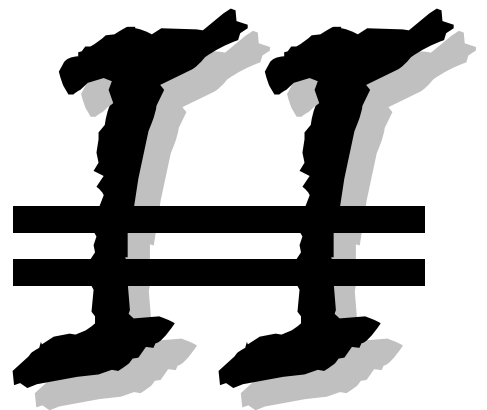


# SECRET

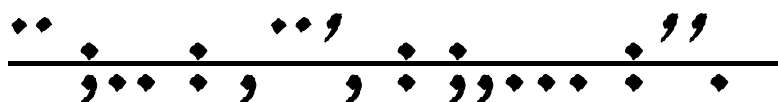
DESCENDANCE /// \

---



Par Mikaël Cheyrias, alias Pyromago  
Contact : [Pyromago@wanadoo.fr](mailto:Pyromago@wanadoo.fr)  
Testé, développé et approuvé par les  
PeeJees

# SOMMAIRE



Sommaire.....	2	Armes d'épaule.....	18
Introduction.....	3	Armes lourdes .....	19
(( Dans l'épisode précédent.....	3	Véhicule extraordinaire.....	19
(( Un pas de plus vers la vérité.....	3	Bouclier énergétique .....	19
(( Situation actuelle.....	5	Talisman spectral.....	19
(( ... Et qu'est-ce qu'on fout au milieu de ce		Capsule matricielle .....	19
joyeux merdier ?.....	5	Prismes d'anti-énergie .....	20
Le Personnage .....	7	Champ d'invisibilité .....	20
(( La création du personnage d'un joueur		Préscient.....	20
(PJ) .....	7	Xéno-implant.....	20
étapes 1 et 2 :.....	7	Téléporteur .....	20
3° étape : Nouvelles compétences.....	7	(( Pouvoirs Psy.....	21
4° étape : Nouveau Gimmick .....	7	Empathie .....	21
5° étape : l'Héritage.....	7	Télékinésie .....	21
Catégories d'Avantages .....	7	Télépathie .....	22
1 Vie passée.....	8	Biokinétique .....	22
6° étape : la Cabale .....	9	Aura .....	22
7° étape : Caractéristiques secondaire .....	9	Imposition des mains .....	22
8° étape : Historique et description .....	9	(( Dons physiques .....	22
La Cabale .....	10	Les super-Caractéristiques .....	22
(( Bases .....	10	Rapidité surhumaine .....	23
(( Façades et couvertures .....	10	Nemesis.....	23
(( Plaques .....	10	Change-visage.....	23
(( Faux papiers .....	10	Régénération.....	23
(( Contacts .....	11	Phéromones .....	23
(( Alliés .....	11	(( Influence et ressources .....	24
(( Influence .....	11	Agence influente.....	24
(( Sources de revenu et argent.....	11	Groupe occulte .....	24
(( Matériel .....	12	Poste politique.....	24
(( Rituels.....	12	Riche .....	25
(( Spécialisation et expérience.....	12	Illégal .....	25
(( Nef.....	12	Groupe de fidèle .....	25
La Nef .....	13	(( Facultés intellectuelles spéciales.....	25
(( Une Nef ? C'est quoi ce machin ? .....	13	Langue universelle .....	25
(( Les chiffres ! Les chiffres !.....	14	Connaissance universelle .....	25
(( Caractéristiques de la Nef de base .....	14	Intelligence supra-normale .....	25
(( Modules d'armement .....	14	Perception extraordinaire.....	26
Les champs.....	14	Sens spécial .....	26
Les projectiles .....	15	Meta-Sens accru .....	26
(( Modules de défense.....	16	Derniers détails .....	27
Boucliers.....	16	(( Stase et immortalité.....	27
(( Modules de propulsion .....	16	(( Les facultés surnaturelles chez les	
(( Module d'I.A. ....	16	humains.....	27
(( Modules d'analyse .....	16	(( Les Descendants rebelles et les autres	
(( Modules de vie .....	17	bases sous-marines.....	27
(( Modules de transport.....	17	(( l'amélioration de Cabale .....	27
(( Modules divers .....	17		
(( Modèles.....	17		
Héritage .....	18		
(( Le matériel.....	18		
Armes de corps à corps .....	18		
Armes de poing .....	18		

# INTRODUCTION

*"Une ancienne légende raconte qu'une gigantesque météorite percuta la Terre il y a des millions d'années et que, lorsque celle-ci toucha le sol, elle explosa en une multitude de débris.*

*La légende dit qu'alors ceux-ci heurtèrent à leur tour l'écorce terrestre avec une puissance indéfinissable, si bien qu'ils la perforèrent et s'y enfoncèrent profondément, creusant de profondes galeries.*

*La légende prétend que ces brèches descendait si loin qu'elles atteignait les portes du Royaumes des Enfers ..."*

## **(( DANS L'ÉPISODE PRECEDENT... ))**

Il était une fois une civilisation merveilleuse et puissante, dont l'empire s'étendait des planètes de neige de Gmar au soleil de Hyorp, le tourbillon de la Voie Lactée. Son empereur Deus était un être bon et magnanime, animé par l'amour que lui portait son peuple. Pour l'aider dans sa lourde tâche, Deus était secondé de douze Apôtres. L'un d'eux, Tenebrarius, chef suprême des Armées Célestes était un être bien étrange. Contrairement à beaucoup d'autre, il ne vénérât pas Deus, mais adorait en Mystère une puissance bien plus violente et maléfique. Mater Tenebrarum, le vaisseau amiral de sa flotte de combat était une véritable cathédrale vouée à son culte impie. A la tête de quelques milliards d'êtres, Tenebrarius tenta de détrôner Deus. Un conflit de plusieurs siècles s'ensuivit, sanglant et impitoyable. Finalement, le peuple de l'Empereur réussit à vaincre les hérétiques au cours d'un titanesque combat spatial durant lequel Deus lui-même fut tué et le Mater Tenebrarum sévèrement endommagé. Tenebrarius réussit néanmoins à s'enfuir avec la poignée de fidèles qui lui restait. Le Mater Tenebrarium dériva quelques temps, hors de contrôle et sans énergie, ce qui lui permit de disparaître à la vue des Célestes. Finalement l'inévitable se produisit : l'énorme navire de guerre explosa, alors qu'il était entraîné par la force de gravité d'une jeune planète qui devait bientôt devenir le berceau des hommes. Ses débris, propulsés par la puissance de l'explosion, s'enfoncèrent sous l'écorce terrestre. Ce cataclysme entraîna l'extinction

de la principale forme de vie qui régnait sur la Terre à l'époque : les Dinosaures.

Mais le combat n'était pas terminé. Saa'than ("l'adversaire", c'est ainsi que les Anges rebaptisèrent Tenebrarius au cours de cette guerre) n'était pas totalement mort. Même si son corps gisait au plus profond des entrailles de la Terre, son esprit, lui, vivait encore.

C'est de cette manière qu'il guida les survivants de l'explosion, enfouis avec lui. Et ainsi, ils battirent dans les abysses de notre monde un Royaume à l'image du Mater Tenebrarum : Inferno. Très peu d'entre eux revinrent à la surface car la Terre, à cette époque là, était invivable.

Pendant que les habitants des ténèbres construisaient leur Abomination, alors même que les premiers hommes apparaissaient sur Terre, les Célestes, sous le nouveau contrôle de l'Archange, poursuivaient sans répit la recherche de ces maudits hérétiques.

## **(( UN PAS DE PLUS VERS LA VERITE ))**

Il y a plus de 2000 ans, les Célestes découvraient la Terre. Scrutant attentivement la jeune planète, ils ne décelèrent aucune trace du mal qu'ils cherchaient. Celui-ci, trop profondément enfoui, restait invisible même à leur technologie avancée. Pressés de continuer leurs urgentes recherches, affaiblis et diminués par la récente guerre, ils décidèrent de poursuivre une nouvelle fois leur route, en laissant sur place, comme sur toutes leurs autres planètes vivables qu'ils avaient exploré, une poignée des leurs.

Ces premiers Célestes, les Gardiens, dotés de moyens et de pouvoirs stupéfiants, se mêlèrent à la population. Certains décidèrent de s'y cacher, guettant un indice de la présence ou de l'arrivée de leurs ennemis. D'autres, conscients de leurs propres faiblesses, décidèrent d'agir d'une toute autre manière. Pour cette petite caste de Gardiens, la Race humaine, complexe et destinée à un grand avenir, devaient être éduquée. Il était nécessaire de l'immuniser à la tentation qui avait fait tomber les Infernalistes, et de faire

naître en elle l'amour et le respect pour Deus. Seulement de cette façon, pensaient-ils, pouvaient être évitée sa destruction en cas d'attaque, où pire : son retournement.

C'est ainsi que, canalisant la ferveur naissante des hommes, qui vénérait déjà de nombreuses divinités, ces Gardiens Prophètes se présentèrent à eux comme les fils ou messagers d'un Dieu unique, bon et tout-puissant. Fascinés par les miracles accomplis par ces êtres extraordinaires, les hommes acceptèrent et propagèrent leurs enseignements, variant légèrement d'un Prophète à l'autre, mais qui les poussaient tous à devenir une espèce forte, à ne vénérer qu'un seul Dieu, et à haïr tous ses ennemis.

A cette époque déjà, les Gardiens commencèrent à choisir certains humains hors du commun avec lesquels ils engendrèrent les premiers membres de leur Descendance. Les Célestes savaient en effet que, bien que dotés d'une espérance de vie exceptionnelle, le temps finirait par gagner sur eux et à réduire leur force. Leur sang mêlé à celui, riche, des hommes, donna naissance aux premiers Héros. Cette âge était celui de l'Exhumation : Quelques anciens Démons, du plus profond des entrailles de la terre, s'étaient aperçu que celle-ci était redevenu vivable, et entreprenaient parfois le grand voyage vers la surface. Ce fut l'occasion pour les premiers Descendants de prouver leur valeur dans des combats épiques dont les hommes se souviennent encore.

Les uns après les autres, les Monstres durent regagner leurs tanières ou être détruits. En tout cas, une chose était sûre maintenant pour les Gardiens : au moins quelques-uns de leurs ennemis étaient ici, sur Terre, avec eux. Des signaux furent envoyés vers les lointaines planètes de l'Empyre, où ils n'arriveraient pas avant des siècles.

