

# STARGATE COALITION

*Un Jeu de Rôle dans  
l'Univers de Stargate  
Manuel des Règles v2.2*

©Torog 2005-2006

## L'aventure commence et c'est déjà mal parti !

*Dans une forêt d'une petite planète tranquille de la Voie Lactée, les membres d'une célèbre compagnie de mercenaire s'interrogeaient quand à la suite des événements ...*

- Alors, quelles nouvelles ?

Owen, qui avait l'ouïe plus fine que les autres, se retourna vers les buissons d'où venait de surgir l'un de ses compagnons. Il écarta sa main qu'il avait par réflexe approchée du pistolet à sa ceinture.

- Personne dans les alentours du vaisseau. Le module de furtivité installé par Jarod la semaine dernière fonctionne parfaitement, et j'ai rapporté ça comme tu l'avait demandé, lui répondit Ezaël en lui tendant une longue forme enveloppée dans une toile noire.
- Parfait, lui répondit Owen, un petit rictus sadique au coin des lèvres.
- Qu'est-ce donc ? Demanda l'autre protagoniste présent, un personnage plutôt bonhomme, avec un embonpoint prononcé. Il tenait par la bride ce qui semblait être une Mûle chargée de matériel militaire et autres objets utiles.
- Oh, on l'a acheté à un receleur dans les bas quartiers de Chulak, il y a deux semaines de celà, lui répondit Owen, déballant ce qui se révéla être un magnifique fusil à lunettes de haute précision.
- Mmmh ... du matériel de fabrication Tau'Ri, il me semble, ajouta Tarmak tout en tapotant la tête de sa Mûle amicalement. Vous l'avez eu à un bon prix au moins ?
- Oh ... une centaine de livres de Naquaddah. Tu n'aurait pas fait mieux je pense, c'était une affaire à saisir, lui répondit Owen, avec un grand sourire béat.

Tarmak soupira et secoua la tête sans ajouter de commentaire. Décidément, s'il n'était pas là pour gérer les affaires de la compagnie, celle-ci aurait couru à la ruine depuis longtemps avec de tels associés ... Ezaël se décapuchonna un instant, le temps d'essuyer les gouttes de sueur qui perlaient sur son front. Il avait décidé de prendre l'apparence qu'il revêtait le plus souvent auprès de ses

compagnons, celle d'un humain tout ce qu'il y avait de plus banal. Le Reol regarda le ciel à travers les branches des arbres qui les entouraient.

- Cette fichue planète à un climat peu appréciable, grogna-t-il en remettant sa capuche. Où sont donc partis les deux autres ?
- Kel'Chak est allé patrouiller pour vérifier l'éventualité de patrouilles Jaffas dans ces bois, et Lotan est parti jusqu'au complexe fortifié pour jauger de la difficulté à y pénétrer, lui répondit Owen en désignant nonchalamment les arbres derrière eux. Tu es sûr de tes renseignements Ezaël au moins ?
- Oui, parce que vu le prix auxquels on les a payés ... ajouta Tarmak en grognant.
- Je vous l'ai déjà dit. L'un de mes contacts de l'alliance m'a bien confirmé que sur cette planète se trouve un ancien complexe ayant appartenu autrefois au Seigneur Goauld Anubis. Les Lucian ont réussi à une époque à y infiltrer un espion, après que la zone soit passée sous contrôle du Goauld Baal. La plupart des anciennes installations techniques et laboratoires sont encore en état.
- Avec un peu de chance, on devrait donc y trouver ce que l'on recherche, acquiesca Tarmak. S'il existe un ordinateur de contrôle similaire à celui que nous avons tenté de pirater, on pourrait y trouver les clés des codes qu'il nous manque pour décrypter le cristal de données récupéré il y a un mois de celà.
- C'est codé en Ancien antique, comme la plupart des données que détenaient Anubis où l'un de ses subordonnés quelconques, ajouta Ezaël.

"Manshoun", ricana à ce moment là Owen en mimant le geste de tirer. Un mois auparavant, ils s'étaient en effet introduit au sein même de la forteresse d'un Seigneur de guerre Goauld, ancien serviteur d'Anubis. Après avoir réglé son compte au tyran, ils avaient récupérés des données cryptées de grande valeur.

- Enfin, ça c'était juste avant de faire sauter la forteresse, soupira Tarmak.
- Eh, c'était pas voulu ! S'exclama Owen Daxiongmao. Comment j'aurai pu savoir qu'il y avait des sécurités qui se déclencheraient si on essayait de prendre le

cristal ? Jarod aurait à ce moment là dû mieux faire son boulot en désactivant le compte à rebours.

- Ah oui, c'est sûr, pirater en deux minutes l'ordinateur personnel d'un Seigneur Goauld c'est terriblement aisé, maugréa Ezaël. Jarod à beau être Tollan, y'a des limites quand même ...
- Tu oublie également que ce cher Owen avait activé les défenses internes de la forteresse afin de gazer la quasi-totalité des jaffas qui sy trouvaient. Qui sait, peut être l'un d'entre eux aurait-il eu le code pour désactiver cette fichue minuterie ?
- Sans compter les batteries de défense externe, pour détruire les vaisseaux de la flotte de Manshoun alors en orbite, ajouta Ezaël.
- C'était pas volontaire, ça peut être ? Grogna Tarmak à l'encontre d'Owen. Et arrête ce petit jeu stupide ! S'exclama-t-il soudain.

Owen écarta la main de son arme, qu'il tapotait depuis que les autres avaient commencés à lui faire des remontrances.

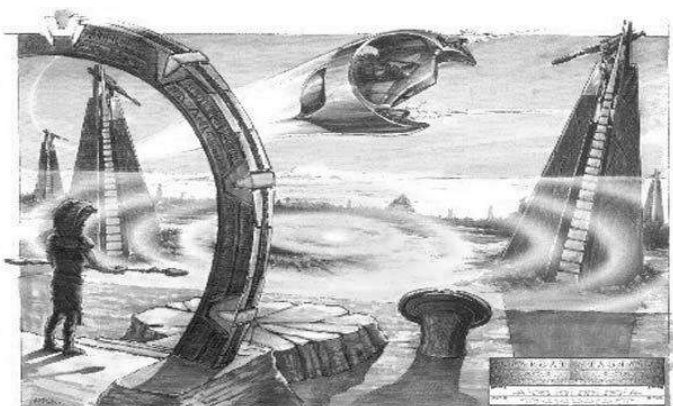
- Ben quoi ? On aurait pu avoir un QG un peu plus grand et mieux fichu que l'installation minable dont on se contente sur Tempus VII, maugréa-t-il.

Ils furent interrompus dans leurs reproches quand, sans faire le moindre bruit, une personne se laissa tomber d'un arbre proche. Elle était pieds nus, avec une tenue très simple, et tenait un long bâton métallique.

- J'ai été jusqu'à l'entrée du complexe, dit simplement Lotan, sans plus de fioriture. C'est assez proche d'ici en fait. D'après ce que j'ai pu voir, il semblerait que l'endroit soit alimenté par une source géothermique, où quelque chose dans le genre. La construction s'élève au milieu d'un espace dégagé d'où jaillissent nombre de sources chaudes. Ce sera assez difficile d'y pénétrer sans être repéré.
- Ouais. Et il doit régner une fichue chaleur dans le sous-sol, non ?
- C'est également ce que je me disais, acquiesca Lotan. L'endroit est gardé par une quinzaine de Jaffas de Baal, du moins à l'extérieur. Il ne semble plus être utilisé mais le Goauld veut sans doute garder la main-mise sur les installations.
- Côté vaisseaux ? De la défense aérienne ? Demanda Owen.

- Je n'ai vu ni Chasseur de la Mort, ni Al-kesh au sol, ni même dans les environs en patrouille. Il y a bien une piste d'atterrissage sur le toit du complexe, mais je crains que nous ne puissions nous poser, même avec le Tel'Tak modifié. Le camouflage installé par Jarod pourrait ne pas tenir à cause du climat difficile aux abords du complexe. C'est trop risqué.
- Bon, à ce moment là, on attends le retour de Kel'Chak, et on commence à réfléchir à un plan **potable**, dit Tarmak en lançant à Owen un regard noir.
- Bof, pas besoin d'attendre cet abruti de Sodan, ricana celui-ci. Il a encore dû se perdre dans les bois, comme d'habitude. J'ai déjà une super idée de plan, écoutez donc : Tarmak, avec ta bestiole, tu va te faire passer pour un commerçant de passage. Toi Ezaël, tu l'accompagne en te faisant passer pour son fidèle serviteur. Quand vous serez près d'eux, vous en descendez quelques-uns. Le bouclier énergétique de Tarmak devrait vous protéger suffisamment longtemps. Et moi, je me place dans les bois pour essayer mon nouveau jouet, ricana-t-il en caressant le fusil Sniper. Quand à ....
- Je t'arrête là, tu nous as déjà fait le coup de ce plan foireux lors de cette mission sur Balar, le coupa Tarmak. On avait failli tous se faire tuer durant l'opération, et Fléau également, dit-il en tapotant la tête de sa mûle. Non, il nous faut un véritable plan ...

Làdite mûle avait dressé les oreilles par instinct, l'air apeurée, lorsqu'Owen avait commencé à débiter son plan. Toute cette histoire allait encore une fois partir dans tout les sens, c'était une certitude. Au fond, même elle devait s'en douter ...



Explorer des territoires inconnus, découvrir les secrets d'antiques civilisations disparues, régler un conflit entre deux tribus rivales, contrer une menace de contamination bactériologique, mener des troupes à la victoire au cours de gigantesques batailles, piloter des vaisseaux de combat dans l'hyper-espace, réaliser des enquêtes sur terre à propos de phénomènes surnaturels, libérer des peuples du joug de tyrans impitoyables ... L'univers de Stargate vous offre la possibilité de vivre mille et une aventure, toutes plus extraordinaires les unes que les autres.

**VOUS avez la chance de pouvoir être l'un des acteurs de ces épopées galactiques, et de vous élever au rang de héros !**

Voici la v2.2 du Manuel des Règles de Stargate Coalition. Les règles présentes dans ce Manuel vous permettront de réaliser 98% de ce que vous avez pu voir dans les séries **Stargate-SG1** et **Stargate Atlantis**, mais avec vos propres aventures. De plus, et contrairement aux autres JDR basés sur Stargate, les possibilités offertes sont ici bien plus vastes car vous pouvez interpréter n'importe laquelle des principales races de ce gigantesque univers, dont des "méchants", comme **les Goa'ulds** par exemple.

La partie "*Races*" : décrit en terme de règle les principales races de l'univers de Stargate, et vous offre des règles pour créer de nouvelles races ou les améliorer. La première fois, ne vous attardez pas dessus, et passez plutôt aux règles.

La partie "*Règles*" fournit toutes les règles du jeu Stargate Coalition, en passant par la création d'un personnage, les règles de combat, et l'équipement (armes, armures & objets) disponibles.

La partie "*Univers*" décrit les principales caractéristiques de Stargate, ce qui comprend la description de la Porte des Etoiles, les éléments historiques fondateurs (*L'Histoire des Anciens*), les principales Races, et les Lieux Importants (Planètes et descriptions de Vaisseaux).

La partie "*Scénario*" explique comment créer un scénario, en fournit trois déjà faits pour jouer tout de suite et donne également des exemples de personnages et d'ennemis créés à l'aide des règles du jeu.

Enfin, les "*Annexes*" contiennent pas mal de bonus supplémentaires, comme des règles de Pilotage de Vaisseaux, de nouvelles règles d'Amélioration de personnage, ainsi qu'un Dictionnaire Jaffa, pour délirer en cours de partie !

Et le tout ... illustré bien entendu !

De nombreux autres suppléments liés à Stargate Coalition sont disponibles dans la section Stargate sur **<http://www.sden.org>**

Amusez-vous bien !

