Les Héritiers

Par Fantome,
sur une idée de Patrick Delemotte
développée par Stéphane Mignon
pour le Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.
Les illustrations en licence CC0 Domaine publique proviennent exclusivement du site pixabay.com, certaines sont des compositions de plusieurs images de ce même site.

Résumé de ce jeu :

Les Héritiers, descendants de Gaïa, déesse de la vie sont pourchassés depuis la nuit des temps pars les Damnés d'Hades.
De l'issue de cette guerre, et de la survie des Héritiers dépend l'avenir du monde.
Ce jeu narratif dont l'intrigue traverse les âges se joue avec deux paquets de 54 cartes.

Table des matières

Résumé de ce jeu : 2
L'histoire 3
Univers de ce Jeu de rôle 7
Principes de ce Jeu de rôle 7
Matériel nécessaire 8
Personnages Joueurs 9
Les Damnés 11
Système de jeu 12
Deux exemples de synopsis pour jouer 19
Guerre des Gaules (Synopsis détaillé) : 19
Apocalypse 3020 (Synopsis succinct) : 21
Fiche de personnage 22
Crédits illustrations 23

BY NC SA

L'histoire

Le commencement :

Au commencement il n’y avait que Chaos, puis vint Gaïa.

Gaïa enfanta d'abord Ouranos dont elle fit son égal et le couronna d’étoiles. Elle le fit aussi grand qu’elle, afin qu'il la couvrît tout entière et qu’elle puisse l’accueillir en elle.

Bientôt, s'unissant avec Ouranos, elle fit naître Océanos, Céus, Créus, Hypérion, Japet, Théa, Thémis, Rhéa, Mnémosyne, Phébè, Téthys, et le dernier, le plus terrible de ses enfants, l'astucieux Cronos.

Gaïa et Ouranos eurent encore trois fils grands et vigoureux, les Hécatonchires Cottus, Briarée et Gygès, géants infatigables à la force immense, aux cent bras invincibles et cinquante têtes.

Ouranos eut peur que Gaïa ne lui préfère l’un de ses fils. À mesure qu'ils naissaient, il les cachait dans ses ténèbres chaque soir afin qu’ils ne puissent se coucher près de leur mère.

La Vengeance de Gaïa :

Gaïa gémissait, profondément attristée. Elle fomenta une vengeance, tirant de son sein l'acier à l’éclatante blancheur et en façonna une grande faux. Au matin, ayant trouvé ses enfants, elle leur révéla son projet : "Mes fils ! Si vous voulez m'obéir, nous vengerons l'outrage que vous fait subir votre père »

BY NC SA

Par crainte aucun n'osa répliquer.

Enfin Cronos, ayant pris confiance, répondit à sa vénérable mère : "Mère! Je promets d'accomplir notre vengeance ! Je ne respecte plus un père trop indigne !"

A ces mots, Gaïa ressentit une grande joie. Après avoir caché Cronos dans une embuscade, elle remit en ses mains la faux à la lame tranchante et lui expliqua sa ruse tout entière.

Le grand Ouranos arriva, amenant la Nuit, et animé du désir amoureux, il s'étendit sur Gaïa de toute sa longueur. Alors son fils, sorti de l'embuscade, agitant la faux énorme, longue, acérée, et s'empressa de couper l'organe viril de son père qu'il rejeta derrière lui.

Le grand Ouranos, irrité contre ces enfants qu'il avait engendrés lui-même, les surnomma les Titans, disant qu'ils avaient étendu la main pour commettre un énorme attentat dont un jour ils devaient recevoir le châtiment.

De deux de ces Titans, Cronos et sa sœur Rhéa naquirent les premiers de ceux qui se feraient plus tard appeler Olympiens.

Le règne des Titans :

Après avoir émasculé son père Ouranos sur ordre de sa mère Gaia, Cronos prit sa place, et précipita dans le Tartare ses frères et sœurs, les Hécatonchires et les Cyclopes, dont il craignait la puissance.

Il épousa ensuite sa sœur Rhéa, mais son père Ouranos lui avait jeté une malédiction : lorsque le fils de Cronos atteindrait l'âge adulte, il se retournerait lui aussi contre son père. Cronos engloutit donc dans l'ordre Hestia, Déméter, Héra, Hadès et Poséidon. Mais le dernier né, Zeus, échappa à ce triste sort grâce à sa mère, Rhéa.