Un événement se produisit alors, qui jeta le trouble dans les inébranlables certitudes des Gardiens quand à la justesse de leur cause. Nepharith, un Démon Majeur très ancien et très puissant, fut défait par un Gardien qui, surpris de l'avoir vu quelques instants auparavant sauver la vie de nombreux humains, l'autorisa avant de l'achever à s'expliquer. Il violait ce faisant un des commandements majeurs des Célestes, fondés sur leur peur d'être à leur tour corrompus par la langue noire de l'ennemi, mais ce que le

monstre lui dit le troubla : Deus, l'Empereur-dieu, était le vrai traître. Peu avant le début de la Guerre, Tenebrarum avait mis à jour son plan. Il était sujet de sacrifices de milliards d'âmes et de l'Invocation d'une sombre entité de la mystérieuse Via Occultatis, l'Au-Delà. Lorsque Tenebrarum révéla ce Secret aux autres membres du Conseil, ceux-ci, aveuglés par leur amour pour ce mystérieux et charismatique Empereur, dernier survivant d'une espèce énigmatiquement disparue dans les âges auparavant, le déclarèrent hérétique. La guerre était inévitable et allait commencer. Tenebrarum se sacrifia alors. Utilisant l'arme de son ennemi, il invoqua à son tour une redoutable entité au nom impie, et accepta le Pacte que celle-ci lui proposa. Tenebrarium tel qu'il avait existé jusqu'alors cessa d'être, et laissa la place à une créature aux pouvoirs colossaux à mi-chemin entre l'ancien Céleste et l'Entité Abyssale. Partageant son pouvoir avec tous les fidèles de son culte, il répandit la Malédiction mais aussi se donna une chance de vaincre Deus. Il savait qu'une fois que le Félon serait mort, les forces de l'Archange les élimineraient à leur tour, détruisant ce faisant la Chose qu'il avait invoqué. Tenebrarum était un brillant stratège, mais il n'avait pas prévu que le plan de Deus lui survivrait. Oui : bien qu'affaiblis, certains Célestes poursuivaient toujours le sinistre projet de leur ancien Maître. Et ceux, peu nombreux parmi les Démons d'Inferno, qui n'avaient pas sombré dans la facilité que leur condition leur permettait sur Terre, œuvraient toujours à empêcher sa terrible réalisation.

Nepharith fut épargné et disparu. Le Gardien reporta cette confession aux siens. Ces mots sortaient de la bouche d'un traître et d'un maître du mensonge... Oui mais... ils expliquaient beaucoup de choses, à commencer par le comportement étrange de certains Apôtres durant la Guerre... Le doute s'était installé dans le cœur de certains. La preuve la plus évidente en fut l'arrêt, en attente d'informations supplémentaires, de l'émission des messages vers l'Empyre.

Dans l'incertitude, le temps passa. De génération en génération, le sang des Célestes se transmet, mais seuls quelques humains héritèrent de la vraie Force. De tels individus, apparaissant au fil des civilisations, présentaient des attributs étranges : une quasi-immortalité, une faculté à ressentir la présence de leurs semblables, et quelques-uns des dons exceptionnels des Célestes. Ceux qui

étaient retrouvés étaient initiés par les Gardiens et devenaient pour la plupart de dignes héritiers et de prépondérants agents de leurs puissants géniteurs. Longtemps Descendants et Célestes œuvrèrent ensemble, mais les siècles passant, ces derniers avaient de plus en plus de mal à cacher leurs origines aux yeux des hommes. Alors qu'ils tombaient petit à petit dans une sorte de sommeil quasi-éternel appelé la Stase qui les empêchait d'entretenir leur apparence, leurs corps commençaient à muter. Un par un, ils rejoignirent le Sanctuaire et disparurent de la société des hommes.

C'est seulement vers le milieu du XX<sup>e</sup> siècle, qu'un vaisseau amiral de la flotte de l'Archange, alerté par les messages, étrangement interrompus, émis par les Gardiens plusieurs siècles auparavant, termina son long voyage et arriva à proximité de la Terre. Dissimulés, des commandos de Célestes se mirent en quête de l'ennemi et d'éventuels survivants. A leur grande surprise, ils ne trouvèrent presque rien. Suivant les consignes laissées par leurs Maîtres, chez lesquels résonnaient encore les mots de Nepharith, les Descendants ne prirent aucun contact avec eux, et se contentèrent de consigner l'action des commandos Célestes quand ils en étaient témoin, dans l'espoir qu'elle infirmerait ou infirmerait leurs craintes.

### **(( SITUATION ACTUELLE**

Aujourd'hui, la Veille, la garde de la Terre, est donc à la charge de la Descendance seule, hiérarchisé et organisée en un groupe qui unit la majorité des héritiers des Gardiens. Ce groupe existe depuis la naissance des premiers Descendants. Ses lois et ses codes ont été enseigné à ces derniers par les Gardiens eux-mêmes, et ses membres sont les seuls humains à pouvoir poser le pied sur l'Atlantide.

L'Atlantide est le vaisseau Céleste des Gardiens. Probablement celui avec lequel ils sont arrivés sur Terre, et celui avec lequel ils en repartiront peut-être un jour. Cet appareil colossal, aujourd'hui Quartier Général de la Descendance et renfermant le Sanctuaire où sont veillés les Gardiens et les Descendants en Stase, gît par plusieurs kilomètres de fond au milieu de l'Atlantique. Artefact splendide d'architecture extraterrestre, il est dissimulé aux hommes par les moyens les plus perfectionnés de la technologie Céleste. Il est commandé par les Premiers Descendants, et

est le centre de coordination de tous les groupes d'action en mission sur la planète, qui y arrivent et en repartent à bord des mystérieuses et invisibles Nefs, de majestueux vaisseaux Célestes grâce auxquels ils peuvent atteindre rapidement n'importe quel endroit du globe, et qui leur servent en général de base une fois en mission.

Ces groupes de Descendants, formés d'hommes et de femmes qui vivent une double vie, sont le dernier espoir de la Terre. Rien, pour la plupart d'entre eux, ne trahit leur lointaine affiliation avec un Gardien. Et pourtant... si la moitié du temps, ils vivent l'existence d'une rassurante banalité d'un monsieur ou d'une madame tout-le-monde, lorsque l'appel de l'Atlantide résonne, ils partent sans se retourner aux quatre coins du monde et aux frontières de l'horreur vivre de périlleuses aventures dont l'issue décidera de l'avenir du monde libre et de la survie de l'humanité toute entière ... euh... en gros.

### **(( ... ET QU'EST-CE QU'ON FOUT AU MILIEU DE CE JOYEUX MERDIER ?**

Et bien... vous êtes un Descendant ! Oui, vous êtes (et les autres PJ de même), un lointain descendant d'une créature extraterrestre très puissante (et sûrement très visqueuse) dont vous avez hérité d'une partie des pouvoirs... et qui, lorsque le devoir l'appelle, prend son courage à deux main et part en mission dans le monde entier face aux périls les plus grands et bravant les pires dangers.

Les tâches qui peuvent vous être confiées sont variées. Quelques exemples ? Empêcher la libération d'un Démon, détruire d'une Brèche, libérer un Descendant capturé, rechercher d'anciens manuscrits des Gardiens, récupérer un artefact extraterrestre céleste ou infernal perdu, espionner un commando Céleste ou un humain sataniste qui en sait trop, enquêter sur la mort suspecte d'un Descendant ou d'un sympathisant, entrer en contact avec un groupe de ces « bons » Infernaux qu'on en est venu à appeler Népharithes, voire même, pourquoi pas, infiltrer le QG de la C.I.A. pour y récupérer quelque-chose qu'elle n'aurait jamais dû avoir... Vous devez vous attendre à tout, car seul votre MOD sait si vous serez mêlé à une affaire de conspiration torturée, torturé au terme d'une affaire de mêlée (ou de bagarre), où si ce sont des affaires des autres qu'il faudrait vous mêler. En d'autres termes, du scénario d'enquête, à celui de conspiration, en

passant par le défouloir de baffe... c'est possible, parfois même dans un seul et unique scénario.

Une grosse partie de la Vérité vous a été révélée... Pour le meilleur et pour le pire.

Now, roll the dices !

## DEUXIEME CHAPITRE :

# LE PERSONNAGE

Le Personnage est l'incarnation du joueur dans le monde de Secret, au même titre que le personnage d'un film est l'incarnation de l'acteur dans l'univers où se déroule l'action : c'est au travers de celui-ci, de ses forces et de ses faiblesses, que le joueur vivra les aventures merveilleuses imaginées par le Maître de l'Obscur Dessein (MOD). Pour pouvoir juger des capacités du Personnage en terme de règles du jeu, celui-ci est défini par une série de données techniques : les Facultés, les caractéristiques, les Domaines et, les Compétences et la Santé en sont les principales.

### (( LA CREATION DU PERSONNAGE D'UN JOUEUR (PJ) ))

#### ETAPES 1 ET 2 :

Voir Secret : Quêteurs.

Les étapes suivantes remplacent ou complètent celles de Secret : Quêteurs.

#### 3° ETAPE : NOUVELLES COMPETENCES

Compétences spécifiques :

- Piloter Nef,
- Armement Nef,
- Système Nef,
- Connaissance des Descendants
- Connaissance des Renégats

#### 4° ETAPE : NOUVEAU GIMMICK

Nouveau Gimmick :

- **Osmose** : Pour chaque niveau de ce Gimmick, le personnage peut ajouter son dé de Gimmick à tous ses jets de Piloter Nef, Armement Nef ou Système Nef lorsqu'il utilise sa propre Nef.

#### 5° ETAPE : L'HERITAGE

Votre personnage a donc dans les gènes un petit rien d'extraterrestre... De plus, il baigne depuis quelques temps dans le monde dangereux de Secret : Descendance. Bien... Voyons donc quels bénéfices il a pu tirer de ces conditions exceptionnelles. Pour ce faire, le

joueur doit jeter 1d3 et y rajoute un. Le résultat obtenu est le nombre de jets rock'n'roll qu'il va pouvoir faire en toute légalité sur la table des Avantages de Descendants ci-dessous.

Comme dans Secret : Quêteur, il s'agit de jeter un D666, et de lire la table.

Pour vous donner un aperçu, voici le tableau explicatif des catégories d'avantages en fonction du chiffre des centaines.

CATEGORIES D'AVANTAGES
<b>1 : Vie passée</b> Le personnage est né dans une époque passée et a déjà eu une vie avant celle-là. Elle s'est forcément terminée tragiquement car le Descendant est tombé en Stase (quelque chose était censé le tuer) et ne s'est réveillé qu'il y a quelques années ou décennies (au maximum l'équivalent d'une vie d'homme). Si plusieurs Vies passées sont tirées, rangez-les dans l'ordre : ce sont toutes les époques durant lesquelles le personnage a vécu. Wow. Pour chaque époque, le joueur dispose de 5 PP supplémentaires à allouer à la création du personnage. Théoriquement, il devrait les distribuer dans des compétences susceptibles d'avoir un sens pour sa précédente vie (pas d'Armes à feu durant la Grèce antique), mais bon, si vous avez des joueurs persuasifs, vous n'y pouvez rien...
<b>2 : Matos !</b> Le personnage a récupéré ou s'est vu confier du matériel plutôt... spécial. Reportez-vous à la description de l'objet dans le chapitre « Héritage » en question pour les détails funs.
<b>3 : Pouvoir psy.</b> En plus de son Mojo naturel, le personnage a développer des pouvoirs psychiques. Zeng. A consommer sans modération. Note : Le chiffre des unités est le score du perso dans ce pouvoir. Reportez vous au chapitre « Héritage » pour les détails.
<b>4 : Don physique</b> Ahhh !!! Le personnage est soit fort comme Hercules, soit rapide comme Speedy Gonzales.

Et j'exagère à peine...
Note : Le chiffre des unités divisé par deux (arrondi au supérieur) est le score du perso dans ce pouvoir. Reportez vous au chapitre « Héritage » pour les détails.
5 : Influence et ressource Le personnage dispose d'influence... et de ressources qui lui faciliteront énormément la vie. Joie. Le chiffre des unités indique le degré de l'avantage. Reportez vous au chapitre « Héritage » pour les détails.
6 : Faculté intellectuelle spéciale Soit des boost de perception, soit des facultés mentales accrues. Bonheur. Le chiffre des unités est le score du perso dans cette faculté. Reportez vous au chapitre « Héritage » pour les détails.

