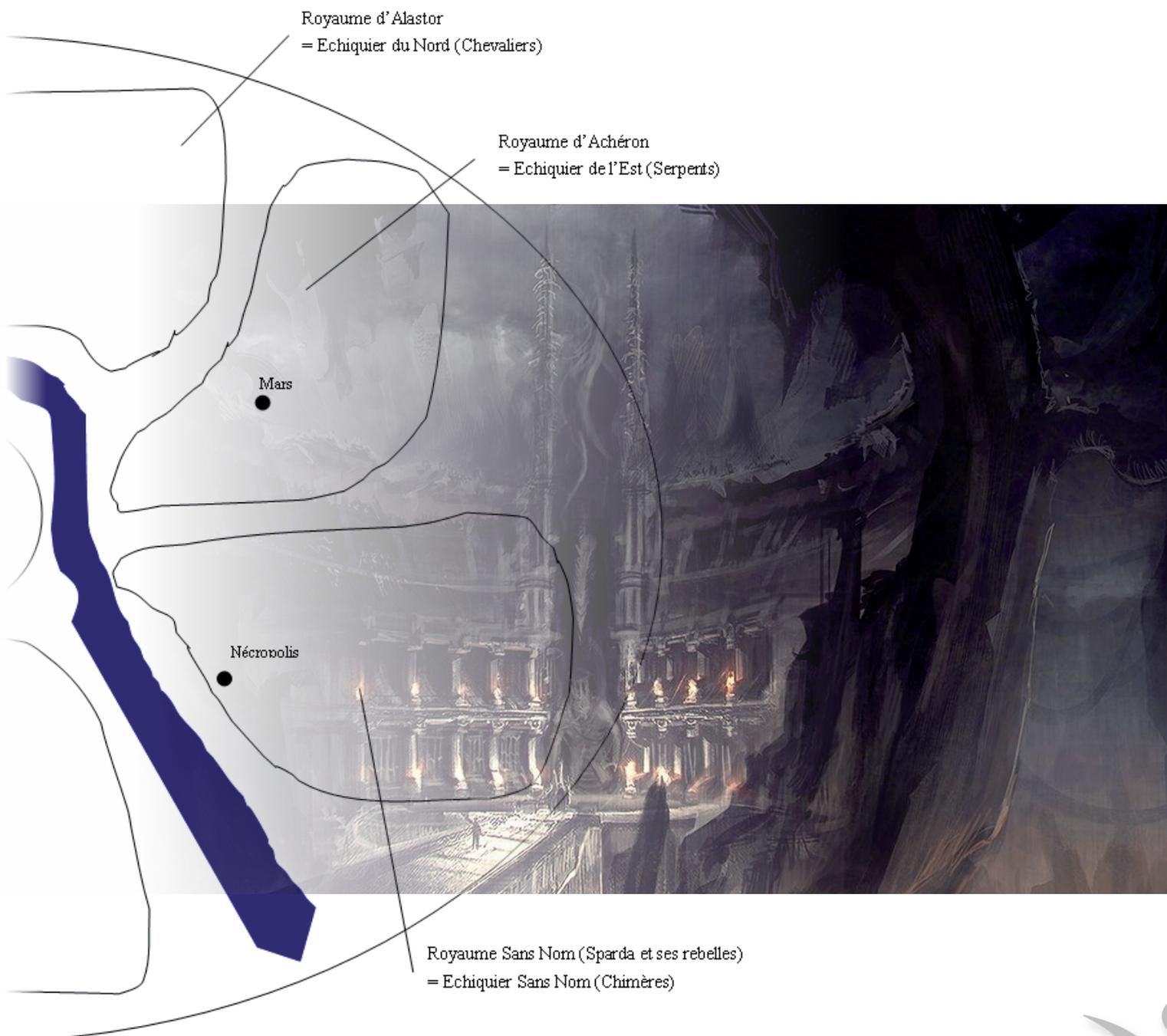
Démon mineur : les autres démons sont l'équivalent de la classe moyenne, ils ont de nombreux avantages mais doivent fournir beaucoup de travail pour leurs supérieurs.

Esprits : des âmes errantes dans le Styx qui doivent survivre à leur passage dans le Monde Inférieur et à tous les obstacles déployés pour les capturer afin de pouvoir finalement se réincarner sur terre.

Mort-vivants : ces âmes ont été capturées par les démons afin de s'abreuver de leur énergie ou pour les asservir et leur faire faire toutes les pires tâches.

Créatures monstrueuses : ce sont des créations des démons qui s'en servent comme garde, animaux de compagnie, messenger, etc.

Consultez le Bestiaire (voir p. 81 plus loin dans ce chapitre) pour avoir des exemples détaillés de ces habitants des Enfers.



Les pièces blanches

Roi blanc : Mundus, Empereur du Monde Inférieur

Mundus a assis sa domination éternelle sur les légions de Démons du Monde Inférieur. Il siège en tant qu'Empereur à Pandémonium, la capitale de l'Enfer. Il prend l'apparence majestueuse d'un dieu grec drapé dans sa toge immaculée, il ainsi semblable à une statue de marbre animé au proportion titanesques.

Vieux de 1 milliard d'années, Mundus est le dernier métis Haut Diable. Non parce qu'il soit le seul cas mais parce qu'il a éliminé tous ses frères. Dans son sang coule la puissance des étoiles. Auparavant sage et juste, Mundus a progressivement sombré dans l'erreur en reniant l'héritage et l'enseignement de ses Pères Hauts Diables. Sa soif de pouvoir est devenue incontrôlable. Il est d'un tempérament extrêmement colérique et supporte mal l'échec auquel il a pourtant été confronté plusieurs fois. Dans cette situation, il se venge généralement sur ces inférieurs... Son ennemi de toujours, Sparda, a maintenant engendré deux fils, mais alors qu'il avait corrompu le plus faible, l'autre s'est révélé un dangereux perturbateur comme son père.

Ses objectifs sont clairs, se venger de la famille Sparda et reconquérir le monde supérieur lentement mais sûrement cette fois.

Dame blanche : Alastor, le Grand Juge de la Mort

Vieux de 140 Millions d'années, ce puissant démon d'essence féminine incarne les vertus d'une justice implacable et corrompue. Son tribunal impérial rend ses jugements dans la ville de Douleur d'où elle dirige le Royaume prison du Monde Inferieur, qui est un univers concentrationnaire indescriptible de souffrances, un véritable Enfer.

Esprit de nature indépendante, elle cultive des relations ambigües avec Mundus. Si son allégeance reste à l'Empereur, elle voit cependant en Dante, un pion utile pour contenir les ambitions de Mundus, et rehausser sa position.

Tour blanche : Ifrit, le pyrite

Ce démon, vieux de 60 Millions d'années, est le feu de l'Enfer incarné. Il règne sur le Royaume de l'Ouest du Monde Inferieur, où les gigantesques foyers des fonderies et des forges ne s'interrompent jamais afin d'approvisionner tous les Royaumes Inférieurs. Sa capacité à maîtriser le feu originel fait de lui un grand guerrier et un artisan talentueux, Ifrit est donc un démon très fier. Il porte les valeurs de la perfection au dessus de tout, il tente de se dépasser en permanence et déteste la paresse et la monotonie. Cette mentalité le conduit à accorder son respect à Dante, malgré son allégeance à Mundus et son aversion des Héritiers.

Fou blanc : Erèbe, l'abomination des glaces

Ce démon, vieux de 50 Millions d'années, est l'un des plus terrifiants. Totalement dépourvu d'humanité, son regard imbibé de folie vous glace le sang d'effroi. Grâce à ses agents rassemblés dans une guilde secrète, il dirige le royaume du sud du Monde Inférieur, des terres désolées, peuplées de rares démons solitaires venu s'y exiler. Totalement mégalomane, il aime les actions violentes et démentes qui font parler de lui et contribuent à son aura d'horreur auprès des Héritiers et des démons.

Cavalier blanc : Achéron, le Chevalier Cornu

Ce jeune démon de 10 Millions d'années a su s'imposer à la tête des différentes baronnies du Royaume de l'Est et a conquis sa couronne par la force selon les règles en vigueur dans cette partie du Monde Inférieur. Fougueux et cultivé, il est aussi très prétentieux. Cette attitude est révélatrice finalement de ses craintes profondes, il redoute en effet d'être perçu comme une jeune démon inexpérimenté et couard, aussi il fait tout pour impressionner ses pairs.

Cavalier blanc : Sparda, the legendary Dark Knight

Ce démon, perspicace et sage, bien à part dans l'univers de DMC, a 120 millions d'années. C'est un puissant magicien, le sauveur de l'humanité et le chef des démons rebelles du Royaume Sans Nom du Monde Inférieur. Il a en effet pris la décision d'entrer en félonie et d'affronter le tyran Mundus, au nom de l'harmonie voulu par les Hauts Diables. Grâce à son Charisme, il a entraîné avec lui les six démons conjurés qui ont donné naissance, sous son Haut patronage, aux Maisons d'Héritiers du Monde Supérieur.