Torog

P.S : Pour me contacter,  
**[torog@sden.org](mailto:torog@sden.org)**  
les commentaires (+ ou -), ça  
fait toujours plaisir, et ça permet de  
perfectionner le Manuel ☺



# Sommaire

## **I)- Règles de Stargate Coalition**

- A)- Races Jouables
- B)- Races Puissantes
- C)- Caractéristiques de base
- D)- Compétences
- E)- Règles de combat
- F)- Armement, Equipement et Technologies Aliens

## **II)- L'univers de Stargate**

- A)- La Porte des Etoiles
- B)- L'Histoire des Anciens
- C)- Races et Cultures
- D)- Lieux Importants

## **III)- Scénarii et exemples de parties**

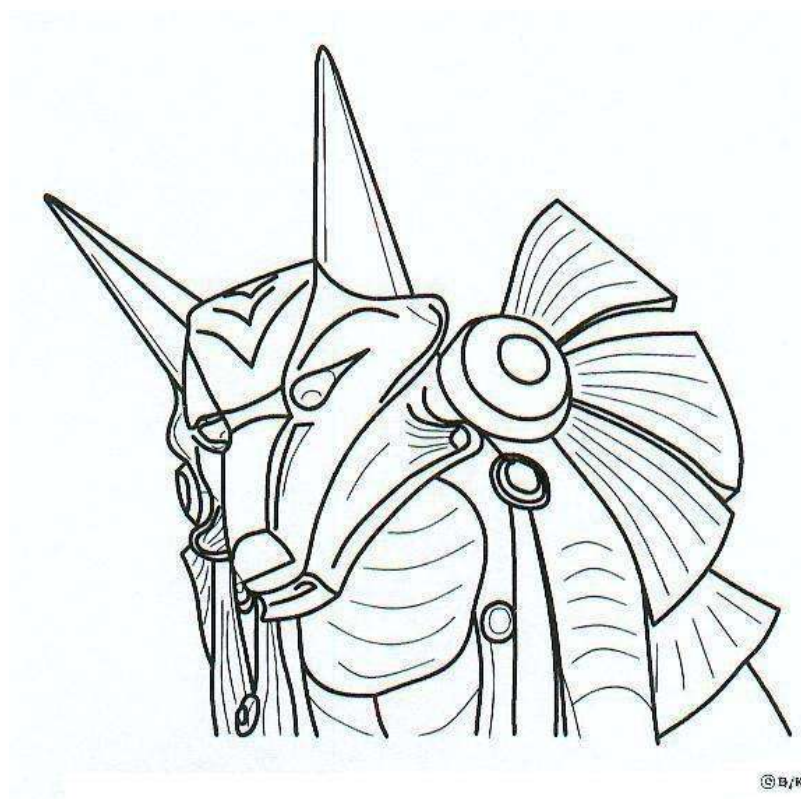
- A)- Etablir un Scénario
- B)- S1 : Lutttes Intestines
- C)- S2 : L'Héritage des Iles
- D)- S3 : Courir les Ombres
- E)- Exemples de Personnages

## **IV)- Annexes**

- A)- Les Seigneurs Goaulds
- B)- Vaisseaux et Règles de Pilotages Additionnelles
- C)- Amélioration de personnage
- D)- Dictionnaire Jaffa
- E)- Feuille de Personnage

## **V)- Crédits**

- A)- Le petit mot de l'Auteur
- B)- Table des illustrations
- C)- Modifications v2.1 -> v2.2



## Je ne sais pas ce que c'est un Jeu de Rôle ...

Un jeu de rôle c'est **un jeu de société**, comme le Monopoly par exemple, ça se joue également avec des dés. Sa particularité c'est que chaque personne se voit attribuer un rôle différent, un peu **comme au théâtre**.

Un joueur est désigné comme **Maître de Jeu** (MJ). C'est lui qui décrit l'histoire aux autres et s'occupe des règles du jeu, comme le banquier au Monopoly. (Le MJ s'adresse à un joueur : *"Tu vois une porte, que fais-tu ?"*)

**Les autres joueurs** (PJ) interprètent chacun un personnage, un peu comme dans les jeux vidéos ou on se crée **un personnage virtuel**, un avatar pour nous représenter. Comme dans un Jeu Vidéo, celui-ci a **des caractéristiques** (Force, Intelligence, Combat, etc) marquée sur une feuille de papier, **la feuille de personnage**. (Le joueur répond au MJ : *"J'essaye d'ouvrir la porte"*).

**Les dés** sont là pour dire si une action que demande un joueur est possible ou pas. (Le MJ répond : *"La Porte est fermée à clé. Lance moi un dé pour voir si tu réussis à la crocheter. Si tu fais 5 ou plus tu réussis"*)

Bien sûr, il est impossible de savoir comme ça si la porte est plus ou moins dure à crocheter, comme elle n'existe pas. C'est pour cela qu'il y a **des règles de jeu**, décrites dans le manuel que vous lisez actuellement. Ce sont elles qui expliquent **comment représenter les situations** auxquels peuvent être confrontés les joueurs (Ex: *Crocheter une porte, Tirer avec une arme, piloter un vaisseau spatial, etc*).

Ensemble, les joueurs forment **une équipe**, un peu comme dans *Mission Impossible*. L'un d'entre eux sera doué pour conduire une voiture, l'autre pour convaincre les gens et se déguiser, une autre personne pour combattre, etc.

Ensemble ils vont coopérer, et vivre des événements palpitants, comme s'ils étaient **les acteurs d'un super film d'aventure** !

### Un exemple de partie :

MJ (Romain) : Vous arrivez dans la salle du commandement du vaisseau spatial, que faites vous ?

François : Qu'est ce qu'on voit d'intéressant dans la pièce ?

MJ : Il y a une console de commande pour piloter le vaisseau et une armoire fermée, qui doit contenir du matériel important.

Julie : Je vais tenter de d'allumer les moteurs du vaisseau en me servant de la console de commande.

MJ : Ok Julie, et toi Jean qu'est ce que tu fais ?

Jean : Je tente d'ouvrir l'armoire en donnant un coup de pied dedans.

MJ : *"Romain regarde le manuel des règles"* Lance moi un dé et ajoute ta Force.

Jean : *"Jean regarde sa feuille de personnage et lance un dé"* ça fait 8

MJ : Tu donne un grand coup de pied dans l'armoire et tu défonces les deux portes. Dedans, tu vois un pistolet extraterrestre.

Jean : Alors je vais ...

MJ : Attendez ! Vous entendez brusquement des bruits qui viennent du couloir ! Il semblerait que des gardes arrivent !

François : Je me mets à couvert derrière un mur et je sort mon arme.

Jean : Moi je saisis le pistolet extraterrestre et je fais pareil que François.

Julie : Est ce que je peux utiliser la console de commande pour tenter de refermer les portes de la pièce ?

MJ : Les commandes de fermeture sont bloquées, tu n'y arrive pas !!

Julie : Alors je me prépare au combat, comme mes compagnons !

## Euh ... c'est quoi Stargate ?

**Pour les joueurs qui ne connaîtraient pas du tout du tout Stargate, la page qui résume tout ...**

Il y a des milliers d'années, une race extraterrestre à l'apparence humaine et avec une technologie avancée construisit un appareil de grande puissance appelée **Porte des Etoiles**. Il s'agit d'un engin de transport instantané pour se déplacer de planète en planète. Ces extraterrestres, **les Anciens**, disparurent de l'univers connu, ne laissant derrière eux que leurs technologies et des ruines de leurs anciennes citées.

Ils ont en fait évolués à un stade d'existence supérieure, ont réalisé "l'ascension", devenant des êtres d'énergie qui ne veulent pas se mêler des affaires du reste de l'univers. Leurs cousins maléfiques, **les Oris**, ont quand à eux préférés se faire passer pour des Dieux pour gouverner l'univers. Ils ont sous leurs ordres des prêtres et des humains fanatiques, pour mener de grandes croisades et convertir les autres peuples à leur religion.

Le dernier lieu exploré puis abandonné par les Anciens est **la galaxie de Pégase**, où on trouve encore beaucoup de leurs technologies, toutes récentes. Ils ont fuit Pégase, ayant subi une défaite face à des ennemis très puissants, **les Wraiths**, des vampires extraterrestres. C'est par la suite qu'ils abandonnèrent leur corps pour réaliser cette fameuse "ascension".

**Notre Voie Lactée** n'est qu'une des nombreuses galaxies qu'ils ont ainsi explorées. Dans chacune d'entre elle, ont été établi un réseau de Portes des Etoiles, permettant de voyager entre les mondes rapidement.

Après la disparition des Anciens de notre Voie Lactée, une race extraterrestre a profité de la technologie des Portes pour établir son Empire partout dans la galaxie. Ces Aliens, nommés **Goaulds**, sont de petits serpents

parasites qui survivent en prenant le contrôle d'hôtes, le plus souvent des humains. Ils dirigent une société féodale, ou, arrogants et fourbes, ils se font vénérer comme des dieux cruels.

Ils vinrent il y a des milliers d'années sur terre, et prirent pour la première fois des humains comme hôte, créant par delà même les anciennes mythologies, égyptienne par exemple. La Voie Lactée est ainsi le théâtre de leurs guerres rivales, car ils se détestent les uns les autres, n'aimant que leur propre personne. Pour cela, ils ont une technologie puissante qu'ils ont volés à d'autres peuples, ayant le savoir de leurs hôtes parasités.

Leur société est également constituée d'une race nommée **Jaffa**. Il s'agit d'humains modifiés pour servir de couveuses aux jeunes larves Goauld (Les Jaffas possèdent une poche dans le ventre). Les Jaffas, privés d'un système immunitaire remplacé par celui de la larve, sont dépendants des Goaulds et leurs servent de serviteurs et de guerriers dans leurs armées.

**Les Tokras**, une race cousine des Goaulds, sont également des larves, qui travaillent par contre en symbiose avec leur hôte. Ces rebelles, au nombre réduit, infiltrèrent les hautes instances de la société et tentent de détruire le pouvoir des grands Maîtres Goauld. Ce sont des espions insidieux.

Les Terriens (Appelés **Tau'ri** par les Goaulds et les Jaffas), ont découvert une Porte des Etoiles sur leur planète et ont entrepris d'explorer la Voie Lactée et de libérer les peuples esclaves, s'opposant par delà même au pouvoir hégémonique des Goaulds. Leurs équipes d'explorations parcourent la galaxie en quête de technologies ou de ruines de civilisations disparues.

Ils ont ainsi conclus des alliances avec les Tokras, avec des Jaffas rebelles aux Goauld, ainsi qu'avec d'autres grandes races, comme celle des **Asguards** (Ressemblant aux Aliens de Roswell), autrefois amis des Anciens, et détenteurs de technologies de très grande puissance. Ils sont également les créateurs des mythes scandinaves sur terre (Thor, Odin, etc).

# I)- Règles de Stargate Coalition

## Comment jouer à Stargate Coalition ? (Cette page s'adresse aux joueurs peu expérimentés)

1)- Le Maître de Jeu (MJ) doit au moins parcourir l'ensemble des règles pour tenter d'en assimiler l'essentiel. Comptez deux bonnes heures pour cela.

2)- Réunissez vos amis au cours d'un après-midi en ayant préparé un petit scénario. Il vous faudra aussi quelques dés, un peu de papier pour dessiner, et des feuilles de personnage.

Il vous faut principalement des dés à 6 faces et des dés à 10 faces, trouvables dans les boutiques spécialisées. Un dé 100 s'obtient en lançant deux dés à 10 faces. Un dé à 4 faces et un à 8 faces seraient aussi souhaitables.

3)- Montrez à vos joueurs le panel des différentes races interprétables, afin qu'ils commencent à avoir quelques idées. Evitez au maximum les **racés puissantes**, pour ne pas avoir des scénarios trop compliqués à gérer.

4)- Les joueurs doivent alors déterminer leurs points de caractéristiques en lançant 4D6, enlever la valeur de dé la plus petite et additionner (Résultat entre 3 et 18 donc). Répétez l'opération huit fois. Enfin, associez chaque valeur à la caractéristique voulue.

5)- Choisissez une race pour chaque personnage.

6)- Répartissez en fonction des points de caractéristiques et des aptitudes raciales les points de compétences.

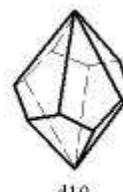
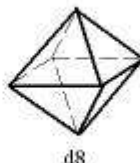
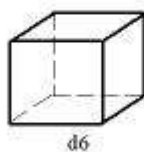
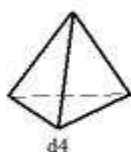
7)- Notez en bas de votre feuille de personnage les aptitudes particulières concernant la race choisie.

8)- Fournissez aux joueurs de l'équipement en évitant des objets d'indice de recherche supérieurs à 3. Donnez leur au maximum 2 armes + 1 Armure pour l'équipement de combat de base.

9)- Donnez aux joueurs 30 Points d'XP, pour qu'ils ajustent leurs compétences à leur guise. L'idéal serait d'aller faire un petit tour dans l'Annexe "Amélioration de personnage", pour prendre une ou deux aptitudes de haut niveau, en échange de points d'XP !

10)- Il ne manque plus qu'un scénario. Le présent manuel en contient 3 déjà tout préparés. Il y en a une dizaine supplémentaires dans le supplément pour Stargate Coalition "Terres d'Aventures", ainsi que dans la section Stargate du sden.org.

11)- C'est le moment de jouer ! Un scénario One-Shot (Scénario Court) de SGCoalition dure en moyenne une après-midi, mais il est possible de créer de véritables campagnes pouvant s'étaler sur plusieurs jours de jeu.