<b>1 Vie passée</b>
11 Amérique
111 Incas / mayas
112 Indiens
113 Colonisation
114 Guerre d'indépendance
115 Farwest
116 Années 20
12 Europe
121 Antiquité (Grèce ou Rome)
122 Moyen âge
123 Renaissance
124 Révolutions
125 Fin XIX <sup>e</sup>
126 Guerres mondiales
13 Asie
131 Premières tribus
132 Sinisation et naissance des religions
133 Invasions Mongoles
134 Shogunat
135 Guerre mondiale
136 Viet-nam, Cambodge, etc.
14 Moyen orient
141 Fin de l'Egypte pharaonique
142 Jérusalem, an 0
143 Califats et naissance de l'islam
144 Croisades
145 Colonisation
146 Guerres de décolonisation
15 Afrique
151 Carthage
152 Afrique tribale
153 Grand explorateurs
154 Esclavagisme
155 Grands aventuriers

156 Décolonisation
16 Atlantide
161 Premiers contact et aide au développement des premiers peuples (pré-antiquité)
162 La terrible révélation de Nepharith et la période du Doute
163 L'autarcie et observation (moyen âge)
164 Les premières tombées en Stase (Renaissance)
165 Les contacts avec les démons : le Schisme
166 L'intégration et la conspiration
2 Matos spécial
21 à 23 Matos « classique mais efficace » extraterrestre
1 Epée / hache / etc.
2 Arme de poing
3 Arme d'épaule
4 Arme lourde
5 Véhicule extraordinaire
6 Bouclier énergétique
24 et 25 Matos « C'est quoi ce machin ? » extraterrestre
1 Talisman-esprit
2 Capsule matricielle
3 Prisme d'anti-energie
1-2 : annule la gravité dans la zone
3-4 électricité : aucun appareil électrique ne fonctionne dans les 2d6 mètres
5-6 : Nucléaire : comme une grenade qui ne se détruit pas à l'usage.
4 Champ d'invisibilité
5 Prescient
6 Xéno-Implant
26 Téléporteur
3 Pouvoirs psy (unité : compétence)
31 Empathie
32 Télékinésie
33 Télépathie / contrôle mental
34 Biokinétique
35 Aura (présence)
36 Imposition des mains (exorcisme, soins, destruction du mal)
4 Dons physiques (Unités/2 puissance)
41 Super-carac :
1 2 Force surhumaine



3 4 Endurance surhumaine
5 6 Agilité surnaturelle
42 Rapidité surhumaine
43 Nemesis
44 Change visage
45 Régénération
46 Phéromones (peur, sexe, etc.)
5 Influence et ressources (unités : influence)
51 Travaille pour une agence influente
511 Police
512 Fédéraux
1 FBI
2 A.T.F.
3 D.E.A.
4 U.S. Marshal
5 U.S. Custom / Immigration
513 CIA
514 U.S.S.S.
515 U.S. Army
516 I.R.S.
52 Groupe occulte
521 Projet TOP SECRET de la CIA / de l'armée
522 Agent double d'une agence étrangère
523 Société secrète (Rose-croix, Templiers, etc.)
524 L'Agence (identités multiples)
525 Majestic 12 / Black Book / DG / Aegis (jet sous Agence influence)
526 Fondation / Chill / Millenium (consultant pour les autorités)
53 Placé dans la politique
54 Riche
55 Haut placé dans illégal
56 Groupe de fidèle
6 Facultés intellectuelles spéciales (unité : puissance)
61 Langue universelle
62 Connaissance universelle
63 Intelligence supranormale
64 Perception extraordinaire
65 Sens spécial
1-2 vision thermique
3-4 vision moléculaire
5-6 perception des ondes
66 Méta-sens accru

## **6° ETAPE : LA CABALE**

Heureusement pour lui, le personnage n'est pas seul pour affronter les dangers du monde de Secret : Descendance. Avec les autres PJ, ils forment un groupe, appelé Cabale, uni et

soudé (en tout cas jusqu'à ce qu'on en viennent à parler XP...).

A cette étape de la création des personnages, les joueurs devraient se réunir pour bâtir tous ensemble cette Cabale. Outre les questions purement philosophiques (qui est le boss ? qui porte la gatling ?), une série de questions techniques doivent être éclaircies. Concrètement, le groupe dispose de 3d6 points de création de Cabale, avec lesquels il va pouvoir s'offrir des contacts, du matériel, et autres artifices. De quoi permettre à vos joueurs d'assouvir, n'en doutons pas, leurs fantasmes les plus fous. Plus encore, ces 3d6 points leur seront utiles pour customiser leur Nef, qui ne tardera certainement pas à devenir leur joujou favori. Outre les points de Cabale, le résultat du jet de 3d6 donne une indication de l'ancienneté de la Cabale. Une cabale dotée de 3 pauvres points vient probablement d'être fondée, alors qu'une riche de 17 ou 18 points a probablement un gros vécu.

Les détails de la création de Cabale se trouvent au chapitre suivant.

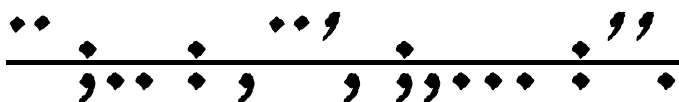
## **7° ETAPE : CARACTERISTIQUES SECONDAIRE**

Voir Secret : Quêteur. De plus, notez que le personnage possède les avantages de Descendants Régénération et Méta-sens à 1.

## **8° ETAPE : HISTORIQUE ET DESCRIPTION**

Votre Personnage est presque terminé. Il ne vous reste plus que l'étape qui demande le plus d'imagination : décrire, dans ses grandes lignes, le passé et les traits physique et psychologiques principaux de votre Personnage. N'oubliez pas une courte description du matériel (qui a dit blasters ?) également...

# LA CABALE



*« D'étranges rumeurs ont toujours couru sur la vieille bâtisse du carrefour des trois chemins. Des rumeurs horribles sur un passé obscur remontant à plus d'un demi-siècle. C'est de ces rumeurs que naquit ma fascination pour cette baraque à l'aspect délabré. C'est cette fascination qui me poussa à franchir le portail pourri par la rouille, par cette belle nuit d'été, et à m'aventurer dans le domaine du diable lui-même... »*

Voilà : les joueurs sont embarrassés par 3D6 points de création de Cabale dont ils ne savent pas quoi faire. Et dire que dans 5 minutes ils se plaindront de ne pas en avoir assez... la vie est parfois étrange. Voici donc la tant attendue liste des Améliorations de Cabale.

Note : si la construction de la Cabale tourne au conflit d'intérêt entre les joueurs, où s'ils préfèrent cette solution, divisez les 3d6 points entre eux. Qu'ils achètent ce qu'ils veulent avec. Les éventuels points excédentaires restent en commun.

## (( BASES

Parce que la Nef n'est pas toujours disponible, ou la meilleure solution, la Cabale a pu s'aménager des bases de par le monde. Evidemment, vu que l'action de Secret peut changer de décor assez rapidement, la base ne sera peut-être pas au centre de tous les scénarios, mais on peut toujours lui trouver une utilité.

Le coût de base d'une base est de 3 PCC. Pour ce tarif, elle fait environ 100 m<sup>2</sup>, est située dans un quartier moyen de gamme (au niveau de la surveillance), est meublée, et se trouve dans une agglomération de moyenne ou grande taille d'un pays développé (ou sur l'Atlantide).

Pour un point de plus, elle peut faire le double en taille, être située dans un quartier haut de gamme et particulièrement sûr, être richement équipée et décorée, ou être localisée au cœur d'une ville majeure (New-York, Los Angeles, Moscou, Hong-Kong, etc.). Le coût des avantages est cumulatif.

Pour un point de moins, et peut ne faire que 25m<sup>2</sup>, être située dans un quartier à risque, être chichement équipée (le nécessaire vital) ou se situer dans un endroit isolé (au fin fond de la Birmanie ou du Congo, etc.). Le coût minimum d'une base est de 1 point.

## (( FAÇADES ET COUVERTURES

Certaines Cabales ont, au fil du temps, bâti des façades qui sont un lien entre eux et le reste du monde. Utile pour faire transiter des informations ou des colis, servir de lieu de rencontre, la façade est surtout utile pour justifier les fréquentes réunions des membres aux yeux des proches, voire de la justice, et de leur fournir des alibis s'ils venaient à attirer un peu trop l'attention sur eux.

Avec une façade à 3 points, les membres de la Cabales seront à l'abris des enquêtes de routines qui pourrait les viser. Pour 2 points supplémentaires, ils ne seraient même plus inquiétés par les enquêtes les plus profondes. Aux joueurs de décider ensemble de la nature de leur façade : il peut s'agir d'un club, d'un bar, d'une entreprise, etc.

## (( PLAQUES

Au cas où les jets sur la table des Améliorations de Célestes ne les aient pas gâtés, les membres de la Cabale peuvent investir quelques PCC dans l'achat de postes d'autorité. Pour 2 points, l'un d'entre eux peut disposer d'un statut de Consultant auprès d'une grande agence d'investigation ou de renseignement d'un pays. Pour 2 points supplémentaire, il acquiert le statut d'agent officiel, et dispose de la Sainte Plaque de Police ou du F.B.I..

## (( FAUX PAPIERS

Au cours de leurs aventures, les PJ auront souvent à justifier leur présence à des endroits et à des moments incongrus, et souhaiterons parfois passer inaperçus. Bien que les faux papiers nécessaires à l'amorce de la mission confiée leur soient en général remis avant leur départ de l'Atlantide, certains membres de la

Cabale verront peut-être la nécessité d'un jeu de faux papiers personnels. Pour 2 points, celui-ci comprend une fausse carte d'identité, un faux permis de conduire et un faux passeport. Pour 1 point de plus il inclura également une fausse carte de presse. Pour plus ou moins un point, la qualité du faux est accrue ou décriée.

### **(( CONTACTS**

Les contacts sont les informateurs ou refourgeurs favoris de la Cabale. Ils peuvent être au courant ou non de la nature des PJ, ce qui n'altère en rien la qualité de leurs services.

Il existe deux types de contacts : les Informateurs et les Refourgeurs. Bien qu'un même contact puisse être un informateur et un refourgeur, les deux « facettes » du contact doivent être acheter séparément. Chaque point investit dans une de ces catégories augmente l'efficacité du contact de 1. Lorsque les joueurs font appel à leur contact durant une séance (une seule demande par séance, d'où la question : plusieurs petits contacts ou un gros ?), le MJ fait un jet de 2D6+efficacité du contact avec une difficulté fixée en fonction de ce que les PJ lui demandent (la réponse à une question très pointue, ou l'obtention d'une ogive nucléaire devrait entraîner une difficulté élevée). En cas de réussite, le contact peut renseigner/approvisionner les PJ dans un délai de (jeter un dé et ajouter la marge au résultat) :

Résultat	Délai
1 et moins	2 semaines
2	1 semaine
3	3 jours
4	1 jour
5	1 heure
6 et plus	Tout de suite

### **(( ALLIES**

Si les contacts disposent de moyens ou de connaissances parfois importants, ils aident les PJ sans se trop mouiller. Les alliés, eux, sont suffisamment proches de la Cabale pour retrousser leurs manches quand c'est nécessaire. Les alliés peuvent être des amis, des fidèles, ou des redevables, et répondront présent.

Pour 1 point, l'allié est mineur : un jeune livreur de pizza

Pour 2 points, l'allié est moyen : un soldat, un flic.

Pour 4 points, l'allié est majeur : il s'agit en général d'un être surnaturel puissant, comme un Commando Céleste ou un démon mineur.