Il a peu enfanté d'Héritier lui-même mais chacun des ses enfants a toujours eu une importance particulière dans le jeu d'Echecs. Ainsi son fils Jésus a péri très jeune en martyr mais a néanmoins réussi à marquer les humains durablement en les associant à la lutte contre les démons de l'Enfer, au moins au niveau mythique. Ses deux derniers fils, Dante et Virgile, ont connu des destins bien différents, mais tout d'eux se sont avant tout tourner plutôt vers les Héritiers que les Humains. Virgile a été manipulé et corrompu par Mundus. Dante, le grand chasseur, s'est montré à la hauteur des espérances des Héritiers et a renvoyé aux Enfers Mundus et tous ses servants dont son frère depuis le portail de l'Île Malais dans l'Echiquier du Nord.

Sparda est un excellent joueur d'Échecs, grâce à sa connaissance des règles du Jeu et sa capacité à toujours prévoir les coups de ses adversaires à l'avance. Néanmoins, son statut de guide spirituel et ses énormes responsabilités font qu'il est sans cesse sollicité sur 2 fronts et contribuent à sa lassitude et à son épuisement. Il lutte en permanence contre ses démons, afin de trouver la conduite juste à tenir.

Les conjurés

Ce sont les démons rebelles à la tyrannie de Mundus qui ont rejoint la conjuration de Sparda au Royaume Sans Nom. Outre les six premiers conjurés, démon majeur et fondateur d'une Maison d'Héritiers, d'autres démons mineurs ont fait le choix de rejoindre et de servir la Conjurateur. Pour ne citer que ceux là, il y a les 12 démons qui ont donné leur nom aux signes du zodiaque de l'Archange.

Draco, le Dragon-Mage :

C'est un grand dragon noir orangé de 110 millions d'années, dont la tête comporte des traits humains. Magicien exceptionnel, véritable puits de savoir, il est l'auteur du Grimoire de la Connaissance des Éléments. Il incarne cette Magie élémentaire, terriblement simple et puissante, qu'il a transmise à ses fils Dragon ainsi que le don de la connaissance. Autrefois guerrier de renom, Draco a depuis renoncé à la violence, il fera désormais tout pour agir et exercer son influence par d'autres moyens. Ce démon jouit d'une excellente réputation chez les rebelles, car il est presque aussi sage et fort que Sparda, dont il est le plus fidèle apôtre. Les autres conjurés sont jaloux de lui de manière chronique mais savent que sa position d'arbitre naturel est globalement justifiée, aussi respecte-t-il le plus souvent les conseils du Vieux Dragon.

Kyméra, la maîtresse des Arkanes :

Ce démon d'essence féminine, vieux de 80 millions d'années est un monstre de légende à trois têtes parlant en énigmes tel un sphinx. À travers la lecture des Arkanes, elle connaît le futur, mais en retour, elle a perdu son libre arbitre, telle une pièce d'échecs consciente de ses mouvements. Elle se montre rarement et se prononce de manière catégorique encore plus rarement mais ses avis sont alors toujours respectés. Très secrète et mystérieuse, elle cultive sa différence ce qui a pour effet d'aiguiser la curiosité et les sentiments amoureux chez ses pairs conjurés.

L'Archange, la balance du cosmos :

Ce démon de 60 Millions d'années est un ange

justicier aux yeux crépitants de foudre, au toucher de glace et dont les ailes sont immaculées de la lumière des étoiles. Il brandit une épée porteuse de la justice du cosmos, dont il est le porteur sur Terre. L'Archange est un être plein de nuances, dont l'humeur est toujours guidée par les étoiles du Zodiaque. Il est l'un des conjurés les plus influents et respectés. Néanmoins, il est actuellement en proie à un mystérieux mal qui l'empêche de donner la pleine mesure de ses moyens. Par exemple, il ne renouvelle presque plus sa Maison, malgré les conseils insistants de ses pairs. Il s'explique en disant que c'est la volonté des étoiles d'infliger une épreuve à ses fils et qu'elle ne saurait être remise en cause.

Seth, le Serpent du Soma :

Ce démon vieux de 50 millions d'années est le reptile parfait, il peut en effet adopter à sa guise la forme du caméléon, du cobra, du crocodile, etc. Ni mort, ni vivant, il est condamné par une sombre malédiction à errer à jamais entre l'état de vie et de mort, d'où sa force et sa faiblesse. Seth est capable ainsi de nager dans les flots du Styx et d'entrer en communion avec les âmes qui y navigue. Il est en permanence en lutte pour trouver son équilibre intérieur et a transmis cette quête à ses fils. Seth est donc très torturé et n'inspire pas forcément une confiance totale à ses pairs conjurés qui savent cependant que ses connaissances et ses actes ont été déterminantes dans la réussite de leur rébellion.

Murena, le Chevalier Sans-Visage :

Ce démon de 20 millions d'années est l'incarnation de la force. Combattant et forgeron, il apparaît vêtu d'une grande armure runique et ses traits sont toujours dissimulés sous un masque d'or. Il a forgé l'épée de Sparda et de nombreuses autres armes superbes grâce à son lien avec les runes ancestrales. Très imbu de sa noblesse, Murena est un être ambitieux et colérique. Cependant, il connaît ses limites et sait toujours quand s'arrêter. Son courage le pousse à accomplir des actes héroïques et a bien servi la cause des conjurés récemment, qui lui en sont reconnaissants du moment qu'il reste à sa place et ne tire pas la couverture à lui.

Lycern, la Licorne de Sang :

Démon d'essence féminine âgé de seulement 8 millions d'années, Lycern est un métamorphe très rusé et malin. Si sa forme de prédilection est celle de la noble licorne, elle peut cependant prendre la forme physique de son choix. Elle tire ce pouvoir de métamorphose de son sang très riche qui coule dans ses veines et à la surface de son corps, tel une fourrure faite d'un millier de sangsues gorgées de sang. Cette

apparence sanguinolente et repoussante lui confère paradoxalement une aura de charisme saisissante. Manipulatrice et séductrice, Lycern s'adapte à toutes les situations et possède des qualités d'inventivité qui font souvent aux Démons. Moins puissante dans l'absolu que ses pairs conjurés, elle se complait à rester dans cette situation de relative faiblesse afin de mieux les surprendre.

Les pièces noires

Roi noir : Merlin Drac- Kyros

Merlin est âgé de 1642 ans. Il est le Roi du Monde Supérieur et préside le Collège de Magie à Babel. Très vieux, Merlin est aussi très puissant, sa maîtrise des différents arts occultes est en effet incomparable, il cumule les titres de Maître des éléments et de Seigneur Protecteur, et donc la puissance de Draco et de Sparda.

Cette sagesse inégalable fait que son autorité morale est théoriquement respectée de tous. Dans la pratique, certains Héritiers critiquent les décisions du vieux Dragon de l'air et le suspecte d'être trop sénile pour continuer d'occuper sa place centrale. Les agissements de Merlin ne sont effectivement pas compréhensibles par tous car il est le gardien d'anciennes vérités oubliées des autres Héritiers et qu'il continue de prendre en compte.

Merlin est conscient de ses responsabilités de premier ordre autant que des limites à ne pas franchir, aussi refuse t-il d'intervenir directement ailleurs que dans son Echiquier. En cas de besoin, il réunira ses cousins chef des cinq autres Maisons pour prendre une décision collégiale. Il sait d'expérience que cette méthode, même si elle est fastidieuse, elle est la seule viable à long terme. Or les Héritiers sont les gardiens des portails du Monde Supérieur, ils doivent survivre coûte que coûte pour remplir leur mission et ne peuvent se permettre d'échouer. Pour toutes ces raisons, Merlin est plutôt magnanime et conciliant dans ses jugements, il n'hésitera pas à donner la parole aux autres. Attention, il n'ait pas faible non plus et sait être ferme si nécessaire. S'il choisit cette approche intraitable, il est fort probable qu'aucun Héritier n'osera défier la décision du Maître des Éléments.

Dame noire :

Sophia Arwego, le prophète aux trois visages

Sophia Arwego est âgée de 664 ans. Elle est le Prophète de la Maison des Chimères, mais son existence, ainsi que celle des Oracles d'ailleurs, est un secret pour la plupart des Héritiers. Ces hauts dignitaires vivent reclus dans une caverne

abyssale d'Océanie et se déplacent sinon incognito sur Terre. Le Prophète quitte encore plus rarement que les Oracles la tranquillité de ce refuge. Tous ces mystères s'expliquent par la position particulière de l'Echiquier Sans Nom dans le Jeu d'Echecs. Les Héritiers de la Chimère n'ont pas à mener une surveillance constante de leurs portails, car ceux-ci sont reliés au Royaume Sans Nom du Monde Inférieur, déjà sécurisé par les démons rebelles de Sparda. Aussi, ils peuvent se consacrer à une tâche de messagers entre les cinq Maison. Le Prophète et ses Oracles sont également des Messagers, mais d'une classe supérieure. Ils ont directement accès à l'Enfer et à la base rebelle de Necropolis. Grâce à leurs talents occultes, ils n'ont pas besoin de se déplacer physiquement pour transmettre leurs informations aux hauts dignitaires et aux chefs des autres Maison. Surtout le Prophète peut tenter de prévoir à l'avance les mouvements d'Echecs des ennemis du Monde Inférieur et les transmettre à ses pairs. Ce rôle clé en fait une cible importante pour Mundus et ses agents. Lorsque le dernier Prophète a été tué, Sophia était encore jeune mais la Chimère l'a quand même choisi pour diriger sa Maison en chargeant les Oracles de l'éduquer en secret pour mieux la protéger. Elle est désormais au sommet de son art et Mundus ignore toujours son existence même s'il a des doutes.

