

Les Héritiers

Aventures féériques
à la Belle Époque





Les Héritiers

Aventures féériques
à la Belle Époque



Crédits

Les Héritiers a été créé par Isabelle Périer et Éric Paris

Auteurs des textes

Nicolas Bernard, Vincent Blanchard, Fabien Clavel, Greg Lem, Éric Paris, Isabelle Périer

Supervision éditoriale

Jawad, Greg Lem et Ismaël Saura

Création graphique, direction artistique et maquette

Sébastien Lhotel

Recherches et retouches d'archives

Greg Lem

Illustrations

Alain Brion, David Chapoulet, Martin Legal, Olga Levina, Édouard Noisette, Daria Rashev,
Olivier Ruillard, Gabriel Björk Stiernström, Christophe Swal, Grégoire Veauléger

Illustration de couverture

Alain Brion

Ont participé aux playtests du jeu

Jean Bagarry, Nicolas Bernard, Vincent Blanchard, Anaël Blot, Benjamin Bonnes, Jean-Luc Boucarre,
Prem Carriou, Hervé Chaminaud, Davy Chartier, Sébastien Chevallier, Frédéric Chansel, Christophe « Tristophe »
Chelabi, Fabien Clavel, Maxime Gabriels, Amandine Hot, Thomas Laidet, Josse Lucchetti, Xavier Moulin,
Othon du Neuf Trois, Nicolas Raidelet, Freddy Schneider

Remerciements

Il y a tant de bonnes fées et de bonnes volontés à remercier au moment de boucler un travail d'aussi longue haleine... Nos premiers remerciements vont aux proches d'Isabelle, à ses parents et à ses sœurs, à Maxime, pour la confiance qu'ils nous ont accordée. Merci à Éric Paris de nous avoir laissé reprendre le flambeau bien des années plus tard. À César Bastos et Thoraval Mac Benah pour leur soutien sans faille et leurs pouvoirs bientôt légendaires. À nos proches à nous, qui ne comprennent pas toujours pourquoi nous brûlons une moitié de notre existence dans les jeux de rôle mais qui ont bien senti que ce feu dégageait, cette fois plus encore que les autres, la lumière de ce qui est vivant.

Merci à tous les bienveillants soutiens rencontrés sur Ulule : ce jeu vous doit tant ! Il est aussi le vôtre.

© Greg Lem, 2026, Éditions Metaplot

Première édition : Département des Sombres Projets, TITAM, 2021

Nouvelle édition : Metaplot, 2026

ISBN : 978-2-488935-00-5

Tous droits réservés.

www.metaplot.fr



Sommaire

I. Devenez un Héritier	4	7. Les fées	124
Première partie :		8. Les compétences	173
Faux-Semblants	12	9. Combat et scènes d'action	182
2. Le Paris de la Belle Époque	12	10. Les Pouvoirs féériques	208
3. Le « Who's who » des ombres	44	11. Pouvoirs profonds et légendaires	246
4. Être une fée à la Belle Époque	56	12. La progression des personnages	271
Nouvelle - La fin d'une fée	77	13. Armes et équipement	277
Deuxième partie :		Troisième partie : Intrigues	298
Rouages de l'aventure	86	14. Une histoire des fées	300
5. Le Système 3D	88	15. La Monarchie féérique	314
6. Créer un Faux-Semblant	100	16. Scénario : « À la vie, à la mort ! »	327

Avant-propos de l'éditeur

Ce jeu est né de l'imagination d'Isabelle Périer et d'Éric Pâris à la fin des années 1990. Isabelle a poursuivi son développement seule, puis en s'entourant d'amis qui l'ont aidée à construire ce qui allait devenir, dans une vie déjà bien remplie, son Grand Œuvre. En septembre 2017, Isabelle est brutalement décédée. Avec l'accord d'Éric, ses amis, dont je fais partie, et son éditeur d'alors, le Département des Sombres Projets, nous sommes promis, le jour de son enterrement, de mener à son terme le développement du jeu et de le publier. Nous sommes ainsi devenus ses héritiers, vite rejoints par plus de 700 contributeurs sur la page Ulule lors d'une campagne de financement participatif épique qui a permis au jeu de connaître une magnifique édition.