### **(( INFLUENCE**

La Cabale a noué des alliances et conclu des marchés avec des individus hauts placés de la société des hommes. En quelques coups de fils, elle peut faire jouer son influence et obtenir des effets parfois spectaculaires.

Au début de chaque scénario, la Cabale dispose du nombre de points investis en influence (les points se régénèrent entre deux scénarios). Elle peut les dépenser, au fur et à mesure ou d'un seul coup, lors de la séance. Le MOD fait alors un jet de 2D6 plus le nombre de points ainsi dépensés. La difficulté dépend de l'acte qu'ils veulent accomplir :

Lancer une enquête nationale : pas de malus

Lancer une enquête internationale : -3

Demander l'arrêt d'une enquête de police (visant un individu ou un groupe n'appartenant pas à la Cabale) : pas de malus

Demander l'arrêt d'une enquête internationale (visant un individu ou un groupe n'appartenant pas à la Cabale) : -3

Demander une arrestation : - niveau d'influence de la cible (voir les Avantages de Descendant : Influence et Ressource. Par défaut 0)

En cas de réussite, leurs vœux seront exaucés dans un délai de (jeter un dé et ajouter la marge au résultat) :

Résultat	Délai
1 et moins	2 semaines
2	1 semaine
3	3 jours
4	1 jour
5	1 heure
6 et plus	Tout de suite

### **(( SOURCES DE REVENU ET ARGENT**

La Cabale a su s'aménager une position financière confortable. Deux choix s'offrent à elle : les PCC peuvent lui apporter un capital de départ, ou une source de revenus réguliers.

Chaque PCC investit augmente le capital de départ de la Cabale de 30 000 \$ / €, ou lui permet de percevoir un revenu de 10 000 £ / € au début de chaque scénario.

## **(( MATERIEL**

En dehors de l'éventuel matériel Célestes dont disposent peut-être les personnages à ce stade de la création, la plupart des Cabales aiment à s'équiper d'une quantité phénoménale d'un banal mais terriblement efficace matériel humain.

Pour 2 points, l'ensemble de l'équipe peut être dotée d'armes de poings ; pour 3 points, d'armes d'assauts. Pour 2 points supplémentaire, elle peut acquérir une arme lourde (lance-roquettes, lance-flammes, etc.). Les permis de port d'armes et tous les papiers nécessaires (au niveau international) sont fournis.

Une bonne voiture ou un 4x4 coûtera 1 point, 2 pour un modèle de luxe ou une fourgonnette. Un hélicoptère ou un bateau de taille raisonnable coûtent 3 points. Pour les Cabales fortunées, un petit avion coûte 4 points.

Le matériel d'espionnage, d'investigation, d'infiltration, de démolition est disponible au prix d'un point par kit. Sont disponibles les kits de déguisement, de crochetage, d'écoute, de vidéo-surveillance, de démolition, etc.

En dehors des armes, des véhicules et du matériel spécial, chaque point investi permet à la Cabale de s'équiper de petit matériel d'une valeur totale de 30 000 \$ / €.

## **(( RITUELS**

A venir.

## **(( SPECIALISATION ET EXPERIENCE**

Reflétant les missions passées de la Cabale, les points dépensés en Expérience permet à tous ses membres d'augmenter une compétence d'un point. Chaque augmentation doit porter, pour tous les membres de la Cabale, sur une compétence issue de la même spécialisation :

Combat : compétences d'armes, athlétisme, esquive, bagarre / mêlée, vigilance

Enquête : Remarquer / fouiller, Baratin, Crédit

Infiltration : Furtivité, Acrobaties, Baratin

Recherche : Occulte, Connaissances

Les langues sont disponibles pour tous les types de mission.

## **(( NEF**

Voir chapitre suivant.

# LA NEF



« *It's not a bird, it's not a plane...* »

## **(( UNE NEF ? C'EST QUOI CE MACHIN ?**

Qui n'a jamais rêvé de piloter une soucoupe volante ? Et bien n'en rêvez plus, faites-le ! Lors de son arrivé sur Terre, l'Atlantide contenez un certain nombre de Nefs, qu'utilisèrent dans un premier temps les Gardiens pour voyager de part le monde et dont héritèrent leurs Descendants lorsque la charge de la Veille leur incombait.

Bien que basées sur la même technologie étrange et stupéfiante que l'Atlantide lui-même, les Nefs n'ont pas un aspect commun : elles ont autant de formes qu'il y a de Cabales pour les diriger, et cet variété donnent l'impression (peut-être justifiée) qu'elle ont été construite par des races parfois très différentes. Ces divergences ne sont toutefois pas suffisantes pour donner un sentiment d'incohérence et une personne qui serait témoin d'un vol de plusieurs de ces superbes engins aurait quand même l'impression qu'elles font partie d'une seule et même flotte.

Cependant, assister à un tel spectacle n'est pas fréquent : Rendues totalement silencieuses, invisibles et indécélables par un champ de force baptisé l'Oblivion (dont l'origine et les propriétés sont encore incompréhensibles pour le cerveau humain), muent par un système de propulsion leur permettant aussi bien le vol stationnaire (une Nef ne se pose jamais, elle flotte à quelques centimètres du sol) que d'atteindre des vitesses phénoménales, les Nefs sont l'un des héritages les plus précieux dont dispose la Descendance pour mener à bien sa tâche, et le secret de leur existence est très bien gardé (facile quand on est invisible : comment savoir, après tout, si une Nef n'est pas actuellement posée dans votre jardin ou sur le toit de votre immeuble ?).

Mais au-delà du simple véhicule, la Nef est un sanctuaire, un palais et un refuge dans lequel l'équipe passe une bonne partie de son temps en mission. C'est lors de la Fondation de la Cabale, au terme d'une cérémonie fastueuse et

émouvante, que cette dernière se voit attribuer un de ces précieux artefacts extraterrestre. Celui-ci deviendra vite le centre névralgique de son activité mais, bien que les membres de l'équipe y passeront probablement beaucoup de temps, il restera pour eux un mystère. Chaque Nef est vieille de plusieurs millions d'années, et malgré tous les efforts des meilleurs techniciens Descendants, personne n'a jamais réussi à en comprendre le fonctionnement.

Plus que cela, les anciennes Cabales prétendent que leurs Nefs sont des choses vivantes, capables d'empathie et parfois de réactions propres. On raconte des histoires de grincements sinistres émanants des cales à l'approche d'un danger, de gémissements plaintifs résonnant des entrailles de la Nef lorsqu'un membre de la Cabale est blessé, et ces histoires ne font qu'augmenter le respect et la fascination des Descendants pour ces *choses*.

Capables aussi bien de voler dans les airs que de plonger aux fond des océans (et probablement aussi de s'enfoncer dans l'espace, bien que les pilotes ne soit pas encore parvenu à un tel niveau de maîtrise), la Nef est d'autant plus utile pour la Cabale que c'est grâce à elle qu'elle peut rejoindre l'Atlantide, situé à un endroit que peu de véhicules humains pourrait atteindre. Là, seuls les quelques étranges Descendants aveugles nommés les Néfirions sont en mesure d'effectuer d'éventuelles modifications ou réparation mineures aux vaisseaux. En fait, d'après le peu de témoignages qu'ils donnent de leurs expériences, il semble que rien n'est plus loin de la vérité que le terme « réparation ».

Au fil du temps, la plupart des groupes de Descendants commence à ressentir une espèce de lien entre eux et leur Nef. Ils s'y sentent de mieux en mieux, en prennent soin, et la décore comme on peut le faire avec sa propre maison. Ce lien emphatique est aussi utile, car il permet aux membres de la Cabale de ressentir au fond d'eux si leur Nef est

agressé, et pour les plus réceptifs d'entre eux, de savoir si quelqu'un s'en approche dangereusement (la Nef est de toute façon équipé d'un détecteur d'approche et est capable de prendre l'initiative de décoller dans le pire des cas). En terme de roleplay, les joueurs de devraient interpréter cette osmose avec le Nef, d'autant plus puissante que la Cabale est ancienne (et donc que le résultat du jet de points de Cabale est élevé). Ce lien presque embryonnaire a déjà poussé plus d'un Descendant à considérer sa Nef comme une sorte de « mère ».

### **(( LES CHIFFRES ! LES CHIFFRES !**

Bien... Techniquement, durant la phase de création de la Cabale, les joueurs doivent construire leur Nef : ils disposent pour cela de 10 points, plus 1 point pour 3 PCC dépensé en Nef, qui vont leur permettre que customiser leur vaisseau comme ils le souhaitent. Comme point de départ, ils peuvent utiliser un des modèles fournis, ou commencer à partir de rien. Idem pour l'aspect extérieur : si un de vos joueurs est inspiré, qu'il dessine ou décrive la Nef. Sinon, utilisez une de celles proposées. Comme vous pouvez le voir sur les modèles, les Nef ont en général une centaine de mètres carrés habitables et aménageables. Un appareil de 10 mètres par 10 mètres est tout à fait acceptable, mais pas un machin de la taille d'un terrain de foot. De toute façon, il ne serait pas très pratique à garer... Les modèles coûtent un certain nombre de points, en fonction de l'équipement qu'ils contiennent « de série ». Retranchez ce coût : les points restant peuvent être dépensé dans les modules de votre choix.

### **(( CARACTERISTIQUES DE LA NEF DE BASE**

Vitesse : base 250 / dé de vitesse 1d6 x50.  
Indication de vitesse maximale en Km/ : valeur du dé de vitesse x250 (D4 : 1000 ; D6 : 1500 ; etc.).

Armement : aucun

Dégâts :

	Localisation	Armure
6	Point sensible	8
5	Système	12
4	Système	12
3	Coque	14
2	Coque	14
1	Coque	14

Malus applicable à :

	Système touché	Malus applicable à
6	Générateur	Tous les jets
5	Propulsion	Dé de vitesse
4	Systèmes d'armement	Jets de Tirs
3	Systèmes de contrôle	Jets de contrôle
2	Systèmes embarqués	Jets d'I.A.
1	Systèmes de défense	Valeur d'armure

Voici une liste des principaux modules. La plupart d'entre eux sont des aménagements effectués par les Nefirions sur l'engin. Les autres sont d'origine.

### **(( MODULES D'ARMEMENT**

Comme vous allez le voir, un bonne part des modules d'armes de Nefs ne font pas des dégâts directs. Sauf lorsque le contraire est précisé, un jet de tir classique utilisant Dextérité + Armement Nef est requis, auquel vient s'ajouter les éventuels bonus dus aux Aides de visée ou de Gimmick d'Osmose. Les armes sont montées sur des tourelles situées soit sur, soit sous la Nef (au choix de la Cabale). Elle peuvent donc tirer vers l'avant, l'arrière, les cotés et le haut ou le bas. Lorsque rien n'est précisé, un module d'armement coûte 2 points de nef.

### **LES CHAMPS**

Les armes utilisant des « champs » sont invisibles mais peuvent être détectés par infrarouge. Ils ont une portée de base de 100m.

#### **CHAMP DE BRUME**

Le champ de brume n'est pas une arme destinée à blesser. Si la cible est touchée, elle se retrouve en quelques instants entourée d'une nappe brumeuse très épaisse (qui peut passer pour un brouillard particulièrement dense) qui se déplace avec elle. Sa visibilité est réduite à presque rien et elle se sentira perdue en quelques instants. La Marge+1 du jet de tir indique le malus dont elle souffrira pour tes les jets utilisant la vue (le pilotage, le tir, etc.). Notez que le champ de brume peut viser aussi bien des personnes que des véhicules. Les malus s'appliquent alors à tous ses occupants.