## A)- Races Jouables

Stargate Coalition a été construit avec la volonté d'intégrer beaucoup plus les races Aliens au jeu. En effet, les jeux de rôle déjà existants de Stargate (officiels et non-officiels), se limitaient à vous permettre de jouer un militaire, voire un Jaffa comme le personnage de Teal'c, toujours sous gouverne de l'US-Air Force, prenant comme base d'opération le site de Cheyenne Mountain, sur Terre. Stargate Coalition envisage le fait que les Tau'ri (terriens), ont mis en place un projet plus évolué d'alliance avec les autres races, prenant comme nouvelle base pour ces missions une autre planète. Ce concept existait déjà dans la série Stargate Sg1, où le SGC avait monté une alliance entre Tau'ris, Jaffas et Tok'Ras. Ici, nous allons plus loin en prenant des races qui ne sont apparues que dans peu d'épisodes de Stargate, comme par exemple les Serrakins (deux épisodes), ou les Reols (Un seul épisode).

Le jeu Stargate Coalition a été fabriqué en choisissant des races « jouables » que ce soit dans les règles ou dans le rôle-playing. En effet, bien qu'il soit amusant de vouloir jouer un répliqueur (des insectes d'aciers destructeurs), du côté interprétation d'un rôle cela semble limité. Les races choisies sont toutes humanoïdes, pour la plupart à base humaine.

Certaines races présentes dans Stargate ont été écartées du choix comme les Asgards, considérés comme trop faibles physiquement pour faire partie d'équipes d'explorations. D'autres, comme les Répliqueurs à forme humaine, les Anciens ou

les Super Soldats du Goauld Anubis, n'ont pas été retenus, car théoriquement sans défaut, et donc inintéressants à jouer. Néanmoins, leurs caractéristiques vous sont données dans la partie « **Races Puissantes** » de ce manuel, si vous voulez éventuellement permettre à vos joueurs d'en interpréter.

Une exception à ces règles du côté du Rôle-Playing : Elle concerne les Goaulds. Le joueur qui voudra interpréter un Goauld se verra supporter une contrainte de RP plus élevée que les autres. En effet, les Goaulds sont fondamentalement maléfiques, sauf rares exceptions. Le joueur devra donc incarner un Goauld qui ne travaille avec l'équipe que pour ses propres intérêts. Par exemple parce que son seigneur le lui a ordonné, étant pour le moment en alliance avec les Tau'ri, contre un autre grand Maître Goauld. Mais il devra toujours garder en lui un côté sournois, presque vicieux, qui le poussera à agir dans son propre intérêt, quelque soit la situation.



© 13/14

## Voici les races que vous pouvez interpréter :

- Ces races sont détaillées précisément dans la partie « Univers ».
- Les Bonus Raciaux (ex : +2 en Force) s'ajoutent sur les points de Caractéristiques, et pas sur les modificateurs associés. On ne calcule ceux-ci qu'après avoir rajouté ces bonus raciaux.
- Par contre, les Bonus de Compétence (Ex : +3 en Pilotage) s'ajoutent directement aux points de compétence que l'on a réparti.

### 1)- Races Communes

**Tau'Ri :** Les Terriens, nous à notre époque, ou dans un futur proche. Parmi les Terriens, on trouve plusieurs types de personnels habilités à franchir la Porte des Etoiles : Militaires, Techniciens, Archéologues, Médecins, Scientifiques par exemple. Tout ces métiers peuvent être interprétés en équilibrant de la bonne façon les aptitudes du personnage.

#### Avantages :

- Profession : bonus de +2 lié à tout les tests concernant une profession choisie (Par exemple Médecin, Archéologue, Physicien, etc). Tout les Tau'Ri franchissant la porte ne sont habilités à le faire que parce qu'ils ont une fonction particulière, un rôle à assumer de l'autre côté.
- Les Militaires ont ainsi un bonus de +2 sur l'utilisation des armes terriennes, et sur la connaissance « **Stratégies militaires** ». Ils possèdent aussi un bonus de +2 sur la compétence **Leadership**.
- Les Médecins gagnent un bonus en **Concentration, Biologie & Exo-Biologie** et **Médical**.
- Les Archéologues ont des bonus en **Archéologie & Langage, Négociation** et **Toucher**.
- Vous pouvez créer facilement une profession pour un joueur. Cela peut-être Pilote de X-302, Pirate informatique, Physicien, Politicien ou même Journaliste TV. Laissez faire votre imagination. Pour cela, attribuez

un bonus de **+2** à **trois** compétences en rapport avec la profession.

**Inconvénients :** Aucun

**Jaffas :** Les Jaffas sont une race à l'apparence humaine, principale esclave des Goa'ulds, qui s'en servent comme hôtes. Les Jaffas que l'on présente ici sont des guerriers, qui ne portent en eux qu'un parasite immature, qui ne les possède pas encore totalement.

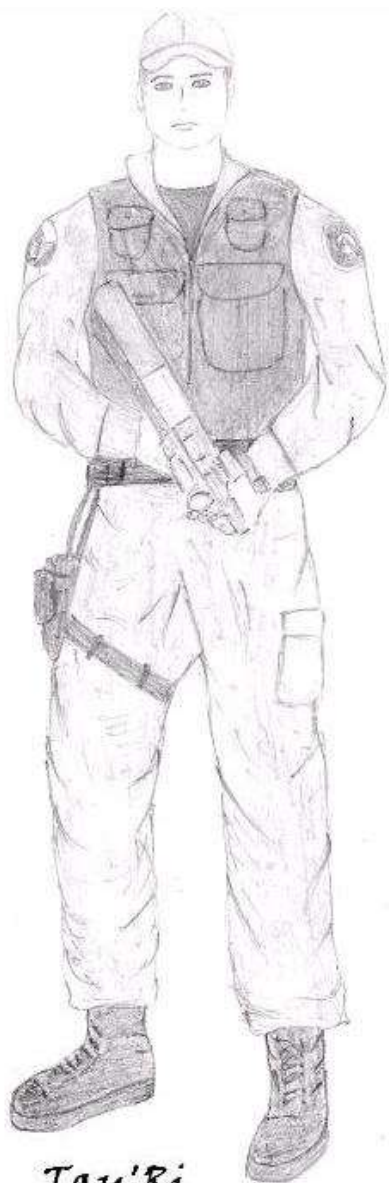
Les **Jaffas Hommes du peuple** ne possèdent ni les améliorations concernant les armes, ni l'obligation du Kel-Norim. Remplacez ces deux caractéristiques par des bonus de +1 sur **3** compétences (à la façon des Professions Tau'Ri, eux ciblant **3** compétences pour un bonus de **+2**), sensé représenter leur rôle. Dans cette catégorie, on fait entre autre rentrer les **Prêtres Jaffas** censés dispenser la parole de leur Dieu.

#### Avantages :

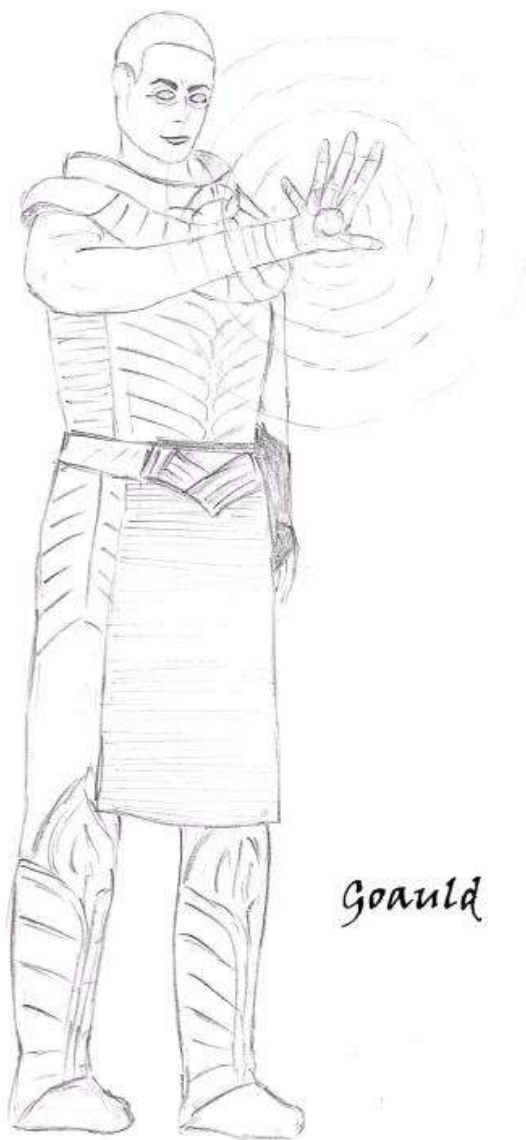
- Savoir Goa'uld : Bonus de +1 pour tout les tests liés à la connaissance, ou aux armes ou artefacts Goa'uld.
- Maîtres de Combat. Les Jaffas sont des experts au combat et gagnent ainsi un bonus de +1 sur toute utilisation d'Armes. Ce bonus est cumulatif avec le savoir Goa'uld, ce qui monte le bonus à +2 quand il s'agit d'une arme de cette race.
- Immunité aux Maladies et Poisons. Sauf rares exceptions, le Goa'uld immature à l'intérieur du Jaffa le protège contre toutes agressions bactériologiques, virales, toxiques ou radioactives.

#### Inconvénients :

- Repos du Guerrier : Tout les jours, un Jaffa se doit de consacrer une heure de son temps à pratiquer la méditation Kel-Norim, afin se ressourcer, lui et son symbiote. Sans quoi le Jaffa subit un malus de -2 UNIVERSEL sur toutes ses caractéristiques et compétences. Le Kel-Norim permet également de survivre en environnement hostile.
- (Note : Il est possible de ne plus avoir à subir ce problème si le Jaffa à remplacé son symbiote par l'utilisation quotidienne de Tretonyne de substitution. Il perd alors son immunité aux maladies et poisons)



*Tau'ri*



*Goauld*



*Jaffa*

**Goaulds :** Les Goaulds sont une race de parasites à l'allure de serpents qui se servent d'hôtes pour survivre. Possessifs et Xénophobes, ils vouent leur destin à sublimer leur propre race, et aiment à se faire passer pour des Dieux.

**Avantages :**

- Bonus de +2 en Intelligence et +2 en Charisme. Les Goaulds sont passés maîtres dans l'art de la manipulation des autres et leurs capacités mentales n'a d'égal que leur arrogance démesurée.
- Savoir Goauld : Bonus de +1 pour tout les tests de connaissance, d'armes ou d'artefacts goauld.
- +3 en Leadership. Un Dieu est apte à commander des peuples entiers.

**Inconvénients :**

- Malus de -1 à tout les tests liés à l'utilisation d'armes ou d'artefacts non-goaulds. Les Goaulds, xénophobes purs, haïssent tout ce qui n'est pas de leur fait.

**Tok'Ras :** Les Tok'Ras sont les lointains cousins des Goauld. Une branche familiale non-maléfique qui a fini par devenir une race à part entière. Contrairement aux Goauld qui ont un comportement parasitaire, les Tok'Ras se comportent plutôt comme des Symbiotes, bien que certains d'entre eux aient gardés le caractère arrogant, voire un brin agressif des Goauld.

**Avantages :**

- Savoir Goauld : Bonus de +1 pour tout les tests de connaissance, d'armes ou d'artefacts goauld.
- Bonus de +2 en Dextérité. Au fur et à mesure de leurs millénaires passés à comploter dans les ombres, les Tok'Ras sont devenus d'habiles espions.
- Bonus de +2 en Intelligence, comme pour les Goaulds

**Inconvénients :**

- Haine des Goaulds : Incapacité à se servir d'objets tels que les Sarcophages Goaulds.
- -2 sur tout les tests d'attaque direct. Les To'Kras préfèrent agir dans l'ombre.

**Unas :** Les Unas sont des primitifs, une race d'extraterrestres à l'allure de démons sauvages vivant en tribus isolées. Ils furent les premiers hôtes des Goauld, vivant sur le monde d'origine des serpents parasites.

**Avantages :**

- Bonus de +2 en Force et +3 en Constitution : Les Unas sont une race physiquement puissante qui n'a aucune crainte quand elle va au combat.
- Facultés de Régénération : Les Unas récupèrent 1D4 niveaux de dégâts tout les ¼ d'heure.

**Inconvénients :**

- Malus de -2 en Intelligence : Les Unas sont prompts à la colère, et ont du mal à comprendre ce qu'il leur est étranger.
- Malus de -2 en Beauté : Laid et à l'allure effrayante, les Unas ont du mal à se faire intégrer dans une société, tant ils effraient.
- Malus de -2 sur tout les tests liés à l'utilisation de technologie Alien avancée, comprenant armes et artefacts. Les Unas sont une race de primitifs peu habitués aux techniques modernes.

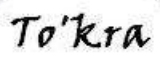
**Tollans :** Les Tollans sont humains d'origine, déportés comme tant d'autres sur une planète par les Goaulds. Ils possèdent une technologie un peu plus avancée que la nôtre, et leur monde ferait penser à un 22<sup>ème</sup> siècle Terrien.