Douée d'une intelligence et d'une créativité hors du commun, Isabelle a été d'une extraordinaire générosité. Avec *Les Héritiers*, elle nous a laissé par dizaines des aventures à vivre, des personnages à rencontrer et des secrets à découvrir. Voilà pourquoi brille, dans la tristesse sans fin où sa disparition nous a plongés, la petite flamme obstinée d'un réconfort : grâce à cette gamme, nous avons encore un nombre infini d'heures à passer tout près d'elle, et mille endroits où la retrouver. Et c'est une joie pour tous ceux qui ont contribué aux *Héritiers*, de savoir que, lorsque vous arpentez à votre tour ce monde, vous l'y rencontrerez.

Le Département a malheureusement fermé ses portes en 2025. Déjà auteur principal de la première édition, j'ai entrepris, sous le pseudonyme de Greg Lem, de reprendre le flambeau afin de poursuivre l'aventure éditoriale de ce magnifique projet. J'espère être à la hauteur d'Isabelle et Ismaël, et vous invite à mon tour à pénétrer dans ce riche et merveilleux univers que j'affectionne tant.

Devenez un Héritier



Situé à la Belle Époque, *Les Héritiers* est un jeu de rôle fantastique qui entrecroise merveilleux arthurien, aventures *pulp*, intrigues occultes et parfum gothique. Les personnages incarnés par les joueurs sont des créatures d'apparence humaine mais dont la nature véritable est féérique. Ils entrevoient des bribes de l'avenir, le leur et celui du monde : parviendront-ils à empêcher l'apocalypse dont ils font le cauchemar récurrent ?

LA BELLE ÉPOQUE FÉÉRIQUE

Nous sommes en Europe, à la Belle Époque, en 1900. La civilisation européenne est à son apogée. Elle concentre le pouvoir économique, financier, politique, militaire et technique. Grâce à leurs colonies, les grandes puissances que sont l'Angleterre, la France et l'Allemagne profitent des ressources quasiment infinies des pays et des peuples qu'elles ont soumis pour faire

entrer à grande vitesse le continent dans la modernité. Convaincus de leur supériorité, la plupart des Européens adhèrent au mythe du Progrès : le progrès matériel permettra d'accéder au progrès moral. L'Homme, grâce à la technique et à l'amélioration de ses conditions de vie, va devenir meilleur. Ainsi, les religions, qui ne proposent toujours qu'un salut dans l'au-delà, sont-elles concurrencées par les idées des Lumières et par une laïcité, voire un anticléricalisme, qui progresse rapidement dans les mentalités, notamment en France. Mais cette Europe de la Belle Époque n'est pas exactement



DES OMBRES AU TABLEAU

Le tableau triomphal de l'Europe en 1900 a cependant des zones d'ombres. Les tensions géopolitiques sont fortes, non seulement entre l'Allemagne et la France, qui pense devoir prendre sa revanche de 1870, mais dans toute l'Europe car ses nations sont liées par des alliances. Le spectre de la guerre n'est donc jamais bien loin. Les inégalités économiques et sociales provoquent un mécontentement croissant qui s'exprime par les mouvements sociaux des syndicats, par la montée du socialisme et par des explosions de violence anarchistes ou criminelles. Les femmes, toujours traitées comme des mineures, luttent pour sortir de leur condition opprimée. La technique et l'industrie, si elles offrent un confort et une puissance encore jamais vus, sont également la source d'une pollution inquiétante qui couvre les grandes capitales d'un nuage épais et gris, appelé *smog* à Londres. Les colonies permettent aux Européens de découvrir d'autres cultures et d'autres mœurs, fissurant parfois leurs certitudes ethnocentriques. L'homme moderne, qui s'imagine avoir chassé la superstition religieuse grâce à la science, voit réapparître les croyances et le surnaturel sous la forme de l'occultisme et des sociétés secrètes. L'expression « Belle Époque », apparue *a posteriori*, ne doit pas laisser croire que l'époque était entièrement « belle »...