Sohia est très lunatique comme toutes les Chimères ; elle passe beaucoup de temps en Enfer et dans les rêves aussi elle n'est pas très à l'aise en société humaine. Son visage est très intrigant et féérique. Lorsqu'elle est en transe, les 3 visages de la Chimère se mêlent à ses traits, et ses prophéties hypnotisent tous les spectateurs.

Tour noire : Su Yin l'empereur Serpent

Su Yin, l'Empereur Serpent âgé de 1069 ans dirige d'une main de fer l'Echiquier de l'Est. Perspicace et obstiné, il est le plus vieil Héritier après Merlin (avec qui il entretient une rivalité de façade) et jouit également d'une réputation mondiale. Duelliste virtuose, grand tacticien, il a mené avec succès de nombreuses batailles contre les démons qui ont marqués l'histoire des héritiers. Bon gestionnaire également, il a su redynamiser la Maison Serpent à un moment où elle était en perte de vitesse, si bien qu'aujourd'hui les Serpents sont les Héritiers les plus nombreux. Su Yin a cependant ses côtés sombres. Impitoyable, même avec les siens, il n'hésite pas à sacrifier des vies pour son grand dessein. Aussi, est-il respecté des Serpents, mais plutôt dans le sens craint que admiré. De plus, Su Yin accepte très mal de voir son autorité remise en cause, et réagit toujours violemment aux éventuelles objections qui lui sont for-

mulées.

Fou noir : Damaskinos Evangelicus l'Archange
L'Archange en chef, Damaskinos Evangelicus, est âgé de 836 ans. Il s'agit d'un des Héritiers les plus intègres et les plus droits qui soient. Guerrier infatigable, mais aussi poète contemplateur, sa personnalité fascine nombre de ses interlocuteurs. Avec ses trois paires d'ailes, il faut dire qu'il en impose, et semble être l'incarnation du bras vengeur d'une justice éclairée.

Sa famille étant très réduite, il assume presque seul la lourde tâche de garder les portails de l'Echiquier du Sud. Sa force héritée des étoiles du Zodiaque est évidemment exceptionnelle, il maîtrise notamment la constellation de Sparda qui lui permet de triompher de quasiment n'importe quel démon en duel.

Véritablement peu connu dans les autres Echiquiers où il ne peut se rendre souvent, Damaskinos et les archanges en général, sont souvent perçus comme des exclus ou des Héritiers de seconde zone. Ces préjugés s'envolent souvent rapidement vu la réputation d'excellence que les Archanges entretiennent et dont Damaskinos est le vivant exemple.

Cavalier Noir : Bulweil le Chevalier au Sablier

Le Prince des Chevalier est âgée de 535 ans. Il apparaît souvent en armure ou en costume d'apparat. C'est un grand gaillard, à la voix puissante et aux traits creusés par la bonne vie. Il doit son nom à son sablier runique qui lui donne une emprise sur le temps.

Il dirige l'Echiquier du Nord depuis la cité vaticane, avec une réussite certaine depuis deux siècles. Il a réussi à nouer une alliance avec les Licornes de l'Ouest dont les Chevaliers sont les grands bénéficiaires et grâce à laquelle son influence a encore grandi. Très imbu de lui-même et désireux de voir la hiérarchie pyramidale respectée, il entretient toute une cours autour de sa personne. Bulweil déteste à la fois qu'on ne le tienne pas informé et qu'on le matraque avec les soucis du quotidiens, aussi ses colères sont fréquentes. Il aime le faste et le luxe, mais ne rechigne pas à vivre dans le dépouillement le plus total le temps d'une bonne chasse.

S'il est très critiqué pour son style, notamment par les Dragons ou les Serpents et même dans ses propres rangs, Bulweil reste un chef de guerre efficace dont la suprématie n'est que très rarement contestée. Le Prince a déjà été défié en duel plusieurs fois par des paladins, mais a toujours triomphé malgré les pronostics qui le donnaient perdant.

Cavalier Noir : Victor Derek « Vic le boucher »

La licorne Victor Derek a 212 ans et dirige l'Echiquiers de l'Ouest. D'une nature extrêmement violente et malsaine, une sorte de démente calculée, il a gravi tous les échelons de sa Maison jusqu'à supprimé la vieille licorne et prendre sa place. Ce faisant, il a instauré un coup de jeune à la Maison de l'Ouest : sans bannir totalement les pratiques tribales ancestrales, il les réinvente dans un style new age et développe de nouveaux moyens et méthodes d'actions pour sa Maison, notamment en créant l'Agence et en entamant un rapprochement stratégique avec les Chevaliers. Ces nouveautés lui valent globalement l'admiration des jeunes Licornes et la réprobation polie des vieilles Licornes. Vic ne fait rien pour adoucir son image, bien au contraire, il multiplie les signaux dès qu'il en a l'occasion pour démontrer sa détermination. Plutôt mal vu par les Héritiers des autres Maisons, qui le jugent trop turbulent et menaçant l'équilibre, il s'est néanmoins habilement imposé comme l'interlocuteur obligé pour toutes les affaires d'importances, aussi n'ont-ils d'autre choix que de passer par lui, ce qui renforce sa légitimité. Comme tout ceci le démontre, Vic est très manipulateur et très charismatique, une vraie licorne en somme sous des habits de modernité.

Chroniques de la Divine Comédie

Selon leur degré d'implication, les Héritiers ont plus ou moins conscience de la lutte occulte qui se joue à grande échelle sur Terre. Métaphoriquement, ils sont les pions d'un Jeu d'Echecs ou encore les acteurs d'une Divine Comédie.

Leur niveau d'initiation aux réalités occultes dépend de l'enseignement qu'ils ont reçu et des révélations issues de leurs expériences personnelles. Ainsi, au fur et à mesure de leurs vies, les Héritiers découvrent des pans de l'histoire occulte, passé, présente ou à venir. La tradition Démon compte de nombreux écrits, certains d'entre eux, les grandes prophéties, sont incontournables pour appréhender l'étendue des enjeux que se livre les pièces de l'Echiquier.

Dans un esprit de clarté, rappelons simplement les éléments suivants : tous ces questionnements, ces intrigues et ses luttes de pouvoirs entre humains et Démon font partie intégrante de la volonté des Hauts Diables, titans venus des étoiles, créateurs de la Terre et des Enfers. Plongés dans la tourmente du libre arbitre, les Démons, les Héritiers et les humains sont les acteurs d'une pièce de théâtre, dirigée par les Hauts Diable, mais pas

écrite à l'avance. Ces grandes prophéties forment un cadre qu'ils imposent aux pions, leur interprétation et les actions qui en découlent sont multiples pour le plus grand plaisir des spectateurs de ce drame.

Parmi les prophéties les plus importantes qui ont façonné le monde tel qu'il est, on peut citer celles qui ont trait à la création du premier Echiquier originel, la Pangée, et à ses scissions successives. Citons également les prophéties liées à l'humanité, à sa création, puis à son asservissement par les Démons et enfin à sa libération. Il y a bien entendu aussi la prophétie de la création des Héritiers, une race métisse, crée dans l'erreur et la trahison ou bien au contraire dans la sagesse et la justice selon les points de vue...

Ces textes ne sont malheureusement pas disponibles, mais j'espère que vous saisissez l'esprit. A vous de jouer maintenant pour écrire vos propres prophéties et compliquer les enjeux de vos parties à votre guise.

Les Grands Secrets d'Héritage Occulte :

Les derniers pouvoirs d'HO sont appelés les Grands Secrets. Seuls les mages les plus doués, ayant le plus étudié et expérimenté, arrivent un jour à percer les clés de cet ultime et totale compréhension de leur domaine de magie. Ces Héritiers exceptionnels ont bien souvent marqué l'histoire par leurs actions, à moins qu'ils n'aient passé leur vie enfermés dans une énigme dont la résolution les a rendus fous. Les vérités révélées par les Grand Secret sont en effet brûlantes pour l'esprit non préparé à devoir tout remettre en question. Elles ne doivent pas être accordées sans une justification à la hauteur qui devrait faire l'objet de plusieurs scénarios voire d'une campagne.

Le Collège de Magie de Babel, dirigé par le Roi Dragon Merlin, est réputé pour accueillir les mages les plus doués de chaque école (rang 5 et 6), aussi forme-t-il le vivier dans lequel gravitent tous les détenteurs, présent et futurs, d'un Grand Secret.

Les six Grand Secret ne sont pas égaux en puissance. La hiérarchie des écoles de magie est respectée et certaines, plus anciennes, plus proches des énergies primordiales, donnent accès à des pouvoirs bien plus importants. Ils se lancent assez simplement pour respecter l'esprit voulu pour ce jeu, l'Héritier doit dépenser un point Stylish de sa réserve d'ED pour activer son pouvoir.