**Avantages :**

- Bonus de +2 sur les tests liés à l'utilisation de Technologies avancées: Armes, Artefacts ou Vaisseaux. Les Tollans possèdent une connaissance intuitive des technologies avancées et n'ont aucun problème d'ailleurs à se servir de technologies qui leur sont partiellement inconnues.
- Module « **Passe-Muraille** » acquis (Voir **Artefacts**)

**Inconvénients :**

- Malus de -2 en Charisme : Les Tollans sont particulièrement antipathiques.
- Malus de -2 en Stratégie Militaire.





## 2)- Races Exotiques

*Les races dites « Exotiques » sont celles moins souvent rencontrées dans Stargate.*

**Langariens :** Une autre race humaine déportée. Langara est une planète divisée en trois nations en conflit continu, nommées Kelowna, Tirania et Andari. Les Langariens vivent dans un monde industriel, à la façon de nos années 1950, dans lequel la technologie moderne (dont les bombes nucléaires) auraient brusquement fait leur apparition. Pour on ne sait quelles raisons, leurs gènes contiennent les prémices d'extraordinaires capacités psychiques.

### Avantages :

- Bonus de +2 en Intelligence. Les Langariens possèdent des facultés psychiques supérieurs à celle des autres races.
- Bonus de 25% d'expérience par rapport aux autres races. Ils apprennent à une vitesse phénoménale, et leur mémoire étonne toujours les étrangers.

**Inconvénients :** Aucun

**Esprits Sacrés :** Cette Race humanoïde d'extraterrestres Zoomorphes s'est longtemps fait passer pour des protecteurs divins auprès de populations primitives comme le peuple indien des Salishs, qu'elle a libéré des Goa'ulds.

### Avantages :

- Zoomorphisme : Les Esprits possèdent la faculté de prendre l'apparence d'un animal qu'ils ont choisis. Ce pouvoir peut être utilisé à volonté dans un sens de transformation ou dans l'autre. Les caractéristiques et capacités de l'individu peuvent être modifiés selon l'animal choisi.
- Métamorphose : Les Esprits peuvent également prendre l'apparence d'une personne (humanoïde) qu'ils auraient déjà vus auparavant.
- Neutralisation : Utilisable Modificateur de Volonté / jour. En se concentrant, les Esprits peuvent neutraliser une personne en l'enfermant dans une autre dimension temporairement. Le déplacement de la personne

s'accompagne d'un violent flash de lumière. Elle reste enfermée ainsi jusqu'à 1D4 minutes, sachant que l'Esprit peut choisir de la libérer avant. Pour cela, l'Esprit Sacré doit se tenir à moins de deux mètres de la cible et l'avoir en vue.

### Inconvénients :

- Vulnérabilité aux Armes Énergétiques : Toutes les armes énergétiques étourdissent leur infligent +1D4 de dégâts Étourdissants.

**Oannès :** Les Oannès sont une race très ancienne d'humanoïdes amphibiens. Ils sont depuis longtemps ennemis des Goa'ulds qui leur dérobèrent leur technologie et s'en servirent probablement comme hôtes.

### Avantages :

- Capacités Amphibie : Les Oannès peuvent respirer sous l'eau et y évoluer plus facilement.
- +4 en Natation.
- Hurllement Sonique : Les Oannès peuvent pousser une espèce de cri assommant en brandissant leur main face à leurs ennemis. Le cri est produit par leurs organes internes. Cette attaque affecte tout les ennemis leur faisant face dans la zone délimitée par le cône d'onde émanant de la main du personnage Oannès.
- Étourdissement : 1D4+Ouie. Utilisable à volonté.

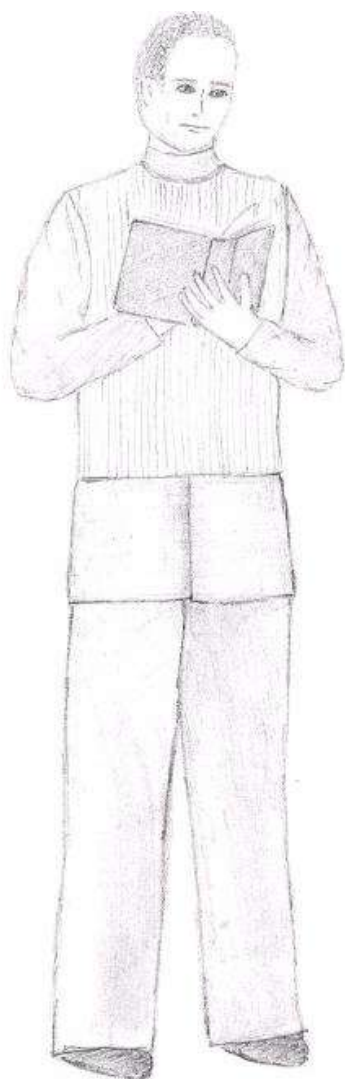
### Inconvénients :

- Malus de -2 en beauté.
- Doivent s'immerger une fois par jour.

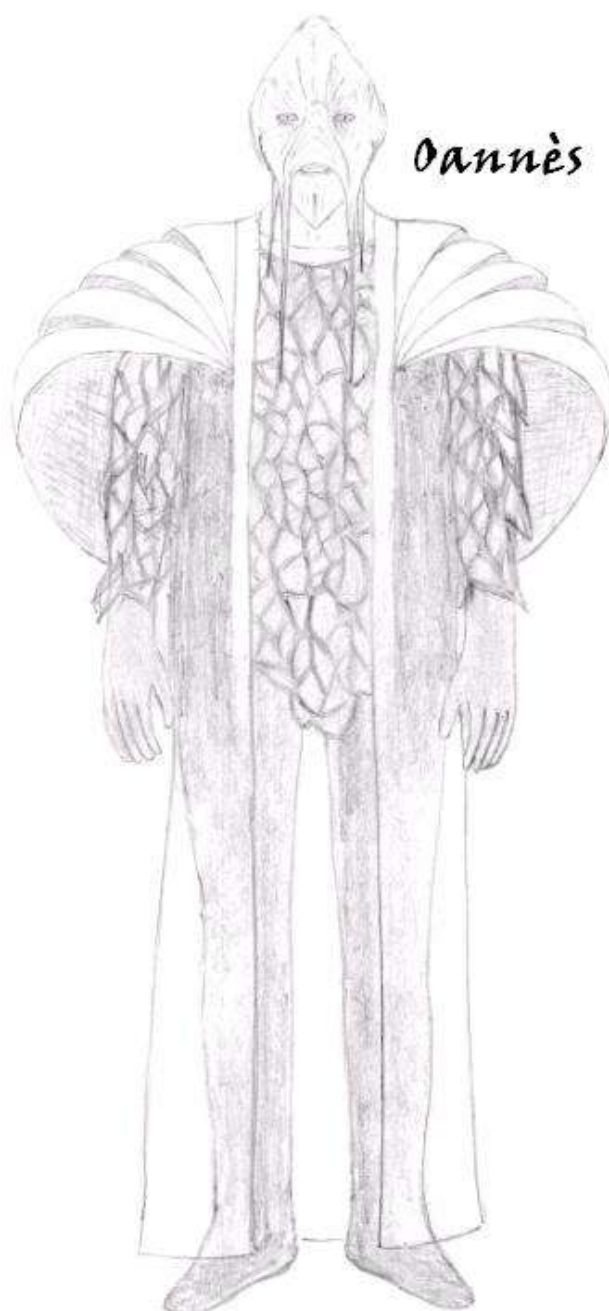
**Reols :** Les Reols sont des humanoïdes pourchassés et exterminés par les autres races. On les craint pour leurs capacités de transformation et de régénération. Ce n'est pourtant qu'une race pacifique, peu apte au combat, et démunie de toute technologie.

### Avantages :

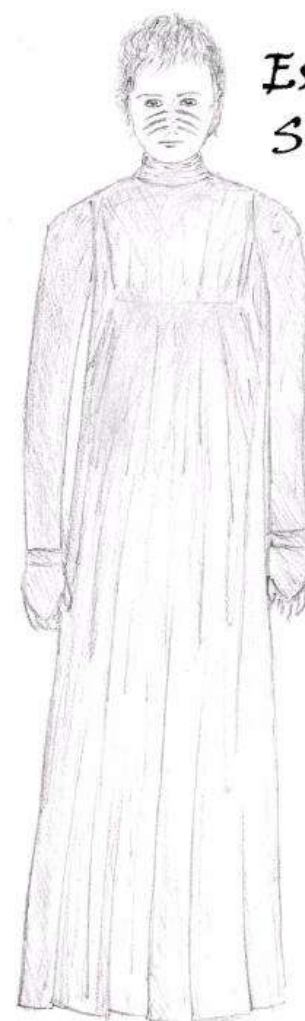
- Métamorphose Mentale : Les Reols peuvent prendre la forme aux yeux d'autres personnes de quelqu'un d'autre, où influencer leur mémoire pour rajouter cette personne à l'aide de phéromones. Ce pouvoir ne marche qu'à moins de dix mètres de la cible et il peut être utilisé à Volonté.



Langarien



Oannès

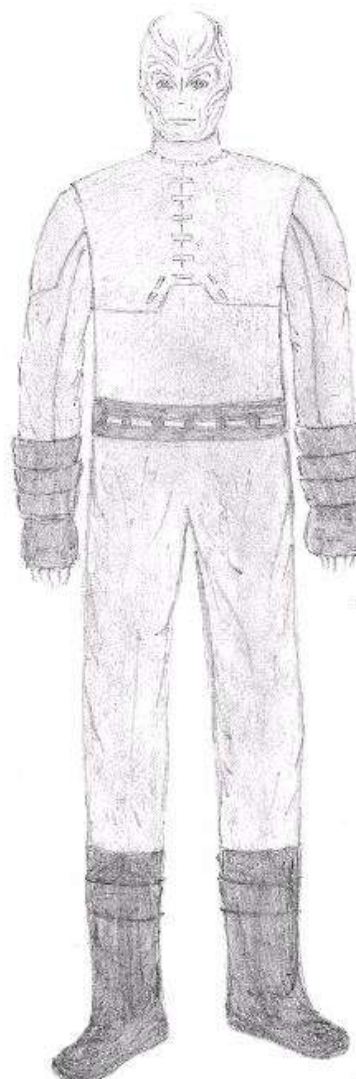
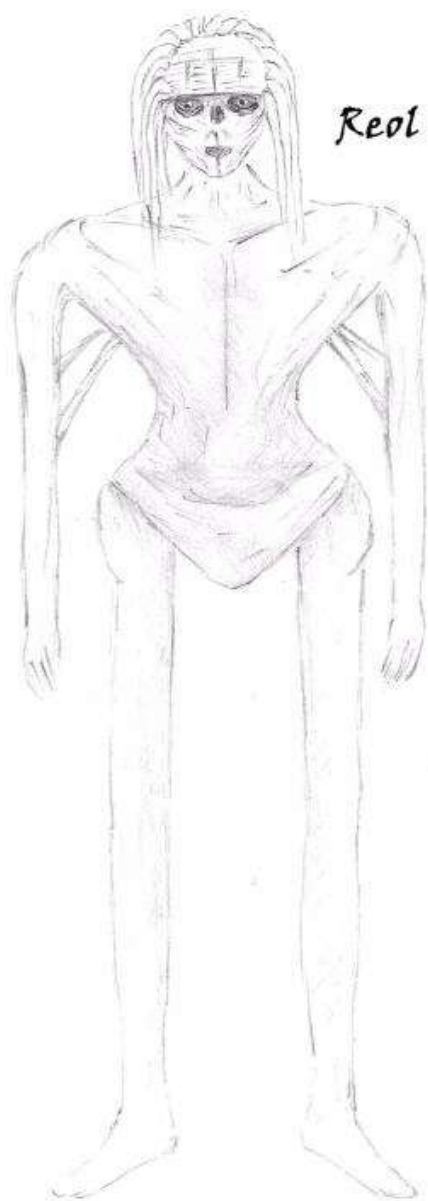


Esprit  
Sacré

- Régénération : Récupération d'1D4 niveaux de dégâts sur l'ensemble du corps en ½ heure.
- Bonus de +2 en Perception et en Dextérité. Les Reols sont habitués à être pourchassés depuis des centaines d'années et certaines de leurs facultés se sont développées en ce sens.

**Inconvénients :**

- -2 sur les tests liés au combat. Les Reols ne sont pas de bons guerriers
- -2 sur tout les tests d'utilisation de technologie (NE PAS cumuler avec le malus de combat quand il s'agit d'armes avancées). Ce sont des primitifs.



*Serrakin*

**Serrakins :** Les Serrakins sont des humanoïdes reptiliens, qui cohabitent avec les humains de la planète Hebridan, qu'ils ont aidés des millénaires auparavant à se libérer de l'emprise des Goa'uld.

**Avantages :**

- Bonus de +3 en Pilotage. Les Serrakins sont habitués aux longs vols, et leur société est basée sur des voyages interstellaires habituels.
- Bonus de +2 en Ouïe.

**Inconvénients :**

- Malus de -1 en Beauté
- Leur ouïe développée leur cause **le double** de dommages étourdissants face aux grenades incapacitantes.