celle que l'on croit connaître. Dans les replis de la société humaine se cachent des fées : des elfes, des trolls, des korrigans, des vampires... Ces fées sont là depuis longtemps, depuis l'origine des temps selon certains. Traquées par les religions du Livre et menacées d'extinction au Moyen Âge, elle se dissimulent désormais parmi les hommes qui les ont oubliées. Car elles portent un **Masque**, qui leur donne des traits humains et leur permet de vivre à leur contact. C'est pourquoi on les appelle les **Faux-Semblants**. Ils ont leur propre société : depuis le Moyen Âge, ils

sont les sujets d'une Monarchie qui a pour mission de les protéger et de cacher leur existence. Depuis la Révolution française, certains s'en affranchissent pour intégrer les rangs de Communautés tout aussi protectrices mais aux intérêts divergents. En outre, des sectes de mages au courant de l'existence des Faux-Semblants se dissimulent également pour échapper à la vindicte des religions du Livre.

La société féérique est menacée : de plus en plus, les fées oublient leur Féerie au contact des humains et, pour certaines, deviennent humaines en restant à jamais dissimulées par leur Masque. Les individus qui restent attachés à la Féerie sont déchirés entre tradition et modernité, d'autant plus que de nouvelles fées, dites « modernes » (comme la fée électricité), apparaissent depuis peu et viennent bousculer les idées reçues. Avalon, patrie des fées et de la Féerie, est désormais coupé de la Terre, dans une réalité parallèle, et s'effondre doucement dans le néant, menaçant de disparaître un jour ou l'autre, bientôt peut-être. L'Alliance entre fées et humains que devait rétablir la Monarchie lors de sa fondation n'est plus qu'une utopie qui fait soupirer les plus rêveurs et ricaner les plus cyniques.

Mais surtout, **certaines fées rêvent du futur**. Le leur et celui du monde entier. Elles sont hantées par un rêve récurrent : une grande plaine déchirée par les obus et les balles, des tranchées infâmes, des combats où l'horreur le dispute à l'abjection et, dominant ce spectacle, l'ombre d'un Grand Dragon venu dévorer la Terre. Elles se réveillent avec ces mots en tête : « En 1914, tout s'achève. Je suis un Héritier. »

LES HÉRITIERS

Les joueurs incarnent des Faux-Semblants, c'est-à-dire des créatures féériques disposant de capacités extraordinaires et se dissimulant, grâce à leur Masque, parmi les humains. Ces personnages peuvent être proches de leur Féerie et participer de près à la vie de la société féérique, dans la Monarchie ou dans les Communautés. Ils peuvent également choisir de n'avoir que peu de relations avec leurs semblables, et éventuellement être des

Faux-Semblants enfouis, néophytes de la société féérique et fréquentant surtout la société humaine qui peut leur offrir de belles opportunités de réussite, notamment grâce à leurs capacités surhumaines, exploitées ou latentes.

Mais, quoi qu'il en soit, les personnages incarnés par les joueurs, que l'on appellera dorénavant « Héritiers » ou PJ (pour Personnages-Joueurs),

sont **des êtres hors du commun**. D'abord parce qu'ils sont compétents et pleins de ressources. Nous avons voulu que les joueurs incarnent des personnages qualifiés dans leur domaine de prédilection mais également polyvalents et passionnés par toutes ces petites choses futiles qui font le sel de la vie et la complexité d'une personne : une passion pour le sport, le vin, la bonne chère, la mode... Nombre d'Héritiers sont aisés, riches, voire scandaleusement riches. Les joueurs peuvent cependant choisir d'incarner des fées moins opulentes, voire des parias, selon la manière dont ils envisagent leur insertion dans la société, aussi bien humaine que féérique. En effet, la Féerie n'est pas toujours simple à vivre et certaines fées ne sont pas épargnées par les accidents de la vie, les discriminations, la difficulté à trouver sa place et à définir son identité.