La Guerre des Titans :

Quelques années plus tard, Zeus, devenu grand, estima le temps venu de libérer ses frères et sœurs et de se venger de son père. Il se fit passer pour

BY NC SA

domestique auprès du Grand Cronos qui était certain d'être débarrassé de tous ses enfants.

Un jour, alors qu'il lui servait à boire, Zeus lui donna en place du vin un puissant vomitif. Cronos commença à vomir ses autres enfants. Délivrés, ils se révoltèrent aussitôt contre leur père.

Cronos appela à l'aide les autres Titans. Zeus, de son côté, délivra les Hécatonchires, les Cyclopes et tous les autres prisonniers de Cronos pour s'en faire des alliés.

Océanos, l'aîné des Titans, garantit son appui à Zeus et à ses frères en envoyant sa fille Styx et ses petits-enfants rejoindre leur armée. Zeus bénéficiait en outre des oracles de sa tante Thémis et de son cousin Prométhée, tous deux ayant prévu dès les débuts du conflit la défaite des Titans.

Les parties adverses ainsi constituées, chaque groupe établit son propre campement, les Titans choisissant le mont Othrys, alors que Zeus et ses alliés s'installent sur le mont Olympe. Pour montrer leur reconnaissance, les Cyclopes, excellents forgerons, fabriquèrent pour les dieux des armes terribles : Le Foudre pour Zeus, Le Trident pour Poséidon et La Kunée, casque qui rend invisible, pour Hadès.

Le règne des Dieux de l'Olympe :

Zeus l'emporte et succède donc à son père, à la tête d'une nouvelle génération de dieux. Il obtient le ciel et la souveraineté absolue tandis que son frère Hadès dirigera le monde souterrain et le royaume des morts et Poséidon règnera sur la mer et les eaux.

Zeus s'occupe ensuite d'organiser la demeure des dieux. Il choisit la plus haute montagne du monde connu à l'époque, l'Olympe. Certains Titans furent châtiés à la suite de leur défaite : Cronos et ses sœurs et frères, à l'exception d'Océanos, furent envoyés dans le Tartare, tandis qu'Atlas fut condamné à tenir éternellement la voûte du ciel sur ses épaules.

D'autres, comme Prométhée et Épiméthée, ayant été d'une aide précieuse à Zeus, furent récompensés. Zeus épargna les Titanides, restées

neutres durant toute la durée du conflit et récompensa Styx en faisant d'elle la puissance présidant au grand serment des dieux.

L'avènement de l'Homme et la trahison de Prométhée :

Gaïa par la suite engendra sans le concours d'un partenaire aucun, ces héros fondateurs que furent les premiers hommes.

Prométhée, fils du Titan Japet, fût chargé par Gaïa de transmettre à ces hommes le Feu divin gardé jalousement par les Dieux de l'Olympe et confié au puissant Hadès, frère de Zeus.

Ainsi aidés de Prométhée, qui leur apprit comment maîtriser ce Feu divin, ces héritiers de Gaïa se le transmirent de génération en génération, et dans le plus grand secret.

La colère d'Hades :

Hades, trompé et furieux de l'avoir été, se donna pour quête de récupérer l'objet du larcin. Il envoya ses armées de Damnés pour traquer les hommes et leur arracher le Feu divin. Seule une poignée d'hommes et de femmes parvinrent à échapper à ce destin funeste et à garder ce don de leur mère Gaïa.

Ces rescapés demeurèrent sur la terre en ces jours-là, et aussi après cela, quand ils s'unirent avec les autres femmes et hommes, et qu'ils eurent des filles et des fils qui furent les héros forts du temps jadis, les personnes de renom qui firent, font, et feront l'histoire…

Et vous êtes l'un d'eux !

Bienvenue dans : **Les Héritiers** !

BY NC SA

Univers de ce Jeu de rôle

Ici, les joueurs interpréteront de lointains descendants de Gaia, des Héritiers : des hommes et des femmes dotés d'un don exceptionnel et qui se retrouveront tôt ou tard confrontés à leurs pires ennemis : les Damnés.

L'histoire des Héritiers traverse les âges. Aussi, il est possible de jouer à ce jeu à n'importe quelle époque.