L'Enfer des Arkanes : grâce à cette ultime carte du tarot de la Chimère, le mage peut invoquer un puissant démon répondant totalement à son commandement. Le démon invoqué est très intelligent, il n'est pas doué de paroles mais semble télépathe, il servira fidèlement toute une nuit au mieux de ses capacités qui sont remarquable de discrétion et d'efficacité. Certains pensent qu'il s'agit de la Chimère elle-même, où au moins de l'une de ses incarnations.

La Constellation Sparda du Zodiaque : cette ultime combinaison, hommage de l'Archange fait à son frère d'arme Sparda, permet au mage de puiser une énergie inconnue (en fait celle des 18 étoiles réunies) dans sa part démoniaque, qui peut alors immédiatement effectuer un DTC sans dépenser aucun autre point d'ED. Au-delà des effets dévastateurs, l'enchaînement des 18 postures est une technique visuellement très impressionnante et qui a fait la réputation des Archanges.

Wyrd, la Rune sans symbole : cette pierre runique est unique contrairement aux autres, elle ne possède aucune inscription et semble vierge. Murena la confie à son champion, le plus souvent le Prince. Briser cette pierre permet en réalité de tuer n'importe quel humain, héritier ou démon (à l'exception de Mundus qui a trouvé un moyen de s'y immuniser grâce à son essence de Haut-Diable) dont le nom a été inscrit dessus. Ce fut et cela reste un extraordinaire moyen de pression pour les Chevaliers. Murena possède la technique pour forger la pierre et donc la reproduire mais cela lui prend simplement plusieurs siècles de travail, ce qui explique sa rareté.

Le livre de Thot du Grimoire : les derniers enseignements du Grimoire de Draco sont parmi les plus longs à appréhender mais constituent aussi l'un des Grands Secrets les plus puissants. Le mage qui a lu le livre de Thot comprend le vrai nom de chaque chose, cette connaissance fait de lui un maître du destin des vivants. Le livre renferme les clés secrètes du 5ème élément, la force de vie primordiale qui transcende les 4 éléments primaires. Draco n'a jamais délivré cette technique extraordinaire qu'à des Mages Dragons, extrêmement méritants, en qui il avait une totale confiance, vu la puissance des forces qu'il remet entre leurs mains.

Le mage devient en effet capable d'annuler des effets magiques, y compris des pouvoirs Stylish et des Grand Secret, à l'exception de Wyrd, la Rune Sans Nom qui fait également appel à la puissance de Thot. L'Héritier ne dépense pas de point Stylish pour lancer ce Grand Secret. A la place, à tout instant, il peut contrer tout pouvoir magique le visant directement ou indirectement, en dépensant un point d'ED du niveau correspondant à celui du pouvoir contré.

La barque du passeur : lorsqu'un mage parvient à la maîtrise parfaite de l'Equilibre, entre le Yin et le Yang, la Mort lui révèle alors son vrai visage, comme elle l'a fait pour Seth le Serpent du Soma. La Mort n'est qu'un passage. Fort de ce savoir, l'Héritier est en mesure de naviguer dans le Styx en invoquant sa barge. Au-delà de son voyage ésotérique dans le flot des âmes, l'Héritier pourra trouver le chemin de la résurrection.

Le Sang démoniaque : arrivé à ce niveau de mutation dans son sang, la part démoniaque de l'Héritier est investie par Lycern. La licorne de Sang transmet alors au mage ses propriétés d'évolution infinie, qui peut alors développer n'importe quelle caractéristique animale, végétale ou minérale. Ce talent est toutefois limité. Il est difficilement contrôlable, organisme en perpétuel évolution, le mage ne peut pas fixer sa forme pendant plus de quelques minutes. De plus, plus l'Héritier possédé aura lutté pour fixer ainsi sa forme, plus il en ressortira exsangue, une partie de son sang étant consommé magiquement.

Les armes démons majeures

Les Démons aiment concevoir des armes où ils placent une partie de leur personnalité avant de l'envoyer dans le Monde Supérieur. L'arme trouve alors un porteur, de préférence un puissant Héritier grâce auquel elle pourra influencer sur le jeu d'Échecs. Consultez le Chapitre IV : la Magie pour plus de détails sur les armes démons.

Sparda, niv 6

Personnalité : charismatique, calculateur, noble

Apparence : L'épée de Sparda est aussi grande que son ego ou que sa puissance symbolique. L'immense lame incurvée est d'un rouge torturé avec un large tranchant et se termine en pointe capable d'empaler un fauve. Le pommeau télescopique permet de transformer l'épée en une faux géante. Sparda a également intégré un œil au pommeau, afin de pouvoir tout observer.

Catégorie et bonus : arme à 2 mains (ou arme d'ast) +6

Dégâts : 6D6

Zone de critique : 18-20

Multiplicateur critique : x3

CHA : +7 SAG : +5 INT : +6

Pouvoirs : Organe œil (D) ; Augmentation de Charisme (C) ; Tueur de démons mineurs (B) ; Attaque boomerang (A) ; Arrêt du temps (S) ; Mécanisme (S)

Le porteur de l'épée de Sparda est actuellement Dante. Le Père conseille son fils et rien ne semble pouvoir résister à cette alliance.

Alastor, niv 6

Personnalité : vif, implacable, vicieux

Apparence : L'épée du juge de la mort est faite d'un métal argentée et son double tranchant est parcouru par de petits crépitements d'électricité. La garde déploie des ailes décharnées au dessus des mains du porteur.

Catégorie et bonus : arme à 2 mains +6

Dégâts : 6D6

Zone de critique : 19-20

Multiplicateur critique : x6

CHA : +6 SAG : +6 INT : +6

Pouvoirs : Antivol (D) ; Voyage aérien (C) ; Augmentation de Dextérité (B) ; Météores de foudres (A) ; Attaque Boomerang (A à la place d'un S) ; Augmentation du multiplicateur de critique (S)

L'épée d'Alastor est actuellement dans le Monde Inférieur, où Dante la finalement renvoyé après l'avoir manié un temps. L'arme reviendra bientôt sur terre en Europe précisément, à recherche d'un nouveau porteur.

Archange, niv 5

Personnalité : déterminé, illuminé, sauvage

Apparence : La lame de cette flamberge est splendide, semblable à de la glace nacrée, elle est gelée au toucher et scintille de lumières aquatiques. De très près on peut distinguer les points lumineux qui représentent les étoiles et forment des constellations. L'arme est aussi belle que destructrice, son double tranchant est dur comme du diamant et son fil est mortellement aiguisé.

Catégorie et bonus : arme à 2 main +5

Dégâts : 5D6

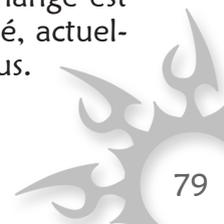
Zone de critique : 15-20

Multiplicateur critique : x3

CHA : +5 SAG : +5 INT : +5

Pouvoirs : Natation (D) ; Immunité au froid (C) ; Régénération (B) ; Téléportation de combat (A) ; Augmentation de la zone de critique (S)

Le porteur de l'épée de l'Archange est traditionnellement son fils aîné, actuellement Damaskinos Evangelicus.



Ifrit, niv 5

Personnalité : Talentueux, perfectionniste, colérique

Apparence : Ifrit s'est incarné dans des gantelets de feu extraordinairement ouvragés qu'il a forgé lui-même. Les 2 gantelets sont faits d'un métal rare, rougeoyant et veiné de craquelures d'où s'échappent des flammèches et parfois de véritable torrent de flammes. Les 2 gantelets ne peuvent pas être séparés, ou en tout cas pas bien longtemps. En effet, chacun a des tentacules qui viennent habituellement s'enrouler sur les bras du porteur, mais qui donnent aussi à l'arme la possibilité de se mouvoir par elle-même en cas de besoin.

Catégorie et bonus : arme naturelles, +5

Dégâts : 5D6

Zone de critique : 19-20

Multiplicateur critique : x3

CHA : +6 SAG : +5 INT : +4

Pouvoirs : Organe pseudopodes (D) ; Concentration (C) ; Enchaînement (B) ; Météores de feu (A), Enfer (S)

Après avoir manié les gantelets d'Ifrit, Dante les a confiés à un puissant Dragon de feu, qui arrive jusqu'à présent à dompter le démon dans l'arme grâce à son lien élémentaire avec le feu.

Murena, niv 4

Personnalité : courageux, acharné, fier

Apparence : L'arme forgée par Murena pour ses fils est une des plus belles épées de tous les temps. C'est une épée bâtarde parfaitement équilibrée. La lame est parcourue par des reflets métalliques, la pointe est idéalement taillée, quelques runes sont gravées sur sa base. La garde, décorée d'une couronne en or pâlé, permet au porteur de la brandir à une ou deux mains selon les coups qu'il porte. Cette épée a été conçue pour les combats à cheval.