Cependant, les joueurs incarnent forcément des personnages exceptionnels, y compris pour des fées, car ils sont avant tout des Héritiers, c'est-à-dire des êtres hantés par des rêves prémonitoires. Ceux-ci leur dévoilent des aperçus de l'avenir, qui les aident à surmonter l'adversité et à survivre, mais aussi l'horreur de la fin du monde. Ils ont une quête mythique et métaphysique à accomplir car ils sont le dernier espoir d'un monde qui pourrait s'achever en 1914. **Il leur reste donc quatorze années pour éviter la fin terrifiante qui l'attend.**

DES AVENTURES FÉERIQUES ET MYSTÉRIEUSES

Les Héritiers propose aux joueurs d'accomplir une quête initiatique qui leur permettra de répondre aux questions suivantes : **qu'est-ce qu'un Héritier ? Qu'est-ce qui s'achève en 1914 ? Comment sauver le monde et la Féerie de leur destruction ?** Cette méta-intrigue détermine la plupart des aventures que vont vivre les Héritiers car, au fil de ces événements, ils collecteront les indices qui leur permettront de comprendre les enjeux de leur quête et de prendre des décisions afin de sauver (ou



UN BASTET

pas) le monde. Ainsi, ils sont au centre d'aventures historiques, occultes, magiques mais également politiques.

La société féérique est un nid de manigances et de complots riches en histoires et en rebondissements. Incarner des Héritiers, c'est aussi s'inscrire dans cette dynamique du monde des fées et participer aux machinations de la Monarchie, des Communautés ou des mages.

LES HÉRITIERS ET SON DÉVELOPPEMENT

Le livre que vous tenez entre vos mains est le premier élément d'un triptyque initial dans la gamme du jeu formé d'un livre de base, d'un livre du meneur (que nous appelons le « Docte »), *Arcanes & Faux-Semblants*, et des accessoires du meneur, intitulés *Objets Aventureux*. Le livre de base, sous-titré « Aventures féériques à la Belle Epoque » est suffisamment complet pour jouer et vivre nombre de belles aventures dans l'univers des *Héritiers*. Il commence

par présenter le premier *setting* du jeu : Paris à la Belle Époque, exposant la vie quotidienne des Parisiens et la manière dont les fées s'inscrivent discrètement dans cet environnement. Il détaille ensuite, dans une deuxième section, le système de jeu, tout ce qu'il faut pour créer et incarner un Héritier (types de fées, pouvoirs, équipement, etc.). Enfin, la dernière section se focalise sur le *background*. Elle trace les grandes lignes de l'histoire féérique, de son organisation monarchique, et se conclut par un scénario d'introduction en trois actes. Étant donnée la nature initiatique des Héritiers, seul ce premier livre est consultable par les joueurs, à l'exception du chapitre 3 et de la dernière section (à partir du chapitre 14). Les informations qui y sont contenues ne sont pas forcément connues des personnages, tout dépend de leur niveau de savoir, mais peuvent être lues sans risque par les joueurs car aucun des secrets de l'univers n'est divulgué.

En revanche, le deuxième livre, *Arcanes & Faux-Semblants*, est exclusivement destiné au Docte (le meneur de jeu). Outre des conseils de mise en scène et d'ambiance, il développe le *background* du jeu et en dévoile les secrets. Il narre l'histoire occulte du



La gamme *Les Héritiers*

Nous comptons développer la gamme des *Héritiers* en suivant trois directions qui permettront aux meneurs occupés de trouver du matériel de jeu prêt à jouer et aux plus créatifs d'intégrer leurs propres inventions dans la trame globale de la méta-intrigue. Les suppléments approfondiront des **éléments de l'univers qui enrichiront parfois le gameplay** : on y trouvera des PNJ (Personnages Non-Joueurs, appelés également Protagonistes quand ils ont un rôle important dans un scénario) parmi lesquels des grandes figures, mais aussi des branches ou cellules spécifiques des différentes factions de la société féérique (la Monarchie, les Communautés, les mages) ainsi que ses opposants – certaines sectes ésotériques ou chrétiennes. Il sera aussi possible aux joueurs de créer et aux meneurs de mettre en scène des personnages ou des groupes de personnages

plus spécifiques (des Sicares, des druides, des nécromanciens, de nouvelles fées...) et de décrire de nouveaux pouvoirs, notamment les différentes magies.