Vous pouvez appuyer votre scénario sur n'importe quels faits ou personnages marquants de l'Histoire de l'humanité, et l'adapter à l'ambiance et l'intrigue de ce jeu, en voyant dans les plus petits détails la preuve de l'existence et des agissements des Héritiers, et de leur lutte éternelle pour échapper aux Damnés.

Principes de ce Jeu de rôle

Ce jeu narratif est prévu pour un Meneur de Jeu (MJ) et jusqu'à 4 autres joueurs.

BY NC SA

Matériel nécessaire

Il vous faudra pour jouer :

- Une table assez large pour tous vous accueillir
- 2 jeux de 54 cartes (un pour les Epreuves, et un pour les Oracles) ;
- une fiche de personnage par joueur-euse (disponible en fin de cet ouvrage)
- un crayon de papier et une gomme par joueur-euse ;
- un scénario (ou un MJ qui aime l'improvisation) ;
- du temps
- et probablement à boire et à manger.

BY NC SA

Personnages Joueurs

Comme dans beaucoup de jeu de rôle, une feuille de personnage aide à se représenter ce que le personnage peut ou ne peut pas faire.

Identité

L'identité est un concept donnant en quelques mots les informations essentielles sur le personnage : nom, genre, âge, occupation/métier. Ce concept d'identité est laissé totalement libre à l'imagination de la joueur-euse.

Attributs

Un personnage joueur (PJ) est caractérisé par 4 attributs :

- Physique interviendra lorsque la joueur-euse proposera des actions où le corps est en jeu : soulever un objet lourd, se battre à l'épée, montrer sa musculature pour intimider ou plaire à un public, etc.
- Esprit jouera un rôle lorsqu'un personnage voudra cherchera à utiliser sa tête pour réfléchir, enquêter, débattre avec classe et honneur.
- Destinée comptera dans les cas où la tête et le corps ne peuvent rien faire seul et qu'il faut retourner la situation par la narration. Exemple d'un personnage pris en chasse dans une cité, a-t-il la possibilité de trouver une cachette où se dissimuler ? Le groupe est pris dans un guet-a-pan est-ce qu'un des PJs percevra le danger ? etc.
- Don est l'attribut qui évalue la qualité de maîtrise du don divin d'un PJ.

La joueur-euse a 4 points à répartir entre chacun de ces attributs. Deux contraintes le minimum est 0 et le maximum est 3.

BY NC SA

L’Héritage : le Feu divin

Les Dons

Un Héritier ignore qu’il l’est jusqu’à ce que le Feu divin se réveille en lui et que son don se manifeste. Cela intervient à l’occasion de ses 14 ans. Le don de Gaia est en lien étroit avec la Vie. Chaque personnage ne peut développer qu’une facette de ce dernier parmi :

- Création : le personnage peut faire germer des graines dans une terre aride, rendre féconde une femme stérile, donner naissance à une nouvelle espèce animale ou végétale dérivée d’une espèce existante, …
- Croissance : le personnage peut faire pousser, croître et se développer tout organisme vivant, quelle que soit sa nature.
- Guérison : le personnage peut guérir toute maladie, régénérer un sol ou une eau pollué, revigorer une plante mourante, …
- Jouvence : le personnage peut redonner une nouvelle jeunesse à n’importe quel être vivant, reculant son horloge biologique selon son bon vouloir.

Quel que soit le don que porte un Héritier parmi les quatre ci-dessus, il doit être en contact avec la cible pour user de ce don. La cible ne doit pas être morte : la Mort est malheureusement définitive.

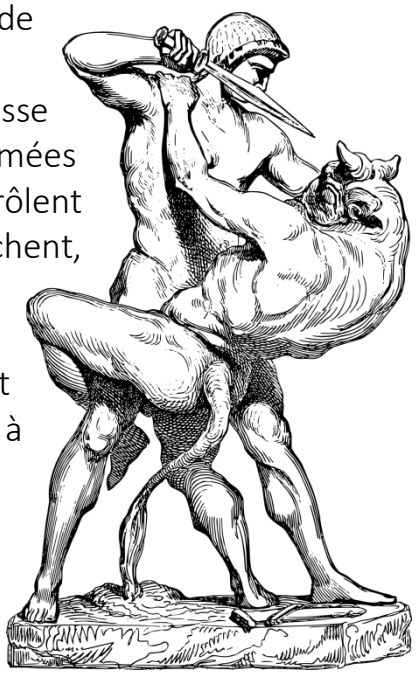
Un Héritier, ou une créature quelle qu’elle soit qui porte en elle ne serait-ce qu’une once de divinité ne peut pas être la cible des dons.