Catégorie et bonus : arme à 1 main +4

Dégâts : 4D6

Zone de critique : 18-20

Multiplicateur critique : x2

CHA : +4 SAG : +4 INT : +4

Pouvoirs : Combat monté (D) ; Aura de courage (C) ; Augmentation de force (B) ; Invisibilité (A)

Le porteur de l'épée de Murena est traditionnellement son fils aîné, actuellement le Prince Bulweil.

Erèbe, niv 4

Personnalité : franche, terrifiante, folle

Apparence : Erèbe a choisi de s'incarner dans une hache massive à double tranchants. Le manche est fait d'une roche météorique sombre avec des veinures bleues. Les 2 lames incurvées bleutées semblent vivantes, un liquide suintant et corrosif y circule et ressort le long du tranchant des lames par de petits pores. Lorsque l'arme tranche, le liquide brûle les tissus et les chairs répandant une horrible douleur chez la victime dont les plaies fument.

Catégorie et bonus : arme à 2 mains +4

Dégâts : 4D6

Zone de critique : 19-20

Multiplicateur critique : x3

CHA : +5 SAG : +3 INT : +3

Pouvoirs : Natation (D) ; Aura de confusion (C) ; Douleur (B) ; Aura de contrôle (A)

Erèbe vient de finir de forger l'arme et compte bien l'envoyer dans le Monde Supérieur. Elle sait que les archanges sont trop soudés et ne tentera pas de trouver un porteur directement chez eux. Son plan est plutôt de trouver un porteur à l'Ouest, idéalement la Licorne en chef, Victor Derek dont le côté maniaque lui plaît beaucoup, afin de lancer une attaque des Licornes contre les Archanges.

Achéron, niv 3

Personnalité : ambitieux, prudent, cruel

Apparence : Achéron a choisi de s'incarner dans un fléau d'arme de style oriental. Couleur noir et or, les lignes de l'arme sont sobres mais remarquablement harmonieuses. Surtout l'arme a la particularité de pouvoir se changer en un autre objet et ainsi duper ses adversaires.

Catégorie et bonus : arme spéciale (fléau d'arme) +3

Dégâts : 5D6

Zone de critique : 20

Multiplicateur critique : x3

CHA : +3 SAG : +3 INT : +3

Pouvoirs : Illusion (D) ; Immunité aux poisons (C) ; enchaînements (B)

Le fléau d'Achéron a été trouvé par un Cobra en mission dans le Monde Inférieur. Depuis, le Démon l'a corrompu et l'a persuadé de renverser l'Empereur Serpent afin de déstabiliser l'Echiquier de l'Est et pouvoir lancer ses légions sur l'Asie.

BESTIAIRE DES MONSTRES

Vous trouverez ici un panel d'adversaires monstrueux venus des Enfers pour répandre le chaos. Chaque monstre se présente sous le profil suivant :

Type de monstre :

- **Démon majeur** : un vieux et puissant démon constitué d'énergie pure, ils ont tous des faiblesses mais en attendant de les trouver, rien ne peut leur résister. Une rencontre avec un démon majeur se terminera par une mort rapide pour la plupart des Héritiers

- **Démon mineur** : un adversaire coriace pour un seul Héritier expérimenté ou un groupe de jeunes, donc très jouable en solo. En bande, ils deviennent vite un casse tête, il faudra alors une petite armée d'Héritiers pour les arrêter rapidement, sinon le combat sera long et âpre.

- **Créature démoniaque** : seules elles peuvent être dangereuses mais elles causent surtout des ennuis aux Héritiers lorsqu'elles sont en supériorité numérique. Il existe des créatures humanoïdes, de formes animales corrompues ou bien de pures aberrations démoniaques. Certaines sont donc très intelligentes, d'autres lentes et stupides, etc. Tous ces monstres sont en tout cas faits de chair et succombent à tout type de blessures, sauf mention contraire dans son profil.

- **Mort-vivant** : ces zombies d'humains, d'animaux et même parfois d'objets sont possédés par des esprits vagabonds. Leurs corps sont déjà morts aussi ils ne sont jamais gênés par leurs blessures et doivent être réduits à néant pour ne plus représenter la moindre menace.

- **Esprit** : ils sont normalement intangibles mais lorsque, pour une raison ou pour une autre, ils quittent le Styx, ils sont conscients, peuvent agir et peuvent également être dissous par une volonté plus forte que la leur ...

Niveau de puissance :

De 1 à 6, il permet au MJ de placer sur la route des personnages des adversaires à leur mesure, ni trop puissant, ni trop faible. Par exemple, un monstre de niveau 1 constitue un ennemi idéal pour un Héritier débutant. Un monstre de niveau 6 est sûrement un démon du Monde Inférieur, c'est un adversaire redoutable même pour une équipe d'Héritiers expérimentés et seul un maître d'une des six maisons pourrait avoir raison de lui en combat singulier.

- Ce score correspond au nombre de dés que le monstre lance pour calculer ses dégâts.

- Ce score correspond aussi à son potentiel magique, le modificateur dont le monstre bénéficie pour lancer ses coups spéciaux.

Description :

Une description physique complète du monstre, comprenant aussi ses éventuelles armes. Si ce n'est pas explicite, la nature précise du monstre est ici exposée.

Caractéristiques :

Certains monstres dotés d'une vraie personnalité possèdent 4 ou 6 caractéristiques.

-FORce : la puissance physique du monstre.

-CONstitution : la résistance physique du monstre.

-DEXtérité : la vivacité et l'habileté du monstre.

-SAGesse : les talents de perception et d'intuition du monstre.

-INTelligence : uniquement pour les démons.

-CHARisme : idem.

Profil de combat :

-Un score en Attaque au Corps à corps et/ou à distance ; un score en Initiative ;

-Jets de Sauvegarde : tous les monstres possèdent un score dans chaque type de sauvegardes ;

VIG pour résister aux attaques physiques ; REF pour esquiver ; VOL pour résister aux attaques mentales ;

-CA : la difficulté de base pour toucher le monstre ;

-PV : les effets des blessures sur le monstre sont indiqués.

Déplacement :

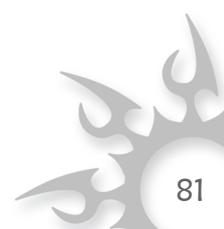
Description des tactiques habituelles du monstre, ainsi que de sa façon de se déplacer en combat.

Attaques :

Les manœuvres de combat favorites du monstre.

Coups spéciaux :

Les techniques magiques du monstre.



Marionnettes

Morts-vivants Niv 1

Description : Ce sont des esprits maléfiques de classe inférieure qui empruntent le corps de marionnettes pour intervenir dans le monde supérieur. Ces pantins articulés sont fait de bois et portent des costumes de théâtre, (robes, chapeau à plumes et bonnet de bouffon, etc.). Elles sont armées de couteaux de lancer, de grandes lames « guillotines » et parfois d'arme à feu tel un fusil à pompe.

Attaque au CC : +1

Attaque à distance : +1

Initiative : +1

CA : 15

VIG : +1

REF : +1

VOL : +0

PV : 15, le bois se craquèle et explose en giclée de sang

Déplacement : les marionnettes sont lentes ; elles attaquent toujours à plusieurs et se déplacent de manière chaotique, en cachant les mouvements de leurs congénères. Comme tirées par des fils invisibles, elles semblent flotter sur le sol.

Attaques :

- Éventration : la marionnette saute sur sa cible et la saisie tout en labourant son ventre de coup de lames.

- Toupie : la marionnette tourne sur elle même et balaye une large zone avec ses lames en extension de ses bras.

Coup spéciaux :

- Cri paralysant : au corps à corps, une marionnette peut hurler sur sa cible et ainsi l'immobiliser dans ses fils de marionnettiste pour une action.



Pyromancers

Esprits Niv 1

Description : Ces âmes en peines venues d'Enfer, mages à la silhouette plasmatique, revêtent de grandes capes de couleurs chaudes, des masques ou des coiffes d'anciennes cultures et portent des bâtons de pouvoirs.

Attaque au CC : +1

Attaque à distance : +1

Initiative : +1

CA : 10

VIG : +0

REF : +1

VOL : +2

PV : 6, ils perdent leur réalité et disparaissent ;

Les Pyromancers ne sont sensibles qu'au attaques magiques (état diabolique, pouvoirs d'HO, armes démon, etc.)

Déplacements : ils attaquent à plusieurs, par surprise en se matérialisant en cercle autour de leurs cibles, dont le nom est le seul mot inscrit en pensée par leur maître. Ils sont plutôt stupides, et une fois le cercle brisé, il devient facile de les éliminer, cependant, être pris entre leur feux croisés peut se révéler très dangereux.

Attaque :

- Salve élémentaire : les mages n'ont qu'une seule attaque, ils se concentrent, tracent un pentacle à main levée, et projettent une salve élémentaire de flammes ou d'éclairs.

Coup spéciaux :

- Téléportation : s'ils subissent une attaque quelconque, ils ont le droit de tester magie DD 15, en cas de réussite ils se téléportent dans le dos de leur ennemi et ne subissent aucun dégât. Ils peuvent ainsi esquiver toutes les attaques portées à leur encontre, une fois téléportés, ils peuvent agir normalement et attaquer à leur tour selon l'initiative.