Les suppléments développeront des **settings** proposant des cadres de jeu différents et approfondis sous la forme de villes, de baronnies ou de duchés, en Europe ou ailleurs. Grâce à ces *settings*, les Doctes disposeront d'un matériel de jeu détaillé afin de construire leurs intrigues le plus facilement et le plus rapidement possible.

Enfin, la gamme proposera **une grande campagne** en plusieurs actes exposant des intrigues prêtes à jouer construites autour d'événements de la Belle Époque et développant les secrets de la méta-intrigue afin de faire évoluer celle-ci jusqu'à la date fatidique de 1914.



monde, de sa création jusqu'au moment où le jeu commence, fait le point sur les enjeux liés aux Héritiers, et détaille les différentes factions et figures qui constituent la société féérique et ses opposants. Le troisième élément du triptyque initial de la gamme, *Objets aventureux*, est principalement composé d'un écran et du supplément *Un livret pour les Doctes*, contenant des fiches-intrigues, une partie consacrée au spiritisme et un scénario. Les fiches-intrigues font le point sur la quête des Héritiers en présentant les secrets du monde de manière synthétique afin que le Docte ait, dès le départ, toutes les informations en main pour guider les Héritiers dans leur quête et baliser leur chemin initiatique.

GLOSSAIRE

Voici un ensemble de termes récurrents dans *Les Héritiers*. Nous vous conseillons de vous reporter à cette section au fil de votre lecture.

Acolytes : opposants de force intermédiaire, capables d'opposer une résistance modérée.

Aldébard : grande famille de la Monarchie féérique dominée par les elfes et dont le Roi est traditionnellement issu.

Animaux féériques ou mythiques : les fées nomment animal féérique ou mythique tous les animaux à forte connotation magique, comme les dragonnets, les griffons ou les licornes, vivant en Avalon ou, rarement, sur Terre. Bien qu'on reconnaisse la nature féérique de ces créatures, elles ne sont pas désignées sous le nom de fées, terme réservé aux créatures féériques humanoïdes.

Avalon : pays merveilleux peuplé de fées qui n'ont pas de Masque, séparé de la Terre et uniquement accessible grâce à des rituels druidiques.

Avaloniens : fées vivant en Avalon. Ces fées sont incapables de passer pour des humains car elles n'ont pas de Masque. Certains Avaloniens vivent sur terre et se cachent dans les grottes, au cœur des forêts, etc. Il existe de nombreuses espèces d'Avaloniens, dont la plupart sont proches des

espèces de Faux-Semblants. Les Avaloniens ne sont pas sensibles à l'argent.

Cadors : opposants d'élite, les plus dangereux.

Carwent : grande famille de la Monarchie féérique qui a exercé la régence à plusieurs moments de l'histoire des fées.

Clan : secte secrète ou imaginaire de Faux-Semblants, qui serait dangereuse selon les druides.

Communautés : groupes de Faux-Semblants accueillant parfois des humains, unis par des préoccupations communes et indépendants de la Monarchie féérique.

Croisés païens : secte relativement secrète de Faux-Semblants infiltrés dans l'Eglise chrétienne et dont les croyances sont une fusion entre le christianisme et le paganisme celtique.

Docte : nom donné au Meneur de Jeu dans *Les Héritiers*. Il est nommé ainsi car il connaît les secrets de l'univers.

Druides : prêtres de la nature, gardiens des traditions féériques sur Terre et en Avalon, auxiliaires sacrés de la Monarchie féérique. Les druides savent comment se rendre en Avalon. Ce sont souvent des fées mais parfois aussi de simples humains. Ils pratiquent une magie de la nature appelée druidisme.

Faëologie : connaissance scientifique des espèces féériques. Son fondateur est Hans Immelsbach.

Faëomancie : art magique interdit consistant à préparer et ingérer des organes de fées pour utiliser un pouvoir lié à l'organe en question. Cette pratique n'est pas tolérée par les druides, la Monarchie ni les Communautés.