Les Revers

L'usage de son Don n'est pas sans contrepartie. Chaque utilisation puise dans l’énergie vitale de l’Héritier. Comme tout humain, un Héritier n'est pas immortel ; comme tout humain, il finira par mourir de vieillesse, s'il n'est pas d'une maladie, d’un accident, ou de toute autre façon. Mais un Héritier peut perdre la vie également en la sacrifiant par un usage trop important de son Don.

BY NC SA

Les Damnés

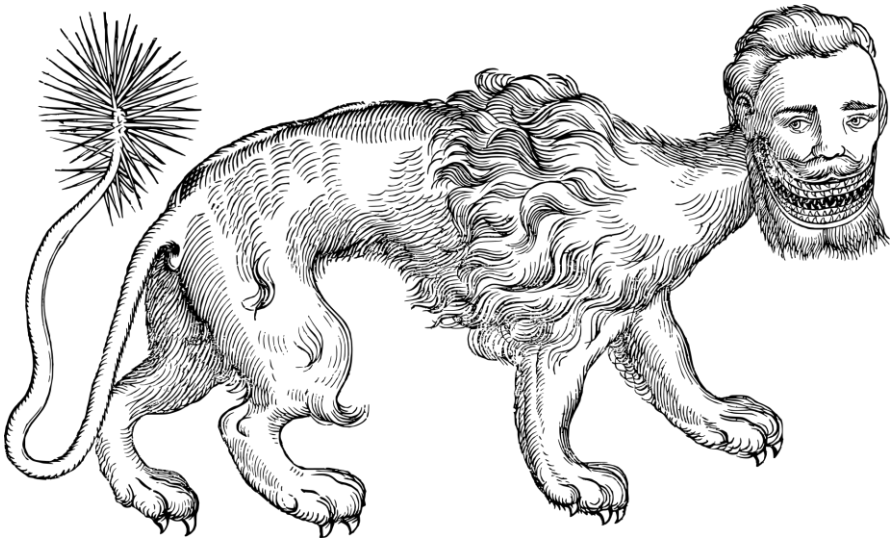


Ces êtres, humains pour la plupart, ont passé un pacte de sang avec Hadès.
La majorité se fond dans la masse des humains et passe inaperçue. D'autres sont d'hideuses créatures déformées par le mélange des sangs. Parmi ceux-là, certains contrôlent par magie leur forme maudite. Les autres se cachent, attendant l'obscurité et les ténèbres pour sortir et agir.

Eux aussi ont reçu le Feu divin, et eux aussi ont développé des dons particuliers, mais ceux-ci sont à l'opposé de ceux des Héritiés.

Égoïstes, avares, belliqueux, ils ne cherchent qu'à étendre leurs dominations, à répandre la mort sur Terre pour servir leur « père ».

Les êtres les plus abjectes que l'Histoire ait retenus sont de ceux-ci.



BY NC SA

Système de jeu

Réussite ou échec des actions :

Toutes les actions n'ont pas la même difficulté de réalisation. Il est nécessaire d'avoir un moyen de déterminer si le PJ est capable de réaliser les actions désirées. C'est à ce moment que le système d'épreuve entre en jeu. C'est lors des épreuves que les joueur-euse-s écriront eux-mêmes l'avenir de leurs personnages et se donneront les moyens de le faire.

Les épreuves :

Le destin des PJs s'écrit comme la fiction qu'ils vivent de manière collaborative. Mais il arrive que le destin ne dépende pas que de la simple volonté de ceux qui le subissent. Des forces innombrables sont en action. Lors d'une incertitude ou d'une opposition, une épreuve sera matérialisée par un tirage de cartes.

Ce JDR se veut narratif, ainsi l'on partira du principe qu'une action dont l'issue est jugée évidente ne nécessite aucun tirage.

Dans tous les autres cas, une épreuve doit être passée et un tirage réalisé. Du résultat de cette épreuve dépendra la suite des événements.

Chaque joueur-euse commence avec 7 cartes en main.

À chaque fois que le meneur le demandera, les joueur-euse-s piocheront dans le tas afin de se constituer une main d'un nombre de carte identique au score de l'Attribut sollicité + 1.