## Jouer un Humain non Tau'Ri

Si vous le désirez, il est aussi possible de jouer un humain particulier, si vous n'avez pas d'idée de race. Dans cette catégorie se classent par exemple les habitants de la galaxie de Pégase (*Ex : Les Runners comme Ronon Dex*), ou même les diverses races sans facultés particulières déportées par les Goa'ulds. Comme pour les Tau'Ri, la plupart de ces personnages ont un métier ou une occupation particulière. On trouve par exemple des Scientifiques, des Archéologues, de simples Marchands, des Contrebandiers, des Chasseurs de Primes, etc. Pour ce type de personnage, donnez leur un Bonus de **+2** sur **3 Compétences**, de la même façon qu'avec un personnage Tau'Ri.

Une liste non-exhaustive de métiers est fournie dans l'annexe "*Amélioration de Personnage*".

On pourrait aussi créer une nouvelle race pour chaque peuple rencontré (Voir plus bas l'exemple des **Aschens** et des **Geniis**), mais cette méthode se révèle fastidieuse, et celle proposée ici permet de gagner du temps.

Charisme et Intelligence, ainsi qu'une connaissance de la culture Goa'uld et une régénération rapide du corps. Seul les malus propres au Goa'uld seraient considérés, ainsi que le malus en Beauté de l'Unas, ce qui est particulièrement ridicule comparé aux avantages. Il est déconseillé de permettre à un personnage de jouer ce genre de monstre, mais il constituerait un ennemi plus puissant.

L'annexe "*Amélioration de Personnage*" fournit nombre d'autres informations pour modifier les races fournies et les améliorer.

*Ex : Le pouvoir d'Oktar "Intelligence Supérieure", correspond ainsi aux facultés de base des Langariens.*

## Modulation des Races

Les races présentées précédemment constituent le panel interprétable représentatif de l'univers, mais rien ne vous empêche de les modifier ou de les fusionner. En effet, elles ont été composées avec un souci d'équilibre de jeu afin que toutes aient le même intérêt au cours d'une partie.

Il est par exemple possible d'envisager le cas d'un Langarien devenu Archéologue sur terre, à l'instar du Kelownien Jonas Quinn. Ou d'un Jaffa devenu Militaire, on peut penser au Primat d'Apophis Teal'c. Un humain anciennement possédé par un Goa'uld ou un Tok'Ra peut aussi être joué. Pour passer dans un registre plus puissant, une des fusions les plus efficaces serait de considérer un Goa'uld qui aurait un Unas pour hôte. Le côté Goa'uld compenserait les faiblesses mentales de l'Unas, ce qui nous ferait un personnage avec un bonus de +2 en Force, Constitution,

## Créer sa propre Race

Il est intéressant aussi de tenter d'inventer de nouvelles races. Pour cela, tâchez de créer une espèce possédant un nombre de défauts et d'avantages à peu près équivalents et ayant une histoire un minimum développée. Il est aussi possible de modifier légèrement l'une des races existantes.

### Avec les Jaffas :

**Sodans :** Cette race de Jaffas Légendaires s'est libéré de l'Emprise des Goa'ulds il y a de cela 5000 ans. Ils attaquent souvent en territoire Goa'uld afin de dérober des symbiotes. Fiers et ombrageux, les Sodans cherchent avant tout à avancer sur leur propre chemin spirituel, tentant d'accéder à l'ascension de la même façon que ceux sur lesquels ils prennent modèle : Les Anciens.

#### Avantages :

- Maîtres de Combat. Les Sodans sont de redoutables experts au combat et gagnent ainsi un bonus de +2 sur toute utilisation d'Armes. Ils manient ainsi de façon habile le Bâton et la Lance Jaffa.
- Bonus de +1 en Force, Constitution et Volonté.
- Occulteur Sodan : Les Sodans possèdent une technologie d'invisibilité issue de la technologie des Anciens qui consiste en un appareil qu'ils portent au bras. Il leur permet de se rendre invisibles quand ils veulent, mais ils doivent obligatoirement le désactiver en combat car ils jugent cette utilisation indigne d'eux. Cela permet néanmoins de prendre un adversaire par surprise.
- Immunité aux Maladies et Poisons. Sauf rares exceptions, le Goa'uld immature à l'intérieur du Sodan le protège contre toutes agressions bactériologiques, virales, toxiques ou radioactives.

#### Inconvénients :

- Repos du Guerrier : Tout les jours, un Sodan se doit de consacrer deux heures de son temps à pratiquer la

méditation afin se ressourcer. Sans quoi il subit un malus de -3 UNIVERSEL sur toutes ses caractéristiques et compétences.

- Ne peuvent porter d'Armure excepté une Tunique de cuir renforcée : Les Sodans jugent le port de Protections inutiles, ils se croient trop habiles pour penser être touchés et les Armures risquent de les faire repérer quand ils se fondent dans la nature.

### Pas besoin de quelque chose de très compliqué :

**Aschens :** De terribles scientifiques qui emploient leurs connaissances pour l'éradication des autres peuples. Une des pires perversions de l'espèce humaine.

#### Avantages :

- Bonus de +2 en Charisme : Les Aschens, au fil du temps, ont fini par devenir de redoutables manipulateurs.
- Bonus de +2 en **Astrophysique & Astrologie, Biologie & Exobiologie et Médical.**
- Bonus de +1 en Technologie.

#### Inconvénients : Aucun

L'exemple des **Aschens** peut facilement être transposé à des militaires, ce qui nous donnerait la race **Genii**. Il suffit juste de cibler des compétences basés sur l'armement et le combat. Un zeste d'imagination suffit alors pour compléter !

Cela est valable également pour des races moins intéressantes car moins répandues dans la Galaxie :

**Oraniens :** Cette race humanoïde possède deux appendices tentaculaire au sommet de leur crâne, et une peau brune orangée. Leur espèce fut à une époque traquée par les Goa'ulds, comme nombre d'autres espèces mineures et les quelques rares survivants appartiennent à présent plus ou moins aux sociétés de l'ombre de la Voie Lactée.

(Ex : Tenat et Jyup, contrebandiers de l'Alliance Luxian)

#### Avantages :

- Bonus de +2 en Force et +1 en Dextérité

#### Inconvénients :

- Malus de -1 en Intelligence et en Beauté



## B)- Races Puissantes (Optionnel)

Les races classées comme "Puissantes" sont celles plus difficilement interprétables. On voit mal par exemple un Asguard courant à côté d'une équipe d'autres explorateurs, une mitraillette à la main ...

Leur place serait plutôt dans leurs vaisseaux, leur technologie les secondant. Un joueur interprétant un Réplicateur Araignée s'ennuierait ferme car il ne pourrait pas faire de Rôle-Play. Il en serait de même pour un personnage Reetou, qui ne pourrait pas communiquer avec d'autres personnes.

Pour des raisons semblables, il est difficile d'envisager un joueur Nox ou Wraith, car il aurait une puissance face à laquelle bien peu d'ennemis ou de dangers pourraient nuire. C'est pourquoi ces différentes races sont mises à part, en optionnelles, si vous voulez malgré tout les utiliser dans vos scénarios.

Les pouvoirs d'Oktar donnés pour les races sont détaillés dans l'annexe "Amélioration de Personnage".

Les Asguards et les Anciens, en terme de règles de jeu, restent tout de même les plus interprétables de toutes les races supérieures disponibles. Si un joueur a suffisamment de Rôle-Play à fournir, il se pourrait que l'une de ces Races soit un choix convenable pour lui.

**Exception :** Les Réplicateurs à forme humaine, les Asurans et les Super-Soldats d'Anubis sont des cas particuliers. Il est inutile de donner leurs caractéristiques car ils sont pratiquement invincibles. Résistants aux balles, explosions, armes énergétiques, poisons, etc. Pour les tuer, un seul moyen : Pour les Super-Soldats, des tirs de TER les privent de leur énergie vitale (Voir **Module TER**), et pour les Réplicateurs à forme humaine, une rafale du **Disrupteur Ancien** prive les différentes pièces de communications entre elles, détruisant le Réplicateur.



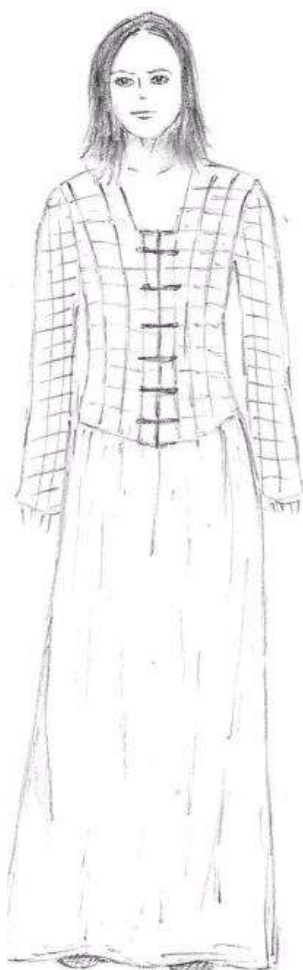
**Asguards :** Des êtres humanoïdes de petite taille, à la peau grise et possédant une technologie très avancée. A l'origine des mythes Nordiques sur terre et autrefois membres de l'alliance des quatre.

**Avantages :**

- Bonus de +7 en intelligence : Les Asguards sont extrêmement intelligents et d'excellents pilotes de vaisseaux.

**Inconvénients :**

- Malus de -3 en Force et -3 en Constitution. Leurs corps fragiles sont peu adapté aux activités physiques et ils comptent plus sur leur technologie que sur toute autre chose.
- Malus de -2 en **Stratégie militaire**. Leur façon de penser est rigide et peu innovatrice, ce qui explique leur incompétence face à une race changeante comme celle des Répliqueurs.



Ancien

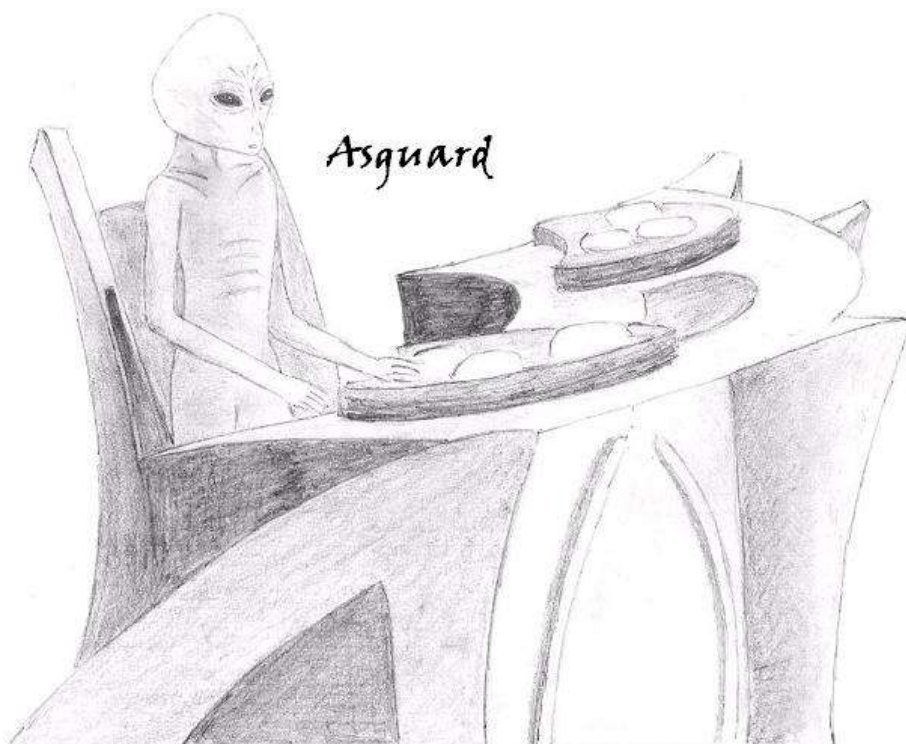
**Anciens :** Très proches de l'apparence humaine, les Anciens sont une race extrêmement avancée aux origines inconnues. Grands explorateurs, ce sont les constructeurs des Portes des Etoiles et aussi l'un des membre de l'ancienne alliance des quatres. On donne ici les caractéristiques d'un Ancien de base, c'est à dire n'ayant pas réalisé l'Ascension.

**Avantages :**

- Pureté Physique : Immunité quasi-totale aux maladies, virus et bactéries. Leurs corps semblent parfaits, sans aucun défaut.
- Bonus de +4 en Beauté.
- Bonus de +3 en Technologie. Les Anciens ont une grande connaissance des technologies en général, et notamment concernant la porte.
- **Pouvoirs d'Oktar** : Guérison Majeure et Régénération Mineure.

**Inconvénients :**

- Malus de -2 sur tout les tests liés au Combat
- Malus de -2 en **Stratégie Militaire**



**Nox :** Les Nox sont des extraterrestres avec une apparence humaine, qui semblent vivre dans la nature en harmonie avec celle-ci. Ils détiennent en réalité des technologies ultra-avancés qu'ils cachent aux yeux des autres. Pacifiques de nature, les Nox n'ont pas vocation au combat, et préfèrent rendre hommage à la vie de toutes façons possibles.