Faux-Semblant enfoui : Faux-Semblant qui, à force d'user de son Masque ou parce qu'il a été élevé dans un contexte familial non féérique, oublie ou n'est pas conscient de sa nature féérique et est convaincu d'être strictement humain. Les Faux-semblants enfouis redécouvrent parfois leur nature véritable au contact de fées révélées. Le plus souvent, leur Féerie se dissout dans l'oubli, et leurs descendants, éventuellement Faux-Semblants, voient leur féerie plus profondément enfouie encore. Les Faux-Semblants enfouis sont

très peu sensibles à l'argent (légère rougeur seulement). Ce métal n'est pas plus mortel qu'un autre pour eux.

Faux-Semblant : créatures surnaturelles qui sont capables, grâce à un pouvoir magique appelé Masque, de dissimuler leurs traits féériques les plus caractéristiques afin de se faire passer pour des humains. Contrairement aux Avaloniens, les Faux-Semblants conscients de leur nature sont sensibles au métal argenté. Tous les Faux-Semblants vivent usuellement sur terre.

Féal : humain au courant de l'existence des fées, respectant et protégeant la Loi du Silence.

Féerie : nature profonde des fées d'où découlent les capacités surnaturelles et les pouvoirs des fées.

Fées / Peuple des fées (Petit Peuple) : ensemble des Faux-Semblants et des fées avaloniennes (Avaloniens) vivant tant en Avalon que sur Terre. Le peuple des fées est parfois surnommé le Petit Peuple.

Figurants : personnages secondaires.

Figure : personnages de premier plan dans l'univers des *Héritiers* (Roi, Duc, chef d'une faction, etc.).

Frédon : grande famille de la Monarchie féérique dominée par les vampires, qui cherche à étendre son influence jusqu'à prendre le trône de la Monarchie.

Gardiens du Silence : police de la Monarchie ayant pour mission principale de faire respecter la Loi du Silence. Ils sont parfois surnommés « Silencieux ».

Héritiers : Faux-Semblants faisant des rêves prémonitoires qui leur donnent des aperçus de leur avenir et de la fin du monde. C'est aussi par ce terme que sont désignés les personnages incarnés par les joueurs.

Larbins : opposants les plus faibles.

Légendes : PNJ puissants aux pouvoirs uniques.

Loi du Silence : loi selon laquelle les Faux-Semblants et tous ceux qui sont au courant de l'existence des fées (druides, Féaux, etc.) ne doivent pas révéler l'existence des fées aux humains et même effacer les traces de cette

existence. Ne pas respecter la Loi du Silence est passible de la peine de mort.

Masque : pouvoir des Faux-Semblants qui leur donne les traits d'un humain normal et de modifier leur apparence.

Métaphysiciens : Communauté de la société féérique formée de philosophes étudiant les secrets de l'univers.

MJ : abréviation pour Meneur de Jeu, aussi appelé « le Docte » dans *Les Héritiers*.

Monarchomaques : Communauté de Faux-Semblants révolutionnaires hostiles à la Monarchie.

Nécromanciens : groupe secret de scientifiques et mages occultes dont les pratiques sont liées à la mort et à la réanimation de cadavres. Ils visent le secret de l'immortalité. La nécromancie n'est tolérée ni par les druides, ni par la Monarchie, ni par les Chrétiens.

Opposants : par ce terme, nous désignons dans le jeu les PNJ hostiles aux PJ.

Pèlerins du mont Ébal : secte chrétienne d'Opposants des fées qui œuvre à effacer les traces de leur existence et à les éliminer.

PJ : abréviation pour Personnage Joueur. Les PJ sont le plus souvent appelés « Héritiers ».

PNJ : abréviation pour Personnage Non Joueur. Ces personnages peuplent l'univers du jeu de rôle et sont distincts des PJ incarnés par les joueurs. Il existe des PNJ de diverses sortes et importances : les Opposants, les Figurants, les Protagonistes, les Figures.

Pointures : opposants très dangereux.

Protagonistes : PNJ importants pour l'univers et / ou pour un scénario. Leur puissance est variable mais ce sont toujours au moins des Acolytes.

Sicaires : Communauté de la société féérique formée de mercenaires et assassins d'élite.

Silencieux : voir « Gardiens du Silence ».

Spiritisme : art magique consistant à communiquer avec l'esprit des morts. Un mage pratiquant le spiritisme s'appelle un spirite.

Technologues : Communauté de la société féérique formée de savants en avance sur leur temps.