Le Meneur, de son coté, tirera autant de cartes que de joueur-euses + 1.

Le Meneur et la joueur-euse choisiront ensuite une carte de leur main et la poseront sur la table, face visible, en commençant par le MJ qui indiquera ainsi le niveau de difficulté. La carte la plus forte validera ou non l'action proposée. Meneur et joueur-euse ont en outre la possibilité de poser plusieurs

cartes de même valeur afin d'augmenter encore le niveau de réussite ou d'échec, un carré l'emportant sur un brelan qui l'emporte sur une paire, qui l'emporte sur une carte seule.

Une fois l'épreuve passée, quel que soit le résultat, le Meneur et la joueur—use conservent leur main, dans la limite de 7 cartes. Les cartes au-delà de 7 doivent être défaussées et remises sous la pioche.

Vous le comprendrez très vite, pour tirer avantage d'une situation et anticiper sur le long terme, il faudra gérer sa main habilement en n'hésitant pas à faire passer ses cartes de faible valeur sur des actions mineures afin de conserver ses cartes hautes pour les situations clés. Ce système émule le fait que la vie d'un personnage est tel un fil qui serait tissé puis déroulé et parfois coupé prématurément par les Moires.

Les cartes vont du 2 à l'As. Toutes les cartes peuvent servir à résoudre une épreuve, mais les couleurs des cartes sont liées aux attributs.

♦ : physique
♠ : esprit
♣ : destinée
♥ : don

La qualité de réussite ou d'échec d'une épreuve dépend non seulement de la valeur des cartes, mais aussi du nombre de cartes de même valeur de chaque côté : plus la joueur-euse aura de cartes de même valeur sur la table devant elle, plus la réussite du personnage joueur sera importante ; plus le Meneur aura de carte de même valeur sur la table devant lui, plus l'échec du personnage joueur sera important.

+0 Carte : réussite/échec minoré
+1 Cartes : réussite/échec standard
+2 Cartes : réussite/échec exceptionnelle
+3 Cartes : réussite/échec critique

Règles contextuelles :

1. On peut proposer en réaction à une action d'un type d'attribut, une action d'un autre attribut si cela est cohérent et validé par le meneur.
   Ex : on tente de frapper mon PJ (physique), mais il appelle à la raison (esprit) pour stopper son adversaire.
2. En cas d'égalité de valeur et de nombre des cartes opposées, l'emportera celui qui a le plus gros score d'Attribut sollicité.
3. En cas d'égalité de valeurs et de nombre des cartes, mais aussi de score d'Attribut, l'emportera le meneur, ou le meneur décidera pour les deux personnages joueurs en opposition.
4. Le joker est soit au-dessus du Roi, soit en dessous de l'As au choix de l'utilisateur. Ce choix doit cependant être clairement exprimé au moment d'annoncer sa carte.
5. Le don ne peut être utilisé que 10 fois lors d'une séance (partie). S'il tombe sous 0 est devient négatif, le Feu divin est à jamais perdu et le personnage ne pourra plus y faire appel. Une fois à 0, il ne peut être restauré que par de longues heures de méditation (entre deux parties).

BY NC SA

Consulter les Oracles :

Afin de soutenir l'imagination des joueur-euses et du Meneur lors des phases de narration, il leur est possible de consulter les oracles, en tirant à cette fin 5 cartes dans le paquet prévu à cet effet (et dont on aura retiré les jokers), et en les interprétant à l'aide des pages suivantes.

Pour cela, il sera tout d'abord posé des questions pour chacune des 5 cartes tirées :
1 Qui ou quoi est au centre de l'intrigue comme acteur ?
2 Qui ou quoi s'oppose, fait obstacle ?
3 Dans quelles dispositions se trouve l'entourage ou l'environnement ?
4 Quelles sont les pistes de résolution, les aides potentielles ?
5 Vers quel résultat final s'oriente la situation ?

Chaque carte pourra ensuite être recouverte par une nouvelle carte tirée avec une question plus ouverte permettant de préciser la réponse.

Définition et symbolisme des Cartes d'Oracle :

Comprendre le sens des enseignes, ou couleurs ♥ ♣ ♦ ♠

♥ Le Cœur - Symbolise le réceptacle qui accueille et contient le Feu divin, l'essence de la Vie, la circulation de l'énergie, la vitalité, le ressourcement, la guérison des blessures, la fécondité, les sentiments.