**Avantages :**

- **Pouvoirs d'Oktar :** Invisibilité Supérieure, Guérison Supérieure (nommé "*Rituel de la Vie*", nécessite de se trouver dans une forêt pour la résurrection des morts), Manipulation Psychique Mineure.
- +3 en Perception.

**Inconvénients :**

- Pacifisme : Incapacité totale à combattre. Un Nox préférera mourir plutôt que d'attaquer une autre personne, voire un animal. Par contre, peut se défendre et esquiver. Peut aussi utiliser des armes pour d'autres applications (Ex : Trancher une corde à l'aide d'un couteau, d'un arc et des flèches ou griller un panneau de contrôle Goa'uld à l'aide d'un Zat'NiK'Tel).



**Reetous:** Les Reetous sont l'un des plus grands ennemis des Goa'ulds. Ces êtres Arachnoïdes à l'aspect monstrueux sont dotés d'une technologie de combat puissante et leur civilisation, très avancée, demeure masquée le plus souvent aux autres peuples.



**Spécial :**

- Déphasage : Les Reetous vivent dans une réalité déphasée de 180° par rapport à la nôtre. Le résultat fait qu'ils sont en permanence invisibles. Tenter de toucher un Reetou sans l'équipement adapté revient à compter uniquement sur de la chance (+8 au Dé de Difficulté).

**Avantages :**

- Bonus de +2 en Stratégie Militaire : Fins Stratèges et combattants émérites, les Reetous ont développés leur sens du combat, durant leur guerre contre les Goa'ulds.
- Bonus de +2 en Armes Energétiques : Les Reetous usent de technologies de combat, dont leur célèbre Blaster, capable de toucher autant un Reetou qu'une personne normale.

### Inconvénients :

- Vulnérabilité à l'Interphaseur : L'Interphaseur Goauld ayant été créé spécialement pour détruire les Reetous, le Code de Dégâts de cette arme gagne +1 contre un Reetou (+4+1=+5 au Final).
- Malus de -8 en Beauté : Huit pattes, une allure insectoïde et un aspect particulièrement repoussant font des Reetous une des Races les plus effrayantes de la Galaxie.
- Instinct Goauld : Si un Goauld, Jaffa, To'Kra ou ancien Hôte se trouve à moins de 50 mètres d'un Reetou, il saura instantanément qu'il s'en trouve un dans le coin, même s'il ne connaît pas sa position exacte. A cause de leur phobie des Reetous, les Goaulds ont développés ce sixième sens qui les prévient de cette menace invisible. Ce qui empêche toute tentative d'attaque surprise de la part de ceux-ci.

bent l'énergie. Ils regagnent tout leurs niveaux de blessures quand ils sont en contact avec une source d'énergie.

- Réplication : Capacité à fabriquer un double d'eux-même en 1D4+2 minutes.
- Mutation : En s'assemblant avec d'autres, peut former des structures totalement différentes en 1D6+2 minutes. Notamment se transformer en Mère Réplicateur.

### Inconvénients :

- Meurt en un tir réussi de Disrupteur Ancien.

### Spécial :

- Les Réplicateurs Araignées ne possèdent pas autant de niveaux de dégâts que les autres races : Ils n'ont à leur disposition que trois niveaux : Intacts, Endommagés (Malus Universel -2) et Détruits. Ceci afin de simplifier les combats contre eux. De même, pas de localisation de dégâts en ce qui les concerne.

*Note : Cette règle s'applique également à tout les ennemis de très petite taille, comme par exemple les insectes du Fléau.*

- Bonus au Contact / A Distance (Moins de deux mètres) : +3 / +2  
Dégâts infligés : +2+1D2 de niveau de dégât. Ils attaquent en tentant de transpercer l'adversaire de leurs pinces au contact ou en projetant de l'acide corrosif à distance.

### Prêcheurs :

Ces puissants Prêtres fanatiques serviteurs des Oris, ont reçus d'eux d'immenses pouvoirs afin de transmettre leur foi en l'ascension et convertir à leur cause le plus de gens possibles.

### Avantages :

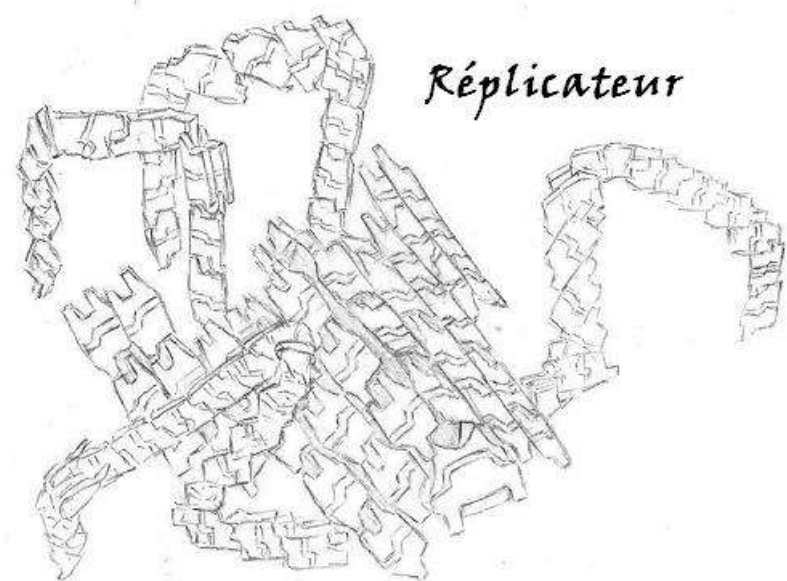
- Bonus de +3 en Volonté.
- Bonus de +3 en Technologie Ancienne.
- **Pouvoirs d'Oktar** : Guérison Supérieure (nommé "Bénédictio des Oris", nécessite un sceptre pour la résurrection des morts), Télékinésie Supérieure. Certains Prêcheurs, que l'on peut nommer Inquisiteurs, possèdent Manipulation Psychique à la place de Télékinésie. Les élites (Ex : Doci, Orici) possèdent les deux.

### Réplicateurs (Forme Originelle) :

Les Réplicateurs créés à l'origine par l'Androïde Reese sont la plupart du temps sous la forme de petites Araignées Métalliques extrêmement agiles et rapides. Néanmoins celles-ci peuvent s'assembler pour former ce qu'elles veulent selon les besoins du moment.

### Avantages :

- Immunité complète aux armes énergétiques : Les Réplicateurs absor-

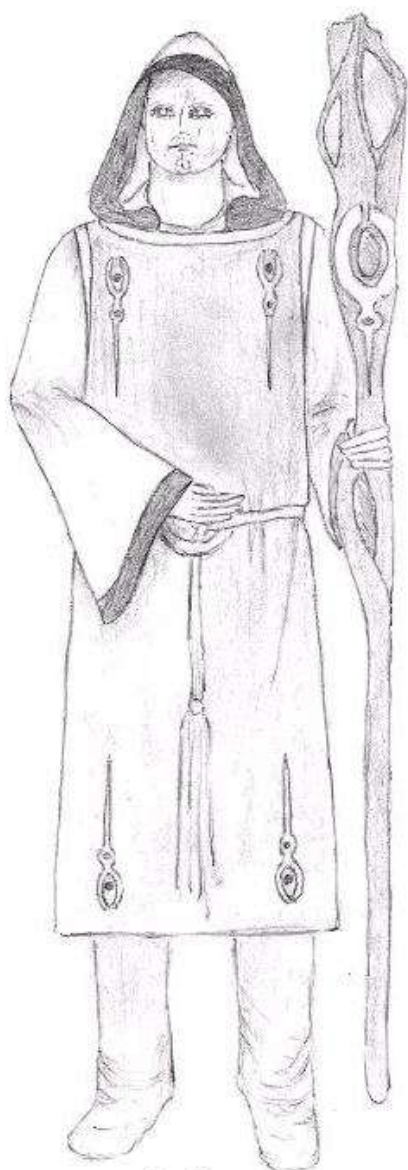




- Feu Divin : Le Prêcher possède le pouvoir de contrôler le feu, que lui ont transmis ses Dieux. Il peut manipuler les flammes de façon simple. Cette énergie peut aussi lui servir à s'immoler lui même. Cette faculté lui vient en fait de sa Télékinésie. Il lui suffit par exemple d'agiter les molécules d'air à grande vitesse pour créer de la chaleur.

#### Inconvénients :

- Malus de -3 en Intelligence. En faisant allégeance aux Oris, les Prêchers leur ont vendus une partie de leur âme.



Prêcher

#### Wraiths :

Les Wraiths sont une race de Vampires Humanoïdes qui causa autrefois la chute de la civilisation des Anciens. Ils sont dotés de capacités physiques et psychiques extraordinaires et leur vie est vouée à dévorer celle des autres.

#### Spécial :

- Absorption d'Années : Le Wraith peut absorber les années de vie de toute race vivante (de préférence humanoïde). Pour un humanoïde classique, lancez 1D100+10 pour déterminer le nombre d'années de vie pouvant être absorbées. Pour ce faire, le Wraith doit agripper la poitrine de sa victime, et aspirer sa vie par la paume. Une personne ainsi vampirisée doit réussir un jet de volonté (DD20), pour réussir à se dégager. Le Wraith absorbe 5 années de vie tout les tours. Il est bien évidemment possible de cannibaliser en volant les années de vie d'un autre Wraith.
- Absorption d'ADN : A chaque fois que le Wraith vampirise un être, il a des chances d'améliorer son propre ADN. Lancez 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal à 15, le Wraith gagne en plus 2D10 + 5 points d'expérience.

#### Avantages :

- Bonus de +3 en Force, +3 en Dextérité et +3 en Constitution pour les mâles Wraiths. Les femelles Wraiths gagnent quand à elle un Bonus de +3 en Intelligence, Volonté et Charisme.
- Régénération : En consommant les années de vie qu'il a auparavant sucées à ses victimes, le Wraith peut se régénérer instantanément. Il doit consommer une année de vie pour un niveau de blessure regagné sur une partie du corps. Mais il ne peut choisir de le faire que lors de sa phase de combat personnelle. Il se peut qu'il soit tué avant d'avoir pu se régénérer si ses opposants sont assez rapides pour cela.
- Don de la Vie : De façon exceptionnelle, et uniquement à des compagnons chers où à des adorateurs dévoués, un Wraith est capable de faire don de ses années de



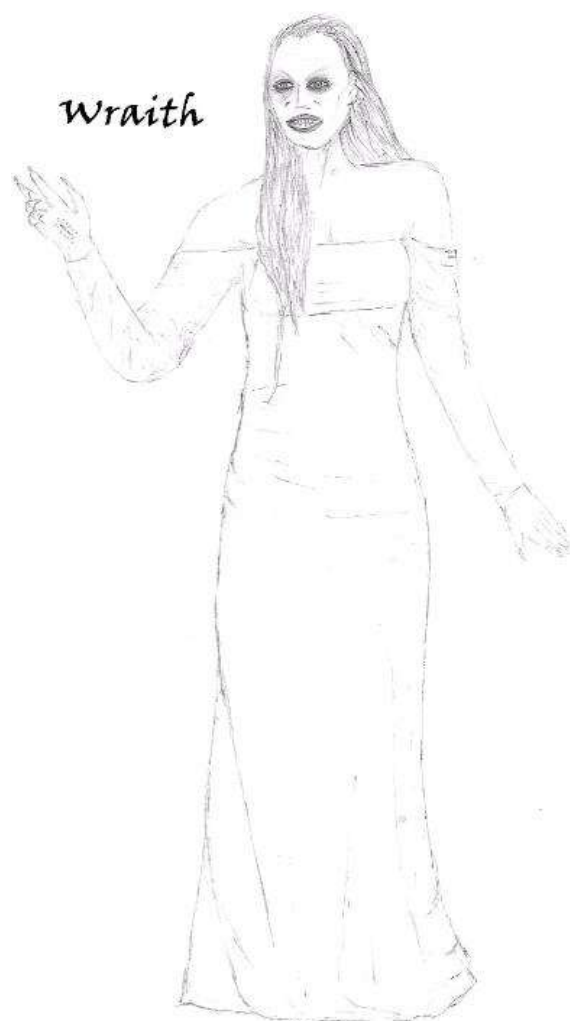
vie à une autre personne. Il peut ainsi réaliser l'opération inverse de l'Absorption d'années, et guérir ou rajeunir une autre personne.