#### CHAMP D'HOSTILITE

Le champ d'hostilité ne fait pas de dégât. La cible va, durant les Marge+1 prochaines heures, dégager des phéromones d'agressivité. En conséquence, il va subir un malus de -3 à tous ses jets de charisme qui, s'ils résultent en un score inférieur ou égal à 7, vont déboucher sur une bagarre physique. De plus, tous les animaux qui viendrait à se trouver à moins de 10 mètres du personnage entreront dans une frénésie meurtrière : ils feront tout pour le tuer.

#### CHAMP DE PROBABILITES

Le champ de probabilité ne fait pas de dégâts. La cible va, durant une heure, voir sa zone d'échec critique de tous ses jets physiques augmenter de la Marge+1 du jet. Ainsi, si le tir réussit à 3 de marge, il fera un échec critique sur un 6 ou moins ou lieu d'un 3 ou moins...

#### CHAMP DE GRAVITE

Le champ de gravité ne fait pas de dégâts mais fait augmenter la gravité qui s'exerce sur la cible. Tant que le champ est maintenu, son agilité est diminuée de 1d6+Marge moins sa Force. Si la cible est un véhicule terrestre ou maritime, sa vitesse sera réduite de Marge+1 x10%. Si c'est un véhicule volant, le pilote devra faire un jet de pilotage avec un malus égal à la Marge+1 tous les tours pour ne pas décrocher.

#### CHAMP D'ENTROPIE

Bonus au dommage : Constitution de la cible  
Le champ d'entropie entraîne chez la cible une crise cardiaque, une embolie ou un autre désagrément physique de cet ordre. Les dégâts sont appliqués normalement. Une blessure superficielle peut représenter une migraine, une blessure légère une baisse de tension, une sérieuse une crise d'épilepsie, une grave une attaque cardiaque et une mortelle une embolie subite.

#### CHAMP D'AFFAIBLISSEMENT

Le champ d'affaiblissement va affaiblir le métabolisme de la cible durant les Marge+1 jours. A cause de cet état maladif, il va souffrir, durant cette période, d'un malus de -1 à tous ses jets.

#### LES PROJECTILES

Il est en général déconseillé d'utiliser les armes voyantes en public ou d'une façon trop voyante. Si la Nef est invisible, les projectiles, eux, ne le sont pas toujours et leurs effets encore moins.

#### LANCE- AIGUILLONS

Portée : 20m ; Bonus de dommage : +1 ; Cadence : 1 ; Recul : N/A. ; T/T : 1 ; Munitions : infinie.

Les aiguillons sont de petites pointes d'acier fines comme un cheveu et qui se désagrègent en quelques minutes après le tir. Le lance-aiguillons véritable grêle de ceux-ci. Les munitions ne son pas un problème, puisque les aiguillons sont composés au fur et à mesure à partie d'un bloc d'alliage spécial.

#### RAYON QUANTIQUE

Portée : 20m ; Bonus de dommage : +8 ; Cadence : / ; Recul : N/A. ; T/T : 1 ; Munitions : infinie.

Lors du tir, un flash très bref et très brillant illumine les alentours de la cible. La localisation de cette dernière subie une brûlure intense.

#### RAYON DE MURPHY

Portée : 20m ; Bonus de dommage : +2d6 ; Cadence : / ; Recul : N/A. ; T/T : 1 ; Munitions : infini

Lorsque le rayon de Murphy touche la cible, le destin frappe celle-ci : un incident se produit. Que ce soit son pneu qui explose, un pot de fleur que se décroche et lui tombe dessus, elle subit des dégâts. Le rayon de Murphy ne peut être utilisé avec succès qu'une fois par jour sur une même cible.

#### PULSAR

Portée : 20m ; Bonus de dommage : +6 ; Cadence : 2 ; Recul : N/A. ; T/T : 1 ; Munitions : infinie.

Le Pulsar compresse et propulse des décharges d'air comprimé suffisamment puissantes pour traverser une plaque de métal.

#### CANON NOVAE

Portée : 20m ; Bonus de dommage : +10/5 ; Cadence : 1 ; Recul : N/A. ; T/T : 1 ; Munitions : 1. Se recharge automatiquement en 1d6 tours.

Le novae génère une boule d'énergie comparable à celle produite par une supernova, en infiniment plus petite. Ce projectile s'auto-propulse à grande vitesse lorsqu'on la met au contact d'une particule d'antimatière.

#### WYRMHOLE

Portée : 20m ; Bonus de dommage : +3d6/10 ; Cadence : 1 ; Recul : N/A. ; T/T : 1 ; Munitions : 1. Se recharge automatiquement au bout d'1d6 x10 minutes.

Le rayon du Wyrmhole fait s'effondrer la matière qu'il touche sur elle même, au point qu'il génère un minuscule et fugitif trou noir.

Celui-ci libère une énergie libérée redoutable (compte comme un explosif : Aire d'effet 2m ; Eclats 3 ; Dégâts 5)

## **(( MODULES DE DEFENSE**

### **BOUCLIERS**

#### CHAMP DE FORCE

Par point de module investi dans le champ de force, les scores d'armure de toutes ses localisations augmentent.

#### CHAMP DEFRACTEUR

Chaque point investi dans le champ défracteur augmente la difficulté de tous les tirs directs visant la Nef de 1.

#### BLINDAGE

Chaque point investi dans du blindage augmente d'armure d'une localisation de 2. Il est aussi possible de diminuer l'armure d'une zone de 2 pour gagner 1 point de Nef.

#### CONTRE-MESURES

Chaque point de contre-mesure investi augmente la difficulté de tous les tir autoguidés (en général des missiles) visant la cible de 1.

#### FURTIVITE

Bien que la Nef soit invisible aux technologies humaines, certains appareil extraterrestres sont capable de les détecter. Chaque point de Nef investi en en diminue les chances de 1.

#### REGENERATION

Au terme d'un certain délai, une Nef capable de s'auto-régénérer peut transformer un dommage en un dommage de type inférieur (sérieux à léger, etc.). Le délai est fonction du nombre de points de Nef investis en Régénération.

Potentiel de régénération	Délai
1	1 jour
2	1/2 journée
3	1 heure
4	10 minutes
5	1 minutes
6	1 tour

## **(( MODULES DE PROPULSION**

Pour 2 points investis dans la propulsion, le dé de vitesse de la Nef augmente d'un niveau. Il est aussi possible de le diminuer d'un niveau pour gagner 2 point de Nef.

## **(( MODULE D'I.A.**

Ces modules reflètent l'intelligence propre de la Nef qui peut aider les personnages sur certains jets de dés.

#### AIDE AU PILOTAGE

Les points investis dans l'Aide au Pilotage sont des bonus aux jets de Pilotage du pilote. La Nef aime sûrement voler vite...

#### AIDE DE TIR

Les points investis dans l'Aide au Tir sont des bonus aux jets de tir effectués avec les armes de la Nef. La Nef a dû, il y a longtemps, participer à de nombreuses batailles.

#### FOCALE

Chaque points investis dans la focale augmente la portée des armes de la Nef de 25%

## **(( MODULES D'ANALYSE**

### SCANNERS

#### RADARS

Les radars servent à détecter les autres véhicules se déplaçant autour de la Nef. Chaque point de Radars augmente leur portée :

Points de radars	Portée de radars
1	1 km
2	5 km
3	10 km
4	50 km
5	100 km
6	500 km

Une fois un appareil détecté, un jet de Systèmes Nef est nécessaire pour en savoir plus. Un jet à 10 ou plus permet de définir la taille. Un jet à 13 permet de définir la vitesse et la direction. Un jet à 16 permet de définir le type précis.

#### EMPATHES

Les Empathes permettent de détecter les autres Nef, l'Atlantide ou tout autre chose camoufler grâce à la technologie Céleste. La portée est définie comme pour les radars. Lorsqu'une Nef entre dans cette zone, elle n'est pas automatiquement détectée : il faut que la recherche soit activement menée par un personnage. Le MJ fait pour lui en secret un jet de Intelligence + Systèmes de Nef avec un malus de -2 si l'engin à détecter est l'un des Célestes nouveaux arrivants (Commando, etc.), et un éventuel malus dû à sa Furtivité.



Un jet à 10 ou plus permet de le détecter et d'en définir la taille. Un jet à 13 permet de définir la vitesse et la direction. Un jet à 16 permet de définir le type précis.

#### LABORATOIRES

Les laboratoires sont en général des aménagements humains. Un point de Nef investit permet d'avoir un laboratoire correct. Deux points un laboratoire hi-tech (+2 pour tous les jets d'analyse).

#### TRAQUEUR NOOSPHERIQUE

Un traqueur Noosphérique est une machine Céleste très complexe qui occupent certaines Nef. C'est le plus souvent une petite pièce sombre et sans fenêtre au centre de laquelle un trou est rempli d'un liquide bleuté et légèrement phosphorescent. Les Nefirions prétendent que celui qui se plonge dans ce liquide (qu'il appellent la Lymphé) partage temporairement la conscience étendue et extraterrestre de la Nef. Concrètement, un personnage s'immergeant dans la Lymphé, qu'il peut respirer comme de l'air, entre en communication avec ce que les Descendants appellent la Noosphère, l'âme de la Terre et sphère de l'inconscient collectif des hommes. Il tombe dans un espèce de Songe flou où il peut se diriger avec difficulté à la recherche de l'esprit d'un individu. Il s'agit d'un jet étendu de Volonté+Pouvoir+Gimmick d'Osmose avec un malus de -4. Un jet est autorisé toutes les heures d'immersion. Lorsque le joueur à cumulé 10 points, il a découvert la localisation de l'individu qu'il recherche. Il a une image fugitive de son inconscient, reflet de son état d'esprit actuel (vision de cauchemar s'il est en danger, etc.)

### **(( MODULES DE VIE**

#### CABINES

Un point de cabines permet de loger une personne individuelle, ou 2 personnes en commun.

#### SALLE COMMUNE

La salle commune peut servir pour les briefing, les repos, etc. Une salle commune coûte 2 points, et est équipée du matériel nécessaire pour les présentations (écrans, ordinateurs).

#### SALLE DE SPORT

La salle de sport contient des appareils basiques pour que l'équipage s'entretienne physiquement : vélos, rameurs, appareils de musculation, etc.

### **(( MODULES DE TRANSPORT**

#### CELLULES

Pour un point de Nef, cette dernière peut posséder une cellule où enfermer un prisonnier.

#### CALES

Pour chaque point de Nef investit, cette dernière possède 6 mètres cube de cale.

#### CAGE DE FARADAY

Une cage de faraday est hermétique aux champs magnétique entrant et sortant. Pour chaque point investit, elle peut contenir 2 mètres cubes.

#### CHAMBRE D'ISOLATION

La chambre d'isolation est hermétique aux virus, aux bactérie, etc. Pour chaque point investit, elle peut contenir 2 mètres cubes.

#### GARAGE

Pour 3 points de cale, la Nef peut contenir un garage pour voiture ou un fourgon, avec le matériel de réparation et la nacelle d'embarquement/débarquement.

### **(( MODULES DIVERS**

#### NACELLE DE SAUVETAGE

La Nef peut être équipé d'une Nacelle de sauvetage pouvant contenir une personne par point de Nef investit. Cette Nacelle peut être éjectée à tout moment. Si elle tombe, sa chute est suffisamment amortie pour que ses passagers ne ressentent pas le choc. Si elle est éjectée sous l'eau, elle remontera à la surface. Elle possède un petit système de propulsion qui lui permet de se mouvoir et d'un radar basique indiquant la direction et la distance de des terres les plus proches. Vitesse : Base 20 / Dé de vitesse 1d6 x5.