Raptors

Créatures démoniaques Niv 2

Description : Ces soldats créés par Mundus pour prendre le contrôle de la surface sont des reptiles humanoïdes (deux pâtes, deux bras et une queue), ils portent d'anciennes armures polies, notamment un casque et une targe (bouclier rond). Ils agissent en petites équipes de commando, mais ces équipes peuvent parfois se regrouper pour former une véritable horde. Au combat, ils tirent parti de leur agilité reptilienne pour emmener leur proie sur un terrain où ils sont sûrs de l'emporter.

Attaque au CC : +3

Attaque à distance : +3

Initiative : +2

CA : 18

VIG : +2

REF : +3

VOL : +1

PV : 25, ils saignent normalement

Déplacements :

- Sous marins : les raptors nagent très bien grâce à leur queue qui leur permet de piquer des pointes de vitesse tout en s'orientant sans difficulté. Néanmoins, ils ne peuvent se passer de respirer de temps en temps.

- Sous terrains : les raptors peuvent également se déplacer sous terre mais à une vitesse plus lente.

- Bond aérien : les raptors peuvent enfin effectuer des bonds de plusieurs mètres de haut.

Attaque :

- Toupie : le raptor donne un mouvement circulaire à son bras armés de griffes (dégâts 2D) pour toucher une plus large zone et faire le ménage autour de lui.

Coups Spécial :

- Missiles de sang : s'il réussit un jet de magie DD12, le raptor peut concentrer son sang et le projeter à travers ses griffes démoniaques (portée : 20 m, dégâts : 2D)

Frosts

Créatures démoniaques Niv 3

Description : Cousins des Raptors dont il conservent la silhouette de reptile humanoïde, les Frosts viennent du Royaume d'Erèbe. Leur corps massif et profilé est constitué de glace. Ils se battent avec leur armes naturelles, griffes, crocs et queue.

Attaque au CC : +3

Attaque à distance : +3

Initiative : +3

CA : 20

VIG : +3

REF : +4

VOL : +2

PV : 40, ils se décomposent en copeau de glace pilée parfaite pour agrémenter vos cocktails !

Les Frost sont immunisés aux dégâts de la glace mais redoutent ceux du feu qui sont doublés.

Déplacements :

- Sous-marins : les frost sont totalement amphibies. Ils peuvent rester en apnée des heures durant et descendre jusque dans les plus profondes abysses.

- Sprint : les frost peuvent glisser à vive allure sur la glace et la neige.

- Bond aérien : les frosts peuvent enfin effectuer des bonds de plusieurs mètres de haut.

Attaque :

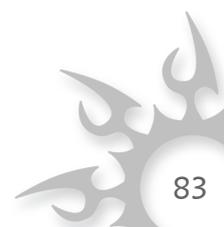
- Charge : le Frost fonce droit devant et délivre un coup de tête dont l'impact peut transpercer ou projeter son adversaire.

- Balayette : le Frost fait d'abord perdre son équilibre à son adversaire, pour l'attaquer à terre dans un second temps.

Coups Spécial :

- Régénération : s'il réussit un jet de magie DD15 et qu'il peut se régénérer à l'écart du combat sans être attaquer jusqu'à la fin du round, il revient à son score de PV maximal.

- Missiles de glace : s'il réussit un jet de magie DD12, le raptor peut projeter des éclats de glace tranchants comme des miroirs (portée : 20 m, dégâts : 3D).



Sin Scissors / Sin Scythes

Esprits Niv 1

Description : Ce sont des esprits maléfiques matérialisés dans le monde supérieur, leurs longues capes intangibles sont surmontées de masques antiques, les Sin dépendent entièrement de ces derniers et ne peuvent exister sans leur masque. Ils sont armés de cisailles, et pour les plus puissants d'entre eux, de faux suintantes.

Attaque au CC : +2 / +3

Attaque à distance : +1

Initiative : +1

CA : 20

VIG : +1/+2

REF : +2/+1

VOL : +1

PV : 15, le masque explose en morceaux de verre, une attaque boomerang auto sur une cible au corps à corps avec le Sin, si elle échoue un jet de REF DD10.

Les Sin sont invulnérables à toute attaque qui ne ciblerait pas leurs masques.

Déplacement : les Sins attaquent toujours à plusieurs, tournant ensembles autour de leurs adversaires et portant leurs coups à tour de rôle, au moment opportun, jouant sur leur allonge. Ils sont plutôt agiles mais restent vulnérables à l'arrêt.

Attaques :

- Boomerang : le Sin lance son arme qui revient dans ses mains après le coup, fauchant ses adversaires.

- Toupie : le Sin tourne sur lui-même et peut ainsi toucher une large zone.



Death Scissors

Niveau de puissance : 2

Description : Ces esprits de mort sont plus puissants que les Sin, leur cape ne sont qu'illusion, leur masque est un grand crâne de vache orné de cornes et reste leur point faible. Leurs scissailles d'os et de métal suintant sont aussi plus grandes et plus acérées.

Attaque au CC : +3

Attaque à distance : +2

Initiative : +2

CA : 20

VIG : +2

REF : +3

VOL : +2

PV : 20, le crâne explose, une attaque boomerang auto sur une cible au corps à corps, si échoue REF DD10

Les Deaths sont invulnérables à toute attaque qui ne ciblerait pas leurs crânes.

Déplacement : Les Death Scissors ont peu de différence d'avec les Sin, si ce n'est qu'ils sont beaucoup plus aériens. Souvent solitaire, ils sont agressifs et tentent de surprendre leurs ennemis.

Attaques :

- Boomerang : le Sin lance son arme qui revient dans ses mains après le coup, fauchant ses adversaires.

- Attaque en piquée : lames en avant ils foncent sur leurs cibles, +1D6 de dégâts et la cible est projetée.

Coup spéciaux :

- Invincibilité : les Death Scissors peuvent se concentrer pour nier les attaques de leur adversaire, pratiquement ils ne subissent plus aucune perte de PV jusqu'à ce qu'ils échouent à un jet de magie DD 15, exécuté au début de chacun de ses prochains rounds de combat. Ils peuvent agir normalement tout en maintenant ce pouvoir.



Death Scythes

Niveau de puissance : 3

Description : Les Death Scythes sont les esprits les plus maléfiques et les plus redoutés. Ils manient deux faux, et leurs silhouettes et leurs cranes osseux inspire la terreur dans les échiquiers supérieurs.

Attaque au CC : +4

Attaque à distance : +3

Initiative : +2

CA : 20

VIG : +3

REF : +3

VOL : +3

PV : 30, le crane explose, de 1 à 4 attaques boomerang auto sur une cible proche, si échoue REF DD10 pour chaque.

Les Deaths sont invulnérables à toute attaque qui ne ciblerait pas leurs cranes.

Déplacement : Les Death Scythes ont plus de punch, il vole haut et rapidement, ils peuvent même se téléporter en plein combat grâce à des tornades d'esprits asservis (les Héritiers peuvent d'ailleurs apprendre à emprunter à leur avantage ces courants aériens).

Attaques :

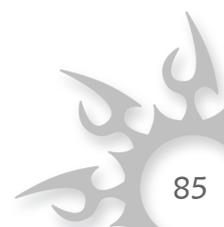
- boomerang : le Death Scythes peut lancer une ou la totalité de ses faux qui reviennent dans ses mains après le coup, fauchant ses adversaires sur une large zone.

- attaque en piquée : lames en avant ils foncent sur leurs cible, +1D6 de dégâts par faux.

Coup spéciaux :

- Les 4 faux : si un combat s'éternise, les Death Scythes peuvent invoquer 4 faux, en réussissant un jet de magie DD15. Pendant cet instant ils sont très vulnérables mais ensuite ils se battent avec 4 faux au lieu de deux, en mains ou dans les airs, ce qui les rend particulièrement efficaces

- Invincibilité : les Death peuvent se concentrer pour nier les attaques de leur adversaire, pratiquement ils ne subissent plus aucune perte de PV jusqu'à ce qu'ils échouent à un jet de magie DD 15, exécuté au début de chacun de ses prochains rounds de combat. Ils peut agir normalement en maintenant ce pouvoir.



Shadows

Démon Mineur Niv 3

Description : Terreur des bas-fonds, le Shadow est constitué d'un amas d'ombres démoniaques. Il prend le plus souvent une silhouette féline pour terroriser ses proies qui n'en distinguent que ses yeux rouges. Il peut également prendre d'autres formes, toujours faites d'ombres aussi tranchante qu'une épée. Lorsqu'il est proche de la mort son corps d'ombre semble se craqueler de chaleur et de flamme.

Attaque au CC : +3

Attaque à distance : +4

Initiative : +4

CA : 25

VIG : +3

REF : +4

VOL : +2

PV : 45, s'enflamme

60, explosion affectant un périmètre restreint.

Déplacement : un shadow est toujours en mouvement, il peut se déplacer très rapidement tout en restant discret. Au combat, il évolue par petit bond et observe toujours sa cible avant de fondre sur elle tel un félin. Il peut par exemple prendre une forme plate épousant le sol et roder ainsi dans l'ombre en attendant de bondir dans une charge animale.