- *Mâles Wraiths* -> *Augmentation de Caractéristiques* : En utilisant ses années de vie volées, le Wraith peut temporairement booster ses capacités physiques (Uniquement la Force, la Dextérité et la Constitution ainsi que les compétences qui y sont associées). Il doit ainsi consommer *Modificateur de la Caractéristique choisie+1* pour augmenter le modificateur d'un point. *Durée* : 2D4 Minutes. (Voir Exemple plus bas)
- *Femelles Wraiths* -> *Soumission Psychique* : La Wraith est capable de donner des ordres en brisant toute volonté ennemie. La personne ciblée (située à moins d'un mètre) doit résister en un test de Volonté (DD14+Nombre Années de Vie Consommées (Choix de la Wraith)). Si la proie échoue, celle-ci est obligée d'obéir à l'ordre donné par la Wraith. (Equivalent au **Pouvoir d'Oktar** Manipulation Psychique Majeure).
- *Création d'Illusions* : sous forme de Spectres de brume noire, pour faire diversion ou déconcerter l'adversaire. Utilisable à volonté hors-combat.

#### Inconvénients :

- *Minimum* : Le Wraith doit lui même toujours avoir au moins une année de vie en réserve. S'il n'en a plus, il meurt.
- *Limite de stockage* : Un Wraith ne peut avoir avec lui plus de 2\*Valeur de Constitution années de Vie en réserve. (Ex:  $2*18=36$  années en réserve au maximum), ce qui explique pourquoi ils préfèrent conserver des proies encore vivantes dans leurs Vaisseaux.

*Ex : Steve le Wraith décide de coller une droite monstrueuse au Major John Sheppard. Son modificateur de force habituel est égal à +4 (19 en Force). Il va ainsi consommer  $5+6+7+8 = 26$  années de vies. A présent, son modificateur de Force est égal à +8. Sheppard décolle ...*



## C)- Caractéristiques de base

Votre personnage est défini par huit attributs répartis en deux catégories, le physique et le mental. A chaque attribut d'un côté lui en correspond un second de l'autre côté.

	<b>PHYSIQUE</b>	<b>CEREBRAL</b>
<b>PUISSANCE</b>	Force	Intelligence
<b>CAPACITE</b>	Dextérité	Perception
<b>RESISTANCE</b>	Constitution	Volonté
<b>APPARENCE</b>	Beauté	Charisme

**Force (For)** : Capacité combative et puissance musculaire.

**Dextérité (Dex)** : Habileté à utiliser des objets et à réagir face aux événements.

**Constitution (Con)** : Résistance aux maladies, dégâts, et activités intenses.

**Beauté (Bea)** : Apparence physique du personnage.

**Intelligence (Int)** : Puissance de raisonnement et connaissances du personnage.

**Perception (Per)** : Attention par rapport aux événements extérieurs.

**Volonté (Vol)** : Puissance et résistance psychique du personnage.

**Charisme (Cha)** : Capacité à convaincre autrui. Le charme du personnage.

*Pour déterminer ces différentes valeurs de caractéristiques, lancez **4D6**, enlevez la plus faible valeur et additionnez les trois autres. Recommencez l'opération huit fois en notant le résultat à chaque fois. Cela vous donnera vos valeurs de caractéristiques.*

*Notez que ces valeurs vont être modifiés après les ajustements raciaux nécessaires. Tenez en compte dès le début de votre création, ou vous pourriez avoir des surprises par la suite.*

Un personnage ne devrait pas avoir plus de quatre caractéristiques en dessous de dix, qui est la moyenne. Si c'est le cas, relancez les dés avec l'accord du MJ. Sinon, sachez que les points d'expériences gagnés compenseront vite ces faiblesses.

**Bonus / Malus** : A chacune de ces valeurs est associé un modificateur sous forme d'un bonus ou d'un malus à appliquer aux lancers de dés associés. Par la suite, les valeurs de caractéristiques n'auront pratiquement plus d'utilité car tout les tests se baseront uniquement sur les Modificateurs Associés.

<b>Valeurs</b>	<b>Bonus / Malus</b>
20/21	+5
18/19	+4
16/17	+3
14/15	+2
12/13	+1
10/11	+0
8/9	-1
6/7	-2
4/5	-3
2/3	-4
1	-5

Une caractéristique ne peut être inférieure à 1. Si elle l'est, ajustez ce nombre à 1.

*Ex : Un personnage Asguard ayant mis 3 en Force, -3 Racial donne donc 0. On ajuste au final à 1.*

De même, il sera possible par la suite d'augmenter ces caractéristiques à l'aide de l'expérience gagnée. Un personnage qui vient d'être créé reçoit d'ailleurs 30 points d'XP pour ajuster un minimum ses caractéristiques comme il l'entend. On ne peut ajuster ses compétences de la sorte qu'à la fin, après avoir terminé tout le reste, caractéristiques, compétences et armement.

## D)- Compétences

A chaque caractéristique est associé un certain nombre de compétences. Par exemple, la difficulté à pratiquer un saut, de l'escalade ou de la natation pour un personnage dépendent de sa **Force**.

Pour déterminer le nombre de points que vous pouvez attribuer dans une catégorie, multipliez par **trois** le modificateur associé (par **quatre** pour l'**Intelligence** comme il y a beaucoup plus de compétences). Vous ne pouvez pas au départ attribuer dans une caractéristique plus de points que  $1.5 \times \text{Modificateur de la Caractéristique Associé}$  (Arrondi au chiffre supérieur).

*Ex : Ke'Tra le Jaffa possède un modificateur de **Force** égal à 4. Il a donc  $4 \times 3 = 12$  points à répartir dans ses différentes aptitudes physiques. Mais en répartissant ses points, il souhaiterait être très fort en **Combat à Mains Nues**. Il va donc y mettre le maximum de points possibles c'est à dire  $4 \times 1.5 = 6$  Points.*

Note : Ces règles s'appliquent aussi si le modificateur est négatif. Répartissez les points négatifs entre les différentes caractéristiques de façon équitable dans ce cas.

*Ex : Notre cher Ke'Tra à malheureusement un niveau d'**Intelligence** réduit. Il possède -2 de modificateur dans cette caractéristique. Il doit donc répartir  $-2 \times 4 = -8$  points de façon la plus équitable possible entre toutes ses compétences basées sur l'**Intelligence**.*

Après avoir ainsi réparti vos points, il vous reste à rajouter les bonus raciaux comme l'**Ouie**+2 pour les Serrakins. A l'aide de ces bonus, il est possible de dépasser la limite de  $1.5 \times \text{Modificateur de la compétence associé}$ .

**Spécialisation** : Les parenthèses soulignées après certaines caractéristiques indiquent les spécialisations possibles. Se spécialiser diminue le niveau général de la caractéristique d'un point, mais l'augmente dans ce domaine. La spécialisation n'est pas obligatoire, et ne peut être pratiquée qu'une fois par caractéristique. Il est préférable de se spécialiser uniquement à la création du personnage, à moins que l'on ait une bonne raison RP de faire autrement.

*Ex : Marc possède un personnage Jaffa (C'est toujours Ke'Tra) qu'il voudrait spécialiser en technologie Goa'uld. Son niveau d'origine en **Technologie Alien** est de 3. **Technologie Alien** passe donc à 2. Mais quand Marc tentera de reconnaître ou d'utiliser une Technologie Goa'uld, son modificateur sera de +4.*

Il est à noter que **Volonté** et **Beauté** ne possèdent pas de compétence. En effet, dans ces deux cas, seuls des tests directs sont nécessaires. La **Volonté** servira dans des tests de résistance aux capacités psychiques ou d'utilisation de ces mêmes capacités, ainsi que dans les situations où un grand sang froid est exigé. Quand à la **Beauté**, il s'agit d'une compétence qui peut éventuellement servir comme Malus aux tests liés au Charisme, si la personne à qui l'on s'adresse porte une grande importance au physique.

### Compétences basées sur la Force :

- **Escalade**
- **Natation**

Comprend aussi les tests liées à la plongée sous-marine.

- **Saut**
- **Combat à Mains nues**

Comprend toutes les capacités d'attaques sans arme au contact, avec les pieds, les poings, ou même la tête.

- **Armes de Contact** (Armes Blanches, Bâtons)

### Compétences basées sur la Dextérité :

- **Armes à Distance**  
(Pistolets, Fusils, Armes Energétiques)

Le Zat-Nik-Tel est considéré comme un pistolet pour cette compétence.

- **Equilibre & Acrobaties**
- **Esquive**

Sert entre autre à esquiver les coups d'un adversaire au corps à corps.

- **Furtivité**  
(Déplacement Silencieux, Camouflage, Déguisement, Vol)

Liée à toutes les actions que l'on désire masquer aux autres, comme se déplacer silencieusement, se cacher dans l'ombre, où voler un objet.

- **Sabotage**

Détruire ou piéger un objet. Le crochetage de portes ou le piratage informatique dépendent de la capacité **Sabotage**. Le fait de piéger un terrain à l'aide de mines par exemple, fait aussi partie de cette compétence.

### Compétences basées sur la Constitution :

- **Endurance**

Résistance à des activités pouvant être intense ou longues, et impliquant la perte d'énergie.

- **Récupération**

Capacité à se remettre physiquement des dégâts d'un combat ou d'une tâche physique difficile (rapidité de récupération physique ou d'étourdissement par exemple)

- **Concentration**

Capacité à subir des dommages ou des influences extérieures tout en tentant

d'exécuter une tâche difficile.

- **Survie**

Capacité de résistance aux poisons, drogues, narcotiques et Virus de toutes sortes.

### Compétences basées sur l'Intelligence :

- **Pilotage**  
(Tau'Ri, Goauld, Asguard, Ancien)
- **Astrophysique & Astrologie**
- **Biologie & Exo-Biologie**
- **Archéologie & Langues**
- **Stratégie Militaire**

Comprendre comment va réagir l'ennemi, et comment lui faire face. Tendre une embuscade réussie dépend d'un jet de Stratégie Militaire.

- **Technologie**  
(Tau'Ri, Goauld, Ancien, Asguard)
- **Armement & Balistique**

Est employé pour tout les lancers de grenades et l'utilisation de Canons / RPG.

- **Médical**

### Compétences basées sur la Perception :

- **Ouïe**
- **Odorat**
- **Vue**
- **Toucher**

Est employé pour tout les tests de Fouille d'un Lieu ou de reconnaissance dans le noir.

### Compétences basées sur le Charisme :

- **Leadership**

Capacité à mener des troupes ou des populations à suivre des ordres précis. Les chefs militaires possèdent un excellent Leadership. Sert aussi à déterminer le grade de la personne (Optionnel).

- **Persuasion**
- **Négociation**
- **Bluff**

Faire croire à des informations erronées

- **Intimidation**

Toutes les formes de torture, et tentatives de persuasion un minimum violentes dépendent de l'intimidation.

## Utilisation des Compétences

Tout les tests dans Stargate Coalition suivent à peu près la même règle. Il suffit de **lancer 2D10**, d'ajouter la valeur de la compétence associée, et de comparer au seuil de difficulté (DD : Ou Dé de Difficulté) choisi par le Maître de Jeu. Pour la grande majorité des cas (Sauf exception pour les combats), il suffit de se reporter à la table suivante :

Niveau de difficulté	DD Associé
Facile	5
Commune	10
Difficile	15
Très Difficile	20
SurHumaine	25 et +

*Un exemple concret : Le Major John Sheppard est poursuivi par deux soldats Wraiths. Il doit gravir une falaise dans un temps record. Le MJ demande un test d'escalade. Sheppard possède un modificateur de +2 en escalade. La falaise n'est pas trop escarpée, et le MJ accorde au joueur de Sheppard un DD de 12 pour ce test. Le joueur doit donc au moins faire 10 au jet de 2D10 pour que son personnage réussisse à échapper aux deux Wraiths, sans quoi, il risque de retomber et de subir des dégâts importants.*

En fonction de la situation, le Maître de Jeu pourra être amené à ajuster ces jets, selon "la règle du **+2/-2**". C'est un principe efficace qui permet de représenter rapidement à peu près n'importe quelle situation. UN facteur favorable entraîne un modificateur de **-2** au DD et UN facteur défavorable un modificateur de **+2**.

*Manque de pot, Sheppard à manqué de se faire tuer par les Wraiths cinq minutes plus tôt. Il a loupé son jet de Volonté, et est maintenant complètement paniqué. Le MJ considère donc que le DD d'escalade est de  $12+2=14$ , ce qui rend la tâche encore plus ardue pour notre pauvre Sheppard !*

En ce qui concerne les compétences de connaissances (**Intelligence**), cette table et ces règles sont aussi valables. Reconnaître le mot « Porte des Etoiles », en Jaffa (*Note : Chapai*), est considéré comme une tâche facile tant ce mot fait partie de la culture commune de cette race (Utiliser un test d'**Archéologie & Langages**). Par contre, décrypter une communication de guerre venant d'un grand Maître Goa'uld doit être considérée comme une tâche très difficile, voire presque impossible, pour une personne qui ne connaît pas (ou peu) ce langage. Le modificateur pour un personnage Jaffa, sera bien évidemment dans ce genre de cas de type « facile », étant de cette origine. Mais si le Jaffa tente de décrypter la conversation au cours d'une bataille, on pourra lui appliquer néanmoins un modificateur de +2 au DD, pour symboliser la déconcentration subie.