#### S.A.S. DE DEPRESSURISATION

Un S.A.S. de dépressurisation coûte 1 point et peut être très utile pour les missions sous-marines par grande profondeur. Il faut y rester environ 10 minutes pour se réadapter à la pression normale.

### **(( MODELES**

**Nef rapide (8 points) :** Module de déplacement 2 ; Module d'I.A. Aide au pilotage 2 ; Pulsar ; 2 Cabine

**Nef de combat (10 points) :** Pulsar ; Canon Nova ; Blindage (points sensibles 2) ; Champ de Force 2 ; 2 cabines.

# HERITAGE

Ce chapitre donne les règles pour la gestion des avantages des Descendants.

## (( LE MATÉRIEL

### ARMES DE CORPS A CORPS

Les armes de corps à corps des Descendants sont basés sur des technologies très avancés. Le personnage peut choisir à quelle catégorie appartient la sienne :

#### ARMES A FUSION

Lorsqu'une arme à fusion est activé, un liquide semblable à du magma la recouvre. Les localisations touchés sont considérées comme enflammée. Niveau de virulence du magma : 3.

#### ARMES VIBRANTES

Les armes à lames vibrantes sont équipées d'un petit moteur qui les fait vibrer à grande vitesse. Les dommages de l'arme sont augmentés d'1d6.

#### ARMES-LUMIERE

Une arme-lumière n'a pas de lame. Celle-ci apparaît lorsqu'elle est activé, et elle est composée de lumière condensé. La pénétration d'armure de l'arme est augmentée de 10.

### ARMES DE POING

#### PARALYSEUR

Le paralyseur est une version portable du champ de gravité qui équipe certaines Nef. Il ne fait pas de dégâts mais fait augmenter la gravité qui s'exerce sur la cible. Tant que le champ est maintenu, l'agilité de celle-ci est diminuée de 1d6+Marge moins sa Force, et son dé de mouvement rapide d'un niveau. Il n'a aucun effet sur les véhicules.

#### FAISCEAU ENTROPIQUE

Bonus au dommage : Constitution de la cible-1  
Le champ d'entropie entraîne chez la cible une crise cardiaque, une embolie ou un autre désagrément physique de cet ordre. Les dégâts sont appliqués normalement. Une blessure superficielle peut représenter une migraine, une blessure légère une baisse de

tension, une sérieuse crise d'épilepsie, une grave attaque cardiaque et une mortelle embolie subite.

#### CHAMP D'AFFAIBLISSEMENT

Le champ d'affaiblissement va affaiblir le métabolisme de la cible durant les Marge+1 heures. A cause de cet état maladif, il va souffrir, durant cette période, d'un malus de -1 à tous ses jets.

#### CRIBLEUR

Portée : 20m ; Bonus de dommage : +0 ; Cadence : 2 ; Recul : 0 ; T/T : 1 ; Munitions : infinie.

Les aiguillons sont de petites pointes d'acier fines comme un cheveu et qui se désagrègent en quelques minutes après le tir. Le lance-aiguillons véritable grêle de ceux-ci. Les munitions ne sont pas un problème, puisque les aiguillons sont composés au fur et à mesure à partir d'un bloc d'alliage spécial.

#### FAISCEAU QUANTIQUE

Portée : 20m ; Bonus de dommage : +6 ; Cadence : / ; Recul : N/A. ; T/T : 1 ; Munitions : infinie.

Lors du tir, un flash très bref et très brillant illumine les alentours de la cible. La localisation de cette dernière subit une brûlure intense.

#### FAISCEAU DE FROID

Portée : 20m ; Bonus de dommage : +6 ; Cadence : / ; Recul : N/A. ; T/T : 1 ; Munitions : 10.

La localisation touchée gèle en quelques millièmes de seconde. Avec le temps, elle dégèlera, camouflant ainsi les traces de l'attaque.

### ARMES D'ÉPAULE

#### LANCE A IMPULSION

Portée : 30m ; Bonus de dommage : +5 ; Cadence : 2 ; Recul : 3 ; T/T : 1 ; Munitions : infinie.

L'arme comprime et projette de l'air en rafales.

#### FUSIL A NANO-TORPILLE

Portée : infinie ; Pré : spécial ; Bonus de dommage : +7 ; Cadence : / ; Recul : N/A. ; T/T : 1 ; Munitions : 1. Les nano-torpilles sont

produites sur l'Atlantide et le personnage n'en reçoit qu'1d3 au début de chaque scéar.

Le fusil n'a pas besoin de ligne de vue pour toucher. Il est équipé d'un senseur détectant les mouvements dans un rayon de 30 mètres. Une fois les coordonnées de la cible indiquée, un nano-robot est projeté et va se diriger vers elle : jetez un d6. Sur un 3 ou plus, le tir à fait mouche. Sinon, la nano-torpille c'est perdue. S'il touche, elle va alors pénétrer sous sa peau, remonter jusqu'à la localisation voulu et exploser. La localisation est donc choisie : le dé de dommages et lancé seul.

#### LE CANON-LUMIERE

Portée : 30m ; Bonus de dommage : +9/10 ; Cadence : / ; Recul : N.A. ; T/T : 1 ; Munitions : 15.

Un tir de canon-lumière est visible mais silencieux. En général, il fait des gros trous.

### ARMES LOURDES

#### QUADRI-LANCE A IMPULSION

Portée : 30m ; Bonus de dommage : +6 ; Cadence : 1 ; Recul : 5 ; T/T : 1 ; Munitions : infinie.

La version multitube de la lance à impulsion.

#### LE NEMROD

Portée : 30m ; Aire d'effet 3 m; Niveau d'éclats 5 ; Puissance 6 ; Cadence / ; Recul / ; T/T : 1 ; Munitions : 1.

La version multitube de la lance à impulsion.

Le Nemrod tire un projectile qui, au contact, génère un mini-trou noir fugitif et destructeur.

### VEHICULE EXTRAORDINAIRE

Le véhicule extraordinaire peut-être une moto, une voiture ou une camionnette. Le personnage dispose de trois niveau de Gimmick de Véhicule Extraordinaire qu'il peut dépenser dans les fonctions suivantes :

#### TURBO-BOOST

Les points de Turbo-boost peuvent être dépensés à n'importe quel tour d'une poursuite. Pour chaque point dépensé, le personnage peut ajouter 1 dé de vitesse supplémentaire à son mouvement . Il peut les dépenser tout ou partie.

#### MANIABILITE

Pour chaque points de Gimmick Maniabilité, le personnage peut ajouter sur dé de Gimmick à ses jets de Contrôle.

#### ARME EMBARQUE

Grâce à ce Gimmick, le véhicule possède une armes camouflée. Pour 1 point, il s'agit d'une

version embarqué d'une arme de poing. Pour 2 points, c'est une arme d'épaule. Pour trois points une arme lourd.

#### DEFENSE

Champ de force : le véhicule peut être équipé d'un champ de force. Pour chaque point investit, le niveau d'armure de toutes ses localisations augmente de 1.

Blindage : Pour chaque point, l'armure d'une localisation est accrue de 2.

Camouflage : Le véhicule est doté d'une forme basique du champ d'invisibilité qui équipe les Nefs. Lorsque le camouflage est activé, le véhicule change d'apparence. Pour un Gimmick au niveau 1, le changement est mineur (couleur, quelques détails). Pour un niveau 2, les changements sont moyen (marque de véhicule, etc.). Pour un niveau trois, le changement est total (type du véhicule, etc.)

### BOUCLIER ENERGETIQUE

Le personnage possède un bouclier énergétique invisible et qui ne se déclenche que lorsqu'un coup arrive. Le générateur peut être. Tous les dégâts qu'il subit à cause d'un tir sont diminués d'1d6.

### TALISMAN SPECTRAL

Le Talisman spectral contient les âmes de Célestes tombés au combat. Ces spectres entourent le personnage et l'aide de temps en temps. Lorsque celui-ci fait un échec critique, il a le droit de jeter un 1d6. S'il fait un 4 ou plus, un des spectres se manifeste d'une façon ou d'une autre et lui permet d'éviter le désastre.

### CAPSULE MATRICIELLE

La capsule matricielle est une merveille extraterrestre basé sur une nano-technologie très évoluée. Elle ressemble à un stylo. Elle est capable « d'absorber » un objet, pour le reconstruire plus tard. Plus l'objet est gros et complexe, plus l'absorption et la reconstruction prendrons de temps. Par défaut, et lorsque cela reste cohérent, on utilise le prix de l'objet comme indication de cette « complexité » :

Prix	Temps approximatif
100 € ou moins	1 minute
1 000 €	1 heure
10 000 €	1/2 journée
100 000 €	1 jour

## PRISMES D'ANTI-ENERGIE

Les prises d'antri-énergie annule la production d'énergie ou d'une force dans une périmètre qui peut aller d'1 à 10m, au choix du perso. Ils peuvent être activés à distance, ou au bout d'un délai.

### PRISME D'ANTI-GRAVITE

Le prisme d'anti-gravité, lorsqu'il est activé, annule la gravité dans les 10 mètres. A micro-gravité 0, toutes les choses ne pèse plus rien et donc se mettent à flotter, en apesanteur. Une chute peut être amortie de cette façon, et un personnage expérimenté peut se déplacer dans les airs. Pour tes les déplacement sous micro-gravité, des jets d'Agilité-Acrobaties sont nécessaire, avec un bonus de +2 pour le possesseur du prisme qui est habitué.

### PRISME D'ANTI-ELECTRICITE

Lorsqu'il est activé, le prisme d'anti-électricité stoppe tous les appareils fonctionnant avec de l'électricité dans un rayon pouvant aller de 1 à 10m.

### PRISME D'ANTI-NUCLEAIRE

Le prisme d'anti-nucléaire a deux usage : empêcher la contamination par radioactivité dans un rayon de 1 à 10m, où inverser la cohésion des noyaux nucléaires ce qui provoque une mini-explosion atomique (Aire d'effet : 2m ; Eclats 3 ; Puissance 5). Le prisme d'anti-nucléaire est immunisé aux effets de l'explosion. C'est donc une espèce de grenade à usage illimité.

## CHAMP D'INVISIBILITE

Le générateur de champ d'invisibilité peut être dissimulé dans une montre, un collier ou tout autre accessoire cosmétique. Il produit une forme basique du champs de camouflage des Nefs. Lorsqu'il est activé, le personnage peut ajouter 1d6 à tous ses jets de furtivité.

## PRESCIENT

Un prescient est une petite créature extraterrestre qui à grossièrement la forme d'un coquillage. Il est lié au destin du personnage, et est capable de calculer des probabilité à un degré et à une vitesse bien supérieures à celles des ordinateurs les plus puissant. Le Préscent est en mesure de prévoir qu'un danger va frapper le personnage une minute à l'avance. Il se met alors à émettre un son grave et discret, ce qui permet au PJ de se mettre à l'abris ou de se préparer.

## XENO-IMPLANT

Le Xeno-Implant est une créature extraterrestre, ressemblant vaguement à un crustacé, qui est attaché au bas du cou à la colonne vertébrale du personnage (qui doit le donc le camoufler). Si cette créature venait à en être séparé et ne pourrait trouver d'autres humains à parasiter, elle mourrait dans la semaine. De plus, le Xéno-implant à horreur que son porteur le laisse trop longtemps et assaille celui-ci de visions d'horreur lorsqu'il réintègre sa place (malus de -1 pour toutes les actions durant 10 minutes pour chaque heure de séparation)...