♦ Le Carreau - Symbolise la pointe de flèche ou le carreau d'arbalète qui projeté, se met en mouvement, se déplace et ainsi permet d'atteindre un objectif au loin. Cette suite incarne donc l'initiative et l'action physique, qui vise la concrétisation d'un résultat palpable.

♣ Le Trèfle - Symbolise la réussite, l'expression de la totalité et de l'achèvement, l'accomplissement, le confort matériel ou non, et la sécurité.

♠ Le Pique - Symbolise le discernement, le tri entre l'ivraie et le bon grain, le combat d'idée à idée, les heurts psychiques, la potentialité de l'intellect, l'action de la raison qui décide et qui tranche.

L'As :

Il symbolise le commencement d'une situation nouvelle, le démarrage de projets, un nouveau départ, une période empreinte de puissance, d'énergie, de de nouvelles potentialités.

Le Roi :

C'est là un homme mûr, épanoui, stable, souvent aisé. Il possède le pouvoir et l'autorité. C'est lui qui décide, façonne l'histoire, construit le monde.

La Dame :

Cette Femme douée est dotée d'aptitudes innée à réunir, faire rejoindre, communiquer et aimer. C'est une Femme mature, ayant vécu les expériences de la vie, dont l'enfantement.

Le Valet :

Il symbolise les prises de risques. C'est une personne en cours d'évolution, un adolescent ou jeune adulte. Chargé des communications et des messages, c'est aussi un messager, un intermédiaire.

Le DIX :

C'est l'achèvement d'un cycle, d'un projet, son résultat. Il promet des événements extraordinaires, la plénitude, la transcendance, puis l'accalmie pour un nouveau départ, un nouveau projet…

BY NC SA

Le NEUF :

Ce projet-ci est à longue échéance. Le résultat est presque atteint, mais nécessite d'aller de l'avant. L'accomplissement passera par une forme de purification, de spiritualité.

Le HUIT :

Des pourparlers, des démarches, des tests sont à prévoir. Les gens et les idées peuvent être mis à l'épreuve dans un équilibre des forces en présence. Des éclaircissements et une remise en ordre sont nécessaires : on récolte ce que l'on sème.

Le SEPT :

De nouvelles évolutions, idées viennent s'ajouter, offrant plus de variété. Les idées et projets vont se développer selon de nouvelles dispositions. La période est à la ré-évaluation pour atteindre perfection et réussite.

Le SIX :

Les changements dans les résultats, et la croissance apportent un déséquilibre, et imposent des choix. L'équilibre, l'amélioration et l'harmonie doivent être recherchés.

Le CINQ :

Le premier défi se présente comme une étincelle dans la situation. D'importants changements sont en vue. Cette crise salutaire apportera le renouvellement nécessaire.

BY NC SA

Le QUATRE :

Les assises, les racines, les fondations de l'édifice symbolique, d'une affaire, sont un gage de constance, stabilité, solidité, réussite soutenue par l'effort. L'équilibre entre esprit et matière est atteint.

Le TROIS :

Symbolise le résultat de l'union de principes opposés, l'enfant né d'une mère et d'un père. Les combinaisons sont favorables, promesses de croissance créative, de naissances. Une première étape est accomplie qu'il faut célébrer.

Le DEUX :

Interroge sur la direction que prendra la situation. Il est à la fois équilibre et synthèse, opposition et réunion, dualité et unité, l'un ou l'autre ou l'un et l'autre, union ou désaccord.

BY NC SA

Deux exemples de synopsis pour jouer

Guerre des Gaules (Synopsis détaillé) :

Ce scénario se déroule en Gaule Belgique en 260 av JC, afin de représenter l'une des plus grandes batailles que se livrent les Héritiers et les Damnés (avec la Guerre des Gaules en 55 av JC).

Les Ambiens :

10 ans se sont écoulés depuis la guerre qui opposa les Armoricains aux Germains. De cette victoire naquit une nouvelle tribu, les Ambiens, qui édifièrent Samara (situé dans la Somme). Vainqueur et vaincu se mêlèrent pour former la région que césar nommera la Gaule belgique.
Les Gaulois sont divisés en 3 classes : le sacerdotale représenté par les druides, guerrière représenté par l'aristocratie et producteur (artisans, agriculteurs, éleveurs).
Bien qu'ils aient leurs statères, ils pratiquent le clientélisme. En échange de bien, le client sert son patron contre un service, comme les ambactos par exemple.