Attaques :

- Lances d'ombre : le shadow se fixe au sol et projette son ombre en 1D6 pointes acérées tout autour de lui.

- Engloutissement : le shadow transforme sa gueule en une mâchoire démesurée et tente de gober son ennemi ou tout au moins de le couper en deux. +3D6 de dégâts à son attaque.

- Attaque en piquée : le shadow monte en hauteur en prenant une forme ailée, puis pique en un éclair, +1D6 de dégâts et la cible est projetée.

Coup spéciaux :

- Flammes de l'Enfer : le shadow est un démon d'ombre et de flamme. Lorsqu'il est sévèrement blessé (45+ PV), sa nature de flamme peut prendre le dessus sur celle d'ombre et le shadow relâche alors son feu intérieur sur ses ennemis. Il devient beaucoup plus féroce (+1 en Attaque au CC) et son corps est dévoré par les flammes, jusqu'à ce qu'il explose. Ses adversaires en lutte avec lui au corps à corps subissent alors 3D6 dégâts à moins qu'il ne réussissent un jet de svg de Volonté. DD15.

Nobody

Créatures démoniaques Niv 4

Description : Ces aberrations démoniaques hantent les galeries du monde inférieur. Leurs têtes de cauchemars inspirent la folie, des yeux infectés et des bras leur poussent sur le corps. Ils peuvent muter et grandir ; leur gloussement respire la démence.

Attaque au CC : +5

Attaque à distance : +3

Initiative : +4

CA : 20

VIG : +4

REF : +4

VOL : +4

PV : 80, explose en flots putréfiés sur un périmètre restreint.

Déplacement : ils se déplacent le plus souvent à quatre pattes mais peuvent se dresser sur leurs pattes arrières. Ils sautillent en permanence et attaquent en groupe.

Attaques :

- Jet d'œil : ces yeux sont très nocifs et contiennent des toxines troublant les nerfs, et infligeant des malus aux Héritiers touchés. Ces toxines peuvent être éliminées en se concentrant.

- Coup de pied sauté : cette attaque sautée est très brutale, +2D6 de dégâts et la cible est projetée.

- Piétinement : les Nobody adorent frapper un adversaire au sol, ils effectuent une attaque gratuite si pendant un déplacement ils passent à proximité d'une cible au sol.

- Saisie : le Nobody s'empare de sa cible et l'immobilise si échoue à un jet de VIG, pour le rouer de coup ensuite.

Coup spéciaux :

- Mutation : sur un jet de magie DD15 le Nobody peut se faire pousser un membre (bras, jambe ou œil) ; de plus, lorsque leur masque de démence se brise, leur taille et leur force augmente de manière permanente.

- Vol d'état diabolique : à chaque fois qu'un Héritier dépense un point de sa réserve de Devil Trigger, les Nobody peuvent aspirer un point équivalent ou inférieur, s'ils réussissent un jet de magie DD15.

Démon mineur

Niveau de puissance : 5. Considérez ce niveau et le score des caractéristiques proposées comme un minimum. Vous pouvez aussi bien tout multiplier par 2 pour obtenir un démon plus puissant.

Description : Les démons peuvent prendre des apparences très variées, soit humanoïde, soit animale, soit totalement chaotique. Il pèse souvent plusieurs centaines de kilo de muscles.

FOR : 20 INT : 20 SAG : 20
CON : 20 DEX : 20 CHA : 20

Attaque au CC : +5
Attaque à distance : +5
Initiative : +5
CA : 20
VIG : +5
REF : +5
VOL : +5
PV : 100, il saigne du sang noir.

Déplacement : ils se déplacent le plus souvent seuls ou en petits groupes pour accomplir leur mission dans le Monde Supérieur en restant discrets. Certains portent des armures et sont bien plus lents que d'autre qui volent librement avec leur ailes, quelques un sont même invisible sauf en vision thermo.

Attaques : leurs attaques sont redoutables et les affronter est toujours un du combat intense ! Déterminer les tactiques de combat de votre Démon (attaque t-il en traître par surprise ou après une longue traque ?) et prévoyez de lui donner quelques manœuvres de combat qui lui conviennent bien (piétinement, éventrement, arrachage de membres, coup visé, etc.).

Coup spéciaux : les démons sont tous un peu magiciens, leurs pouvoirs sont généralement limités à un domaine bien précis (manipulation du feu, aura psychologique, maladies, électricité, etc.) mais qui les rend très efficace dans leur spécialité, choisissez en un et tenez le jusqu'au bout, votre démon sera déjà bien impressionnant une fois son style posé.



Démon Majeur

Niveau de puissance : 10 minimum.

Description : Les seigneurs de l'Enfer sont des géants de plusieurs dizaines de mètre de haut, mais bien souvent ils sont capables de prendre diverses apparences y compris une forme humaine. Ils ont des personnalités très complexes, vieilles de plusieurs millions d'années. Leur puissance effective, au combat martial ou en magie, est telle qu'il est inutile de la quantifier de manière précise. Considérez simplement que n'importe quel Héritier seul ne pourra rien tenter contre un de ces Démons, et que même une armée de chasseurs vétérans serait tenue en échec à moins d'avoir une arme secrète qui pourrait le faire fuir, le blesser n'est qu'à la portée des seuls démons conjurés d'une puissance équivalente.