Le Xéno-implant a un accès direct à la mémoire du personnage, dont il lit sans cesse les souvenirs. Lorsqu'il est détaché et « déposé » sur une autre personne, le xéno-implant va se greffer sur la colonne vertébrale de cette dernière (ce n'est pas douloureux mais c'est franchement visible et prend quelques secondes) et entamer un processus d'adaptation. Durant celui-ci, un échange de souvenirs va s'opérer : des souvenirs du personnage vont s'implanter dans la mémoire de la cible, dont des souvenirs vont transiter dans le Xéno-Implant. Lorsqu'il réintégrera son propriétaire, celui-ci pourra alors lire quelques souvenirs de la cible (le plus souvent des fragments des 10 dernières minutes et des événements marquants de sa vie), mais la cible pourra faire de même... Un jet de Pouvoir+Empathie est requis. Sur un 10, le joueur peut poser au MJ une question sur la psychologie ou l'état d'esprit de la cible à laquelle celui-ci doit répondre par oui ou non. Sur un 13, il a droit à 2 questions, etc.

## TELEPORTEUR

Un Téléporteur est une petite version des systèmes de propulsion des vaisseaux Célestes qui leur permettent de se déplacer à un vitesse proche de celle de la lumière. Lorsqu'il est activé, le Téléporteur ouvre en une fraction de secondes une porte dans l'espace-temps, dans laquelle le personnage est projeté. C'est une solution de dernier recours, car les risques sont grands et la destination aléatoire. Pour savoir où il réapparaît, le joueur jette 1d66 et 1d6. Pour savoir quand il réapparaît, il jette 1d6 et :

D66	Zone
11 à 13	Océan
14 à 16	Pole
21 ou 22	Afrique du sud

23 ou 24	Afrique centrale
25 ou 26	Afrique du nord
31 ou 32	Proche Orient
33 ou 34	Asie du sud
35 ou 36	Chine ou Japon
41 ou 42	Amérique du sud
43 ou 44	Amérique centrale
45	Une île du Pacifique
46 à 51	Russie
52 ou 53	Europe de l'Est
54	Europe du nord
55 ou 56	Europe de l'ouest
61 à 62	Australie
63 à 64	Canada
65 à 66	Amérique du nord

D6	Lieu
1	Nature profonde
2	Nature proche de la civilisation
3	Dans un petit village
4	Dans une petite ville
5	Dans une ville
6	Dans une grande ville

D6	Temps
1	1d6 jours plus tard
2	1d6 demi-journées plus tard
3	1d6 heures plus tard
4	1d6 x10 minutes plus tard
5	1d6 minutes plus tard
6	1d6 tours plus tard.

### **(( POUVOIRS PSY**

Chaque Pouvoir Psy est considérée en terme de règle comme une Compétence à part entière : son score est initialement définie par le résultat du dé des unités, mais elle peut ensuite être augmentée normalement avec les XP.

L'utilisation de certains Pouvoirs demande un jet de dés : si un score de Complexité est indiqué, c'est le cas. D'autres sont automatiques ou demande la dépense de points de Volonté. Cela est précisé Pouvoir par Pouvoir.

Lorsqu'il veut utiliser un Pouvoir, le personnage doit passer un temps égal au « Temps requis » à se concentrer. Il doit ensuite dépenser l'éventuel coût en Points de Volonté indiqué dans la section Materia et faire l'éventuel jet de Pouvoir (la carac) + Pouvoir (la compétence) - Complexité.

S'il le jet réussit ou si aucun jet n'est nécessaire, le pouvoir prend effet.

Lorsqu'un Dé Bonus est mentionné, il correspond au niveau du personnage dans le Pouvoir Psy :

Score de Faculté	Dé bonus
1	1d3
2	1d4
3	1d6
4	1d8
5	1d10
6	1d12

### **EMPATHIE**

Temps requis : 1 tour.

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : Volonté de la cible

Effet : Le personnage plonge son esprit dans celui de la cible qu'il est en train d'interroger. Sur un jet de 10 ou plus, il peut savoir si elle ment. Sur un 13 ou plus, il peut savoir son état d'esprit actuel (et la stratégie qu'il a décidé d'adopter durant l'interrogatoire : tout nier en bloc, camoufler quelques détails, etc.). Sur un 16 ou plus, il « lit » la vérité telle que la connaît la cible.

### **TELEKINESIE**

Temps requis : 1d6 tours.

Coût : 1 point de Volonté par tour.

Complexité : 0

Effet : Le personnage peut soulever à distance un objet et le déplacer dans les airs. Il doit désigner la cible avant de faire le jet. Si la marge de celui-ci est suffisante pour soulever un tel poids (voir tableau ci-dessous), il peut le faire décoller de quelques centimètres.

Marge	Poids
0	Quelques grammes
1	500 grammes
2	1 kilo
3	2 kilos
4	4 kilos
5	8 kilos
6	16 kilos
7	32 kilos
8	64 kilos

Tant qu'il dépense des points de Volonté, il peut la maintenir en l'air et même la déplacer chaque tour d'une certaine distance. Celle-ci dépend de la différence entre la marge

nécessaire pour soulever l'objet et la marge réellement obtenue.

Excédent de marge	Distance
0	Quelques centimètres
1	50 cm
2	1 m
3	2 m
4	4 m
Etc.	Etc.

### TELEPATHIE

Temps requis : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté.

Complexité : 3

Effet : Grâce à la Télépathie, un personnage peut communiquer mentalement avec un autre. Ce dernier entend la voix du télépathe « dans sa tête ». Le télépathe n'a pas besoin de ligne de vue avec sa cible, mais est limité par la distance qui les sépare. Pour que son message parvienne à destination, il doit obtenir une marge suffisante :

Marge	Distance avec la cible
0	Contact
1	1 m
2	10 m
3	100 m
4	1 000 m
Etc.	Etc.

Le message doit être court, car le contact ne dure qu'un tour.

### BIOKINETIQUE

Temps requis : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : Volonté de la cible

Effet : La biokinétique est une véritable attaque mentale. Le personnage doit regarder la cible dans les yeux. Le jet est le niveau de dégâts qu'elle subie.

### AURA

Temps requis : 1 tour.

Coût : 1 point de Volonté.

Complexité : /

Effet : Un personnage activant son Charme surnaturel bénéficie d'un Dé de Bonus durant toute la scène pour tout jet impliquant le Charisme.

### IMPOSITION DES MAINS

Temps requis : 1d6 minutes.

Coût : 1 Point de Volonté.

Complexité : deux fois le malus correspondant à la blessure visée.

Effet : Si le jet est réussi, le Sorcier transforme une blessure en une blessure d'un type inférieur. La transformation survient immédiatement, bien que la douleur ne diminue effectivement qu'au bout de 2d6 x10 minutes.

### (( DONS PHYSIQUES

Chaque Don Physique est considérée en terme de règle comme une Compétence à part entière : son score est initialement définie par le résultat du dé des unités (la moitié du score arrondie à l'inférieur), mais elle peut ensuite être augmentée normalement avec les XP.

L'utilisation de certains Dons demande un jet de dés : si un score de Complexité est indiqué, c'est le cas. D'autres sont automatiques ou demande la dépense de points de Volonté. Cela est précisé Pouvoir par Pouvoir.

Lorsqu'il veut utiliser un Don, le personnage doit passer un temps égal au « Temps requis » à se concentrer. Il doit ensuite dépenser l'éventuel coût en Points de Volonté indiqué dans la section Materia et faire l'éventuel jet de Pouvoir (la carac) + Pouvoir (la compétence) - Complexité.

S'il le jet réussit ou si aucun jet n'est nécessaire, le pouvoir prend effet.

Lorsqu'un Dé Bonus est mentionné, il correspond au niveau du personnage dans le Don :

Score de Faculté	Dé bonus
1	1d3
2	1d4
3	1d6
4	1d8
5	1d10
6	1d12

### LES SUPER-CARACTERISTIQUES

FORCE SURHUMAINE

Temps requis : permanent

Coût : 1 point de Volonté par scène.

Complexité : /

Effet : Un personnage activant sa Force Surnaturelle bénéficie d'un Dé de Bonus à tous ses jets utilisant la Force.

#### ENDURANCE SURHUMAINE

Temps requis : permanent

Coût : 1 point de Volonté par scène.

Complexité : /

Effet : Un personnage activant cette Faculté diminue tous les dégâts qui lui sont infligés de son score d'Endurance Surhumaine. Ainsi, un personnage de Résistance 2 prenant une balle lui infligeant 13 ne notera sur sa feuille qu'une blessure de niveau 11.

#### AGILITE SURNATURELLE

Temps requis : permanent

Coût : 1 point de Volonté par scène.

Complexité : /

Effet : Un personnage activant son Agilité surnaturelle bénéficie d'un Dé de Bonus à tous ses jets utilisant l'Agilité.

#### RAPIDITE SURHUMAINE

Temps requis : permanent

Coût : 1 point de Volonté par tour

Complexité : /

Effet : Un personnage qui active sa Rapidité Surhumaine peut ignorer un total de malus d'Actions Multiples égal à son niveau de Don. Par exemple, un personnage doté d'une Rapidité de 3 effectuant 3 actions dans le tour ne souffrirait que d'un malus de -1 à ses actions.

#### NEMESIS

Temps requis : 1 tour.

Coût : 1 point de Volonté par tour

Complexité : 0

Effet : Le personnage est capable de générer et projeter une décharge d'énergie appelée une Némésis. La couleur de celle-ci est propre à chaque Descendant. Avant de faire le jet de Blast, le personnage doit réussir un jet de tir classique en utilisant la Dextérité+Athlétisme. La portée de base d'une Némésis est de 7m. Si la Némésis touche, le jet de Don est effectué : le résultat est le niveau de dégâts.

#### CHANGE-VISAGE

Temps requis : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté pour 1 scène.

Complexité : voir plus bas.

Effet : Le personnage est capable de changer temporairement d'apparence. Seul son aspect change, pas ses caractéristiques. Pour chaque

point de Don, il peut modifier un de ses aspects d'un niveau :

Sexe : Homme ou Femme

Age : Enfant → Jeune → Adulte → Vieux → Très vieux

Carrure : 1 point pour plus ou moins 1 en Constitution.

Beauté : 1 point pour plus ou moins 1 en charisme.

Détails physiques : 1 points

Par exemple, un homme avec 2 en Charisme et 2 en Change-Forme pourrait se transformer en une femme avec 3 en Charisme. Son âge apparent et sa constitution ne changerait pas. Il est très difficile de prendre l'apparence de quelqu'un en particulier. Cela coûte un point de plus que le coût normal. Ainsi, si le personnage de l'exemple ci-dessus voulait prendre l'apparence d'une femme bien précise, il aurait dû payer 3 au lieu de 2.

#### REGENERATION

Temps requis : voir plus bas.

Materia : 1 point de Volonté par blessure.

Complexité : /

Effet : Tous les Descendants possèdent la régénération au niveau 1. Pour un personnage doté du Don régénération, l'effet est plus rapide. Ajoutez le score du Don au point de base.

Un personnage activant sa Régénération peut transformer une blessure en une blessure de niveau inférieur (par exemple une blessure sérieuse en légère).

Le temps requis à l'utilisation de cette Faculté est déterminé par le score de Régénération du personnage :

Score	Temps requis
1	1 jour
2	½ journée
3	1 heure
4	10 minutes
5	1 minute
6	1 tour

Notez qu'une blessure mortelle n'est pas Régénérable de cette façon : elle plonge le personnage en Stase.