Les faux dieux :

Bien que Gaia, ses frères et ses sœurs foulent la terre, ils ne sont pas vénérés ici. Les Gaulois prient Leu "le polytechnicien", Cermunos "le père de la forêt", Epona "la protectrice", Taranis "la foudre", les 3 Déesses mères et bien d'autres.

Les romains :

Loin de la Guerre des gaules, les romains commercialisent dans tout le pays, vendant principalement du vin aux nobles : une amphore contre un esclave.

BY NC SA

Le sanctuaire de l'Ancre :

Non loin du village de 500 âmes, l'enclos de 75m est dédié aux dieux à la suite de la victoire sur les Armoricain. Construit à partir des vaincus, en son centre, un monument cubique de 1.6m constitué de 700 individus, et des ossuaires piliers aux 4 coins de l'enclos. 4 fois l'année, des rites de commensalité y ont lieu.

BY NC SA

Apocalypse 3020 (Synopsis succinct) :

Cela fait des millénaires que les Héritiers et les Damnés se livrent à une guerre sans merci. Au milieu de ce chaos, des liens se sont néanmoins tissés ça et là entre des descendants des deux factions.

De ces unions contre nature est née une nouvelle génération d'enfants des dieux portant en elle les pouvoirs opposés de la vie et de la mort, du bien et du mal. La plupart portent également des mutations héritées des Damnés. Ils portent en eux les espoirs des deux camps sans savoir auquel donner leur allégeance. Ils sont les Indécis.

Hades est ses sbires n'ont cessé de croître en nombre et en puissance, tandis que les Héritiers ont vu leur nombre se réduire comme peau-de chagrin. Vous êtes de ce petit restant.

Les puissances armées du monde entier sont maintenant à la solde d'Hades. Les pouvoirs politiques et grands lobbies pharmaceutiques également.

De très nombreuses expériences ont été menées par les Damnés sur ces enfants de sang mêlé que sont les Indécis.

Le salut du monde et la victoire finale repose sur la destinée de cette nouvelle génération. Et vous êtes, vous les derniers Héritier, les seuls à pouvoir encore les arracher aux griffes d'Hades.

Vous avez réussi, tout récemment à localiser le vaste complexe où ces Indécis sont emprisonnés et subissent mille tortures. Dans les plus noires profondeurs d'une jungle tropicale épaisse, sous un temple Astèque à flanc de montagne, se cache en effet l'entrée secrète des laboratoires scientifiques dirigés par Hades et ses Damnés.

Vous voici donc au cœur d'une jungle impénétrable, à la recherche de ce complexe, prison des Indécis, qui seuls, peuvent sauver la vie.

Il vous faut les libérer et les convaincre de rejoindre le camp des Héritiers.

BY NC SA

Fiche de personnage

Identité de l'Héritié :

_____

Physique : ____
Esprit : ____
Destinée : ____

Don : _____ Utilisations __ /10

CC BY NC SA

Crédits illustrations

(Toutes sous licence CC0 – Domaine publique)

Gaia page de couverture
Image composée de :
https://pixabay.com/fr/illustrations/personnes-jeune-fille-femme-visage-2013447/
https://pixabay.com/fr/illustrations/aquarelle-fleurs-printemps-aquarelle-4265070/
https://pixabay.com/fr/illustrations/aquarelle-fleurs-aquarelle-fleur-4262321/

Image de fabrique DELEMOTTE Patrick

Image de fabrique MIGNON Stéphane
https://pixabay.com/fr/vectors/ic%C3%B4nes-de-cercle-dragon-anneau-1295218/
https://pixabay.com/fr/vectors/d%C3%A9s-cube-die-jeu-gamer-chance-152070/

Gaia
https://pixabay.com/vectors/woman-flowers-line-art-floral-5228713/

Damnés
https://pixabay.com/vectors/greek-mythology-line-art-greece-5198244/

https://pixabay.com/vectors/manticore-monster-line-art-beast-5292617/

Cadre de la fiche de personnage
https://pixabay.com/fr/vectors/cadre-fronti%C3%A8re-or-dessin-au-trait-4709861/