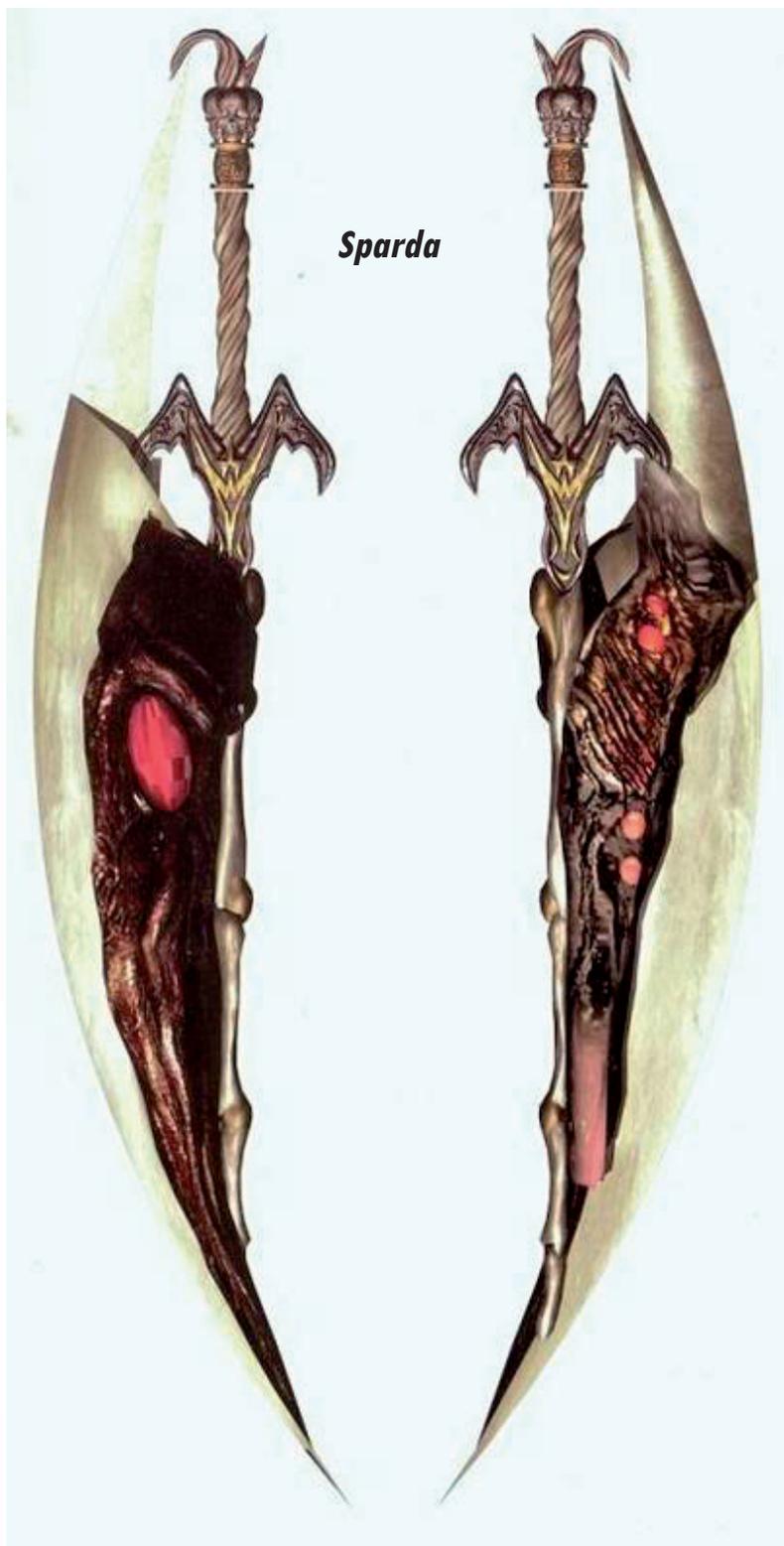
Armes démons connues



Alastor



Ifrit



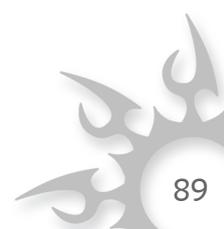
Sparda



Yamamoto

CHAPITRE IV

LES ANNEXES



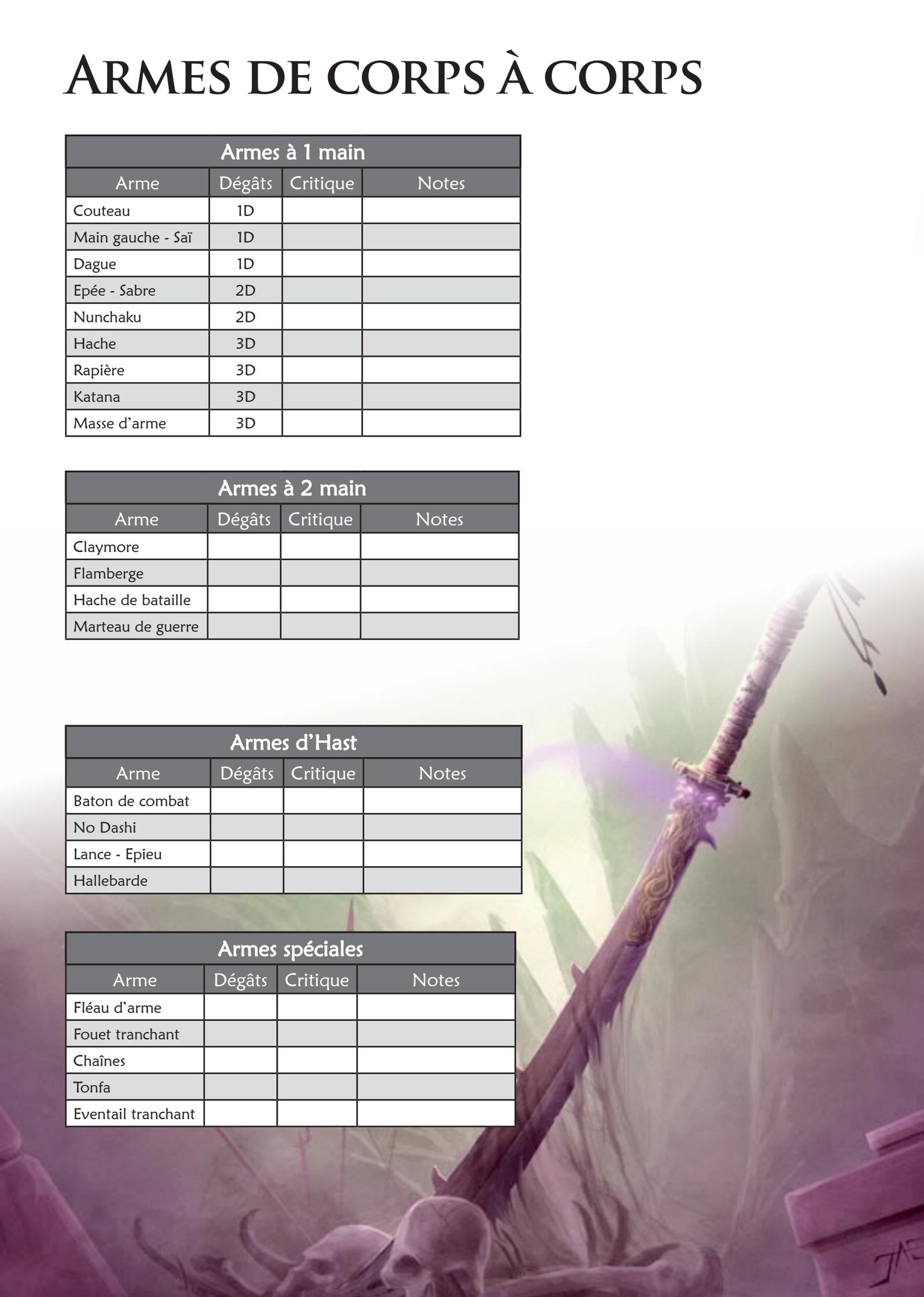
ARMES DE CORPS À CORPS

Armes à 1 main			
Arme	Dégâts	Critique	Notes
Couteau	1D		
Main gauche - Saï	1D		
Dague	1D		
Epée - Sabre	2D		
Nunchaku	2D		
Hache	3D		
Rapière	3D		
Katana	3D		
Masse d'arme	3D		

Armes à 2 main			
Arme	Dégâts	Critique	Notes
Claymore			
Flamberge			
Hache de bataille			
Marteau de guerre			

Armes d'Hast			
Arme	Dégâts	Critique	Notes
Baton de combat			
No Dashi			
Lance - Epieu			
Hallebarde			

Armes spéciales			
Arme	Dégâts	Critique	Notes
Fléau d'arme			
Fouet tranchant			
Chaînes			
Tonfa			
Eventail tranchant			



ARMES À DISTANCE



Armes de poing					
Arme	Dégâts	Critique	Portée	CDT	Notes
Revolver léger .38	2D	x2	50m	1/C	
Pistolet Semi-auto 9mn	2D	x2	50m	1/C	
Revolver lourd .44/.357	3D	x3	50m	1	
Pistolet semi-auto lourd .50	3D	x3	50m	1	
Pistolet mitrailleur 9mn	2D	19-20 / x3	50m	C/L	

Armes d'épaule					
Arme	Dégâts	Critique	Portée	CDT	Notes
Fusil à pompe calibre 12	3D	19-20 / x3	5m	1	
Fusil de chasse calibre 12	3D	19-20 / x3	5m	1/2	
Fusil de précision	3D	18-20 / x3	500m	1	
Arbalète	3D	x3	100m	1	
Arbalète à répétition	3D	x3	50m	1/C	
Fusil d'assaut 7.65mn	3D	x4	100m	1/C/L	

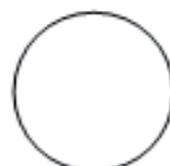
Armes lourdes					
Arme	Dégâts	Critique	Portée	CDT	Notes
Lance-flammes	3D			1	Feu de Potentiel 15
Lance-grenades	4D			1	
Mitrailleuse	3D			C/L	
Canon rotatif	4D			L	
Lance-missiles	6D			1	
Mortier	4D			1	

Armes spéciales					
Arme	Dégâts	Critique	Portée	CDT	Notes
Lance-harpons	1D	x3	5m	1	
Arc	3D	x3	FOR x10m	1	
Shuriken	2D	19-20 / x2	FOR m	-	
Couteau de lancer	2D	x3	FORm	-	
Fronde	1D	19-20 / x2	FOR x3m	-	

Devil May Cry

Role Playing Game

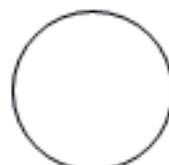
Héritage Profane :



Héritage Occulte :



Voie :



NOM:
 Devise :
 Traits de caractère :
 Sexe : Age : Poids : Taille :

CORPS		ESPRIT		AME	
FOR ce	.../	DEX térité	.../	SAG esse	.../
CON stitution	.../	INT elligence	.../	CHA risme	.../
VIG ueur	con	REF lexes	dex	VOL onté	sag
▪ Athlétisme	▪ Furtivité	▪ Vigilance
▪ Intimidation	▪ Cambriolage	▪ Jeu d'Échecs
* Tour de Force	* Équilibre	* Instinct-démon
▪ Méditation	▪ Traque	▪ Séduction
▪ Concentration	▪ Erudition	▪ Etiquette
* Régénération	* Occultisme	* Empathie animale
▪	▪	▪
▪	▪	▪

Points de Vie PV

Con x2 + modif con

Expérience d'entraînement :

* compétence démon (coût x2)

COMBAT

Initiative dex

Classe d'Armure CA
15+dex+tarmure

Devil Trigger Combo
 niv

Attaque au CORPS A CORPS
 for

▪ Armes naturelles

▪ Armes à une main

▪ Armes à deux mains

▪ Armes d'Hast

▪ Armes spéciales

Attaque à DISTANCE
 dex

▪ Armes de poing

▪ Armes d'épaule

▪ Armes lourdes

▪ Armes spéciales

Devil Trigger	Dull !	Cool !	Bravo !	Average !	Stylish !
Réserve					
Bonus en état diabolique	+1	+2	+3	+4	+5

Armes :	Type	Dégâts	Critique	Notes
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				

Arme démon : niv **Pouvoirs :**

INT	Type :	
SAG	Dégâts :	
CHA	Critique :	

Devil May Cry

Role Playing Game

NOM

Rang

HERITAGE PROFANE :

Devise :

Aspects :

-
-
-
-
-
-

Ressources & Statut :

HERITAGE OCCULTE :

Devise :

Rang

Pouvoirs :

-
-
-
-
-
-

Focus :

Rituels d'occultisme :

-
-
-

VOIE :

Devise :

Rang

Dons :

▪	▪
▪	▪
▪	▪
▪	▪
▪	▪

NOTES