#### PHEROMONES

Temps requis : 1d6 tour

Coût : 1 point de Volonté pour 1 scène.

Complexité : /

Effet : Le personnage génère, en activant ce pouvoir, des phéromones qui vont modifier le comportement des gens à son égard. Il peut choisir de libérer des phéromones de peur (le niveau de Don s'ajoute à ses jets d'intimidation), de séduction (son niveau de Don s'ajoute à ses jets de Crédit / Séduction), ou de sympathie (son niveau de Don s'ajoute à ses jets de Baratin).

## **(( INFLUENCE ET RESSOURCES**

Etant donné la tâche qui est la leur, beaucoup de Descendants font en sorte d'acquérir des postes d'influences ou des moyens susceptibles de les aider. Un personnage qui tire un avantage d'Influence et Ressources est l'un d'eux. Les deux premiers chiffres du D666 indiquent la nature de l'avantage, et le chiffre des unités le pouvoir.

### **AGENCE INFLUENTE**

Une agence influente est gouvernementale et connue du grand public. Celles qui sont présentées ici sont américaines, et ceci pour plusieurs raisons : une bonne part des scénarios se dérouleront ou, du moins, débiteront aux Etats-Unis, car c'est un pays complexe, exotique mais pas trop, et le plus prolifique, ces derniers temps, en histoires de conspirations... Toutefois, la plupart des autres pays possèdent des institutions comparables : si le joueur préfère, il suffit de changer le nom. La position hiérarchique du personnage dans l'agence est déterminée par le résultat du dé des unités (si une même agence est tirée plusieurs fois, augmentez le plus haut niveau hiérarchique tiré de 1 à chaque fois) :

D6	Niveau	Exemple
1	Consultant	
2-3-4	Simple agent	Agent spécial, policier, etc.
5	Agent gradé	Lieutenant de police, chef d'équipe
6	Chef	Capitaine de police, directeur adjoint, shérif

Pour information :

La police est, aux Etats-Unis, gérée état par état.

Le Federal Bureau of Investigation est une forme de super-police qui a autorité sur l'ensemble des Etats-Unis.

La Central Intelligence Agency est l'organisme de renseignement et de contre-espionnage.

Ses agents n'officient, théoriquement, qu'en dehors des Etats-Unis.

L'United State Secret Service a la charge de la protection des hauts dignitaires de l'administration américaine, dont le président et le vice-président, et des hauts dignitaires étrangers présents sur le territoire.

L'U.S. Army est l'armée de terre. Si le personnage préfère, il peut faire partie de la Navy ou de l'Air Force.

L'I.R.S. est l'organisme chargé des investigations financières.

### **GROUPE OCCULTE**

Un groupe occulte peut être ou non gouvernemental, mais n'est pas connu du grand public. La encore, le chiffre des unités indique le niveau d'influence.

Pour information :

Un projet Top Secret est gouvernemental. Il peut-être caché en marge de l'armée, de la C.I.A. ou d'une multitude d'autres organisations américaines ou mondiales. Les projets top secrets ont parfois des liens avec le surnaturel.

Un agent double a infiltré pour le compte d'un groupe étranger une organisation américaine. Déterminez aléatoirement laquelle en jetant un D66 sur la table des Postes d'Influence.

Une Société secrète est un groupe « d'initiation » basé sur des connaissances et des traditions ésotériques : rose-croix, franc-maçonnerie, etc.

« L'Agence » est un groupe important de mercenaires et de francs-tireurs travaillant en marge des gouvernements et accomplissant contre paiement des missions souvent politiquement incorrectes.

L'Entente Washington est un groupe secret travaillant en marge des agences gouvernementales et ayant établi des liens avec les Célestes arrivés sur terre dans les années 50.

La Fondation est un groupe privé, fondée par le riche industriel Matthews Geler, dont le but est l'étude et la lutte contre les « forces occultes » (ce qui comprend pour les membres de la Fondation, tout ce qui n'est pas « normal »).

### **POSTE POLITIQUE**

Pour connaître le niveau du personnage, reportez le D6 des unités sur cette table :

D6	Poste
1	Conseiller dans une petite



	ville
2	Maire d'une petite ville
3	Conseiller d'une grande ville
4	Maire d'une ville moyenne
5	Proche d'un sénateur
6	Proche d'un gouverneur

### RICHE

Le personnage est riche. Le chiffre des dizaines donne une indication de son salaire mensuel et de la valeur de son patrimoine.

D6	Salaire en € ou \$ / Patrimoine
1	10 000 / 1 000 000
2	15 000 / 1 500 000
3	30 000 / 3 000 000
4	50 000 / 5 000 000
5	75 000 / 7 500 000
6	100 000 / 10 000 000

### ILLEGAL

Le personnage a réussi à gravir les échelons dans le milieu de l'illégal et des mafias. Le niveau est défini par le résultat du dé des unités.

D6	Niveau
1	Chef de gang ou d'équipe
2	Chef d'un quartier
3	Chef d'une petite ville
4	Chef d'une grande ville
5	Chef d'un état
6	Chef de famille

### GROUPE DE FIDÈLE

Le personnage a réussi à se composer un groupe de fidèles. Ceux-ci peuvent être au courant ou non de sa nature, mais ils se comportent avec lui comme avec un maître. Le chiffre des unités indique le nombre de fidèles. Les fidèles mineurs sont des gens communs. Les fidèles majeurs sont des personnes influentes ou particulièrement compétentes. Ils « coûtent » 2 fidèles.

### (( FACULTES INTELLECTUELLES SPECIALES

Chaque Faculté Intellectuelle est considérée en terme de règle comme une Compétence à part entière : son score est initialement définie par le résultat du dé des unités (la moitié du score arrondie à l'inférieur), mais elle peut ensuite être augmentée normalement avec les XP.

L'utilisation de certains Dons demande un jet de dés : si un score de Complexité est indiqué,

c'est le cas. D'autres sont automatiques ou demande la dépense de points de Volonté. Cela est précisé Pouvoir par Pouvoir.

Lorsqu'il veut utiliser un Don, le personnage doit passer un temps égal au « Temps requis » à se concentrer. Il doit ensuite dépenser l'éventuel coût en Points de Volonté indiqué dans la section Materia et faire l'éventuel jet de Pouvoir (la carac) + Pouvoir (la compétence) - Complexité.

S'il le jet réussit ou si aucun jet n'est nécessaire, le pouvoir prend effet.

Lorsqu'un Dé Bonus est mentionné, il correspond au niveau du personnage dans le Don :

Score de Faculté	Dé bonus
1	1d3
2	1d4
3	1d6
4	1d8
5	1d10
6	1d12

### LANGUE UNIVERSELLE

Temps requis : permanent

Coût : /

Complexité : /

Le personnage possède une faculté à comprendre et à utiliser toutes langues des hommes. Il possède un niveau de compétence dans toutes les « Langues et dialectes » égal au résultat du dès d'unités.

### CONNAISSANCE UNIVERSELLE

Temps requis : permanent

Coût : 1 point de Volonté pour une scène

Complexité : /

Le personnage peut se connecter à la Noosphère, la sphère de l'inconscient universel, et accéder ainsi à des connaissances qui couvrent tous les domaines. S'il paye le coût, il peut ajouter un Dé de bonus à tout jet utilisant le Savoir.

### INTELLIGENCE SUPRA-NORMALE

Temps requis : 1d6 tours

Coût : 1 point de Volonté pour une scène

Complexité : /

Le personnage peut entrer dans une espèce de transe méditative durant laquelle son intelligence est décuplée. Après l'activation, il

peut ajouter un Dé de bonus à tout jet d'Intelligence.

### **PERCEPTION EXTRAORDINAIRE**

Temps requis : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté pour la scène.

Complexité : /

Le personnage décuple ses sens. Il peut ajouter un Dé de bonus à tout jet de Perception.

### **SENS SPECIAL**

Temps requis : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté pour la scène.

Complexité : /

Le personnage possède un sens spécial qu'il peut activer à tout moment.

La vision thermique lui permet de détecter les zones et les sources de chaleurs. Ça permet de voir dans le noir, entre autre. La vision du personnage porte jusqu'à Dé d'unité x 5m.

La vision moléculaire permet de voir à travers une couche de matière épaisse de dé d'unité x10 cm.

La perception des ondes et des infrasons lui permet de percevoir les messages émis par radio jusqu'à une portée de Dé d'unité x100m.

### **META-SENS ACCRU**

Temps requis : permanent

Coût : /

Complexité : /

Le méta-sens est la faculté des Célestes, des Renégats et des Descendants de ressentir la proximité des individus possèdent du sang Céleste. De base, tous les Célestes possèdent un méta-sens à 1. Le résultat du dé des unités s'ajoute à ce score. Le méta-sens ne permet pas de déterminer la nature précise de l'individu, ni sa localisation exacte. Seulement une indication de la direction.

Score	Portée du Méta-sens
1	5 m
2	10 m
3	20 m
4	50 m
5	100 m
6	150 m
7	300 m

# DERNIERS DETAILS

## (( STASE ET IMMORTALITE

Les Descendants sont immortels. Au lieu de mourir, ils entrent dans un état appelé la Stase. Un Céleste en Stase est inconscient, et un cocon se forme en quelques heures autour de lui, le protégeant des atteintes extérieures. Il restera dans cet état un temps aléatoire :

2d6	Temps
2	1d6 ans
3	10 ans
4	25 ans
5	50 ans
6	75 ans
7	1 siècle
8	2 siècle
9	5 siècle
10	1 millénaire
11	1500 ans
12	3000 ans

Un Descendant vieillit normalement durant quelques décennies, jusqu'à ce que son gène de Descendant se réveille et ralentisse le processus. Grossièrement, une année de vieillissement pour un humain normal correspond à 10 ans pour un Descendant. Lorsqu'il mourra de vieillesse, il tombera dans une Stase durant laquelle son corps rajeunira.

## (( LES FACULTES SURNATURELLES CHEZ LES HUMAINS

Au fils des âges, de nombreux Gardiens ou Descendant ont eu des enfants avec des humains normaux. Rarement, il s'agissait d'un Descendant. Le reste du temps, c'était un humain. Mais, même chez ceux-ci, il arrivait que des gènes latents de Célestes subsistent et soient transmis de génération en génération. Ils se manifestaient, et se manifestent encore parfois chez un humain. Celui-ci est alors doté de facultés surnaturelles, moins développées que chez les Descendants, mais bien réelles...

## (( LES DESCENDANTS REBELLES ET LES AUTRES BASES SOUS-MARINES

De tout temps, et surtout depuis la révélation de Nepharith, des Descendants ou même des Gardiens ont fait sécession et ont fondés des groupes aux buts divers. La plupart d'entre eux ont trouvé refuge dans d'autres bases sous-marines comparables, bien que moins importantes, à l'Atlantide. Ces factions dissidentes ne sont pas toujours hostiles à l'Atlantide, mais ils ont des points de vue différents sur la façon de monter la Garde. D'autres sont véritablement hostiles, et se livrent parfois à des raids sur les avant-postes descendants sous-marins ou terrestres.

## (( L'AMELIORATION DE CABALE

Bien conscient que celui qui veut la paix doit se préparer à la guerre, les personnages continueront probablement à œuvrer pour l'amélioration de leur Cabale entre deux scénarios. Pour représenter ce fait, en même temps que les points d'entre-deux, le MOD donnera aux PJ un pool de PCC à dépenser comme lors de la création de la Cabale. La quantité de PCC reçus varie en fonction du délai :

Délai	PCC
6 mois	2
1 an	3
2 ans	4
5 ans	5
10 ans	6