Il est à noter que ces jets seront laissés au bon plaisir du MJ. Nous ne détaillerons pas ici tout les DD possibles pour toutes les compétences, une tâche inutile, et qui ne manquera pas de casser le rythme du jeu, si le maître se met à chercher dans son manuel le seuil approprié à la situation...

## Modification v2.0 – 1D20 -> 2D10 ?

Auparavant, les jets liés aux compétences nécessitaient le lancer d'1D20. Or, Stargate Coalition s'appuie souvent sur de très petits Bonus (+1, +2, etc) et il est nécessaire d'avoir des jets plus équilibrés. Le jet d'1D20 est beaucoup trop aléatoire et le fait d'avoir de petits Bonus ne sert alors à rien, les joueurs misant tout sur des compétences de combats optimisées, les autres étant délaissées.

2D10 à une moyenne située autour de 11. Ainsi un personnage ayant +2 dans une compétence jugera raisonnable de tenter une action de  $DD\ 11+2=13$ .



## E)- Règles de Combat

Comme dans tout Jeu de Rôle qui se respecte, le combat prend une place importante dans Stargate Coalition.

### 1)- Déroulement d'un Combat

On discerne deux types d'affrontement : Le combat à distance, et le combat au corps à corps.

#### Ordre de passage

Un combat commence toujours par un jet de **Dextérité + Perception** (sensé représenter la rapidité de réaction) pour déterminer dans quel ordre joueront les personnages. Si plusieurs personnages obtiennent le même score, jouez aux dés (D4 par exemple) leur ordre de passage. S'ils s'agit de personnages joueurs, ils peuvent se mettre d'accord entre eux. Sachez qu'il est toujours possible de retarder son action pour permettre aux autres joueurs de jouer avant soi (par stratégie), mais ce décalage d'ordre est définitif. Quand chaque personnage et chaque opposant à joué son tour, on recommence un nouveau round de combat, le MJ pouvant ou pas faire rejouer un nouveau test pour déterminer l'ordre de passage.

#### Surprise

Prendre par surprise un adversaire constitue un avantage non négligeable. Le test à réaliser se base sur un DD fixé par le score atteint sur un test de **Furtivité** par les personnages tentant de surprendre, sur les assaillis qui eux, tentent de dépasser le DD avec un test de **Perception** adapté.

*Ex : Le major Sheppard (qui s'est sorti miraculeusement de son échauffourée avec les deux Wraiths), tente de surprendre le garde qui se tient près du cadran d'activation de la porte des étoiles. Il s'est longtemps entraîné à se déplacer sans faire de bruit, et s'est donc spécialisé en **Furtivité** 4 (Déplacement silencieux 6). Il obtient 18 aux Dés. Il ajoute son bonus de +6. Le Wraith en face doit donc réussir un jet de perception, **Ouie**, avec un DD de  $18+6=24$ . Il est fort probable que Sheppard réussira à rentrer à la maison ...*

Les personnages surpris par l'attaque perdent un tour de jeu, ainsi que leur bonus d'**Esquive** au contact. Tout les assaillants ont ainsi le droit d'effectuer un tour d'attaque en bonus, ainsi que les ennemis non-surpris. Au round suivant, on lance le jet de **Dextérité** de façon normale.

### Combat à Distance

Il est impossible d'esquiver une attaque à distance, qu'elle soit le fait d'un rayon laser, ou d'une flèche primitive. Tout dépendra ici de l'efficacité du tireur. Le DD de base pour un test d'attaque à distance (**Armes à Distance**) dans une situation normale est de 10, auquel on ajoute les modificateurs de la table suivante. Si le résultat du test est supérieur ou égal au DD, la cible est touchée.

Facteurs Extérieurs	Modificateur
Cible immobile et à découvert	-1
Cible Surprise	-1
Position Surélevée / Cible à Terre	-1
Visée laser / Sniper	-1 / -3
Cible en mouvement	+1 ou +2 (Marche ou Course)
Attaquant en Mouvement	+1 ou +2 (Idem)
Armure Physique ou Energétique	+Valeur de l'Armure Ennemie (Spécial)
Viser une Partie du Corps	Voir règle <b>Viser</b>
Arme à Recul	+Valeur du Recul de l'Arme
Ennemi à couvert	+1 à +4, selon la couverture
Terrain difficile (Ex : Sol glissant)	+1 à +3, selon le Terrain
Obscurité totale	+8 (+4 avec matériel adapté)
Aveuglement du tireur / Cible Invisible	+8

## Combat au Corps à Corps

Le combat au corps à corps résulte en un test d'opposition de l'assaillant qui utilise la compétence correspondante (**Armes de Contacts** ou **Combat à Mains Nues**), pour fixer un DD sur lequel se basera le test d'**Esquive** du défenseur. S'il le loupe, le coup passe, et les dégâts sont infligés. Il est à noter que le défenseur peut ajouter à son test d'**Esquive** son Bonus d'armure physique, s'il en possède un (Les armures énergétiques (Champ de force, Boucliers de protection, ne sont efficaces qu'à longue distance, sauf exceptions). Si le personnage qui tente d'esquiver réalisait une action complexe, ou regardait ailleurs, le DD gagne +2.

Ex : Lek'Nar est un Jaffa qui a amélioré ses compétences de combat au corps à corps à force d'entraînement et de méditation par Kel-Norim. Un jour vient où il doit prouver sa valeur en tant que Guerrier. Il s'oppose à son vieux Maître confirmé en arts martiaux, le noble Bra'Tak. Lek'Nar possède une compétence d'**arme de contact** égal à +2. Bra'Tak, quand à lui, à une spécialisation dans les Lances Jaffa égal à +10 ! (**Armes de Contact** de base égal à 8) Le combat commence. Lek'Nar tente de porter un coup à son vieux maître. Il fait un jet de  $13+2=15$ , DD de Bra'Tak à son jet d'**Esquive**. Le vieux Bra'Tak réussit son jet avec brio (Jet de  $10+6=16$ ), esquive donc, et riposte (Note : Toutes les actions d'un round de combat se passent en temps réel, Bra'tak et Lek-Nar se portent leurs coups et esquivent simultanément). Il fait un jet de  $16+10=26$  ! Lek'Nar rate son jet d'esquive ( $9+1=10$ ) et prend un bon coup de Lance Jaffa sur le crâne ! Visiblement, le Kel-Norim n'a pas suffi ...

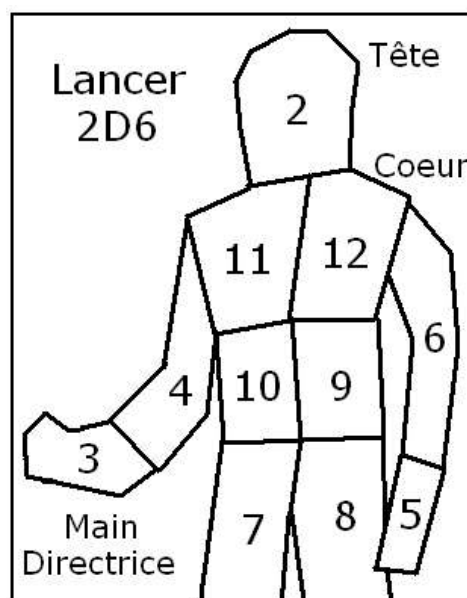
Il est possible d'utiliser une Arme à Distance en combat au corps à corps. Par contre, ce genre d'action donne un malus d'**Esquive** à l'attaquant. Il y a néanmoins une exception : Il s'agit de certaines Armes Spéciales qui sont en même temps Armes à Distance et Armes au Contact (Ex : La Lance Jaffa). On peut les utiliser pour parer les coups et l'Attaquant ne perd pas son Bonus d'**Esquive** s'il attaque au contact avec le tir à distance de ce genre d'armes. Cette règle permet de bénéficier d'un Malus moins important pour viser une partie du corps.

Ex : Lek'Nar et son groupe de Jaffas tentent de pénétrer dans l'enceinte d'une forteresse Goauld. Un autre groupe de Jaffa leur barre la route. Lek-Nar, sans faire de bruit, fait rouler jusqu'à eux une grenade Goauld. Après le flash de lumière qui en résulte, lui et ses hommes commencent à nettoyer la zone au Zat-Nik-Tel, arme légère de grande rapidité. En face, les autres Jaffas sont dans une situation difficile. Aveuglés par la grenade et surpris par leurs assaillants, ils sont figés par la peur, et ont donc un DD pour toucher de **10+8** (aveuglés)+**1**(Cible en mouvement)+**2** (Lek'Nar et son équipe portent des armures de protection jaffas)+**3**(Ils sont armés de puissantes Lances Jaffa avec un recul)=**24**. Lek'Nar et son groupe ont quand à eux un DD égal à **10-1**(Cible surprise)-**1**(Cible immobile)+**2**(Les jaffas portent eux aussi des armures de combat)+**1**(Ils marchent à pas tranquille vers les Jaffas)=**11**. Il ne fait aucun doute quand à l'issue du combat ...

Des règles plus précises concernant le Combat à mains nues (Désarmement, renversement, etc) et les Arts Martiaux sont rassemblées dans l'annexe "Amélioration de Personnage".

## 2)- Les Dégâts et leur localisation

Dans Stargate Coalition, il n'est pas question de parler de points de vie. Tout se représente avec des niveaux de dégâts localisés :



Lancez 2D6 et additionnez le résultat pour déterminer quelle partie du corps est touchée par l'attaque.

Notez que les extrêmes (**2** et **12**), sont des points vitaux. Entre autre, et à moins de situations spéciales (*Ex: Port d'un Casque*) un tir de Lance Jaffa en pleine tête tue sur le coup ! (Voir Règle **Dégâts Fatals**).

Le point n°3 (La main directrice) est aussi un endroit important car c'est elle qui dirige les armes et réalise les actions principales. Il se peut qu'un tir dans la main force la personne à lâcher son arme. Les autres parties deviennent utiles selon la situation (*Ex: Viser le Module de Déphasage au bras d'un Tollar pour le détruire*).

Les différentes parties du corps possèdent en fait un niveau de dégât :

Niveau de Dégâts ▼	Malus aux Dés
(0) Indemne	
(1) Contusions	
(2) Douleur Intense	-> (-1)
(3) Plaie Ouverte	-> (-2)
(4) Hémorragie	-> (-3)
(5) Hors-d'Usage	-> (-∞)

Il existe deux états encore supérieurs :

Niveau de Dégâts ▼	Malus aux Dés
(6) Séquelles ultérieures	-> (-∞)
(7) Membre arraché	-> (-∞)

Les chiffres entre parenthèses indiquent des malus UNIVERSELS s'appliquant à tout les tests liés à cette partie du corps !

*Ex : Alaan le Serrakin tente de fuir les assassins Goa'uld qu'on à lancé à ses trousses. Il a une vilaine blessure à la jambe droite. Toutes ses Compétences escalade, endurance, natation, saut subissent donc un malus de -3. Il se demande lui même comment il va faire pour s'en sortir ...*

Si les parties du corps **2** ou **12** (Tête ou Zone du Cœur) sont hors-d'usage, le personnage meurt. De plus, si plus de la moitié des

membres sont au niveau « *Effusion de sang* » ou plus, le personnage doit effectuer toutes les dix minutes un jet de **Constitution** pour voir s'il ne succombe pas à ses blessures.

Si la main directrice est hors-d'état, le personnage peut tenter d'utiliser son autre main à la place, avec un malus de -2 lié à tout ses jets concernés. Ce malus est également subi en combat si l'Arme est portée à deux mains (*Ex: Fusils, Lance Jaffa*) et que l'une des deux est hors-d'Usage. Ces défauts disparaissent avec l'aptitude supérieure "**Ambidextrie**" (Voir l'annexe d'*Amélioration de Personnage*).

### Séquelles

Parfois, les combats laissent des dommages si traumatisants que cela peut marquer une personne à vie. Si un personnage atteint le Niveau 6 et parvient à s'en remettre, lancez 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal à 30, le personnage subira un malus de -1 (Cumulatif) sur tout les jets liés à cette partie du corps. A moins d'utiliser une technologie approprié qui régènererait la partie du cerveau liée au membre, ces malus sont permanents.

### Perte Définitive d'un Membre

Lorsque le coup d'un adversaire est trop puissant, ou s'il utilise certaines Armes particulièrement tranchantes (*Ex: Katana*), il se peut que le membre soit arraché ou tranché violemment, rendant impossible la guérison, excepté à l'aide de technologies de reconstitution adaptées.

On considère que le membre est arraché si le niveau de Dégâts atteint (7), le (5) étant "Membre Hors-d'Usage".

**Optionnel – Réalisme :** Pour avoir un jeu plus réaliste, et éviter des incohérences normalement compensées par la règle des "*Dégâts Fatals*" (Voir plus bas), la tête et éventuellement la zone du coeur ne devraient avoir que quatre niveaux de dégâts principaux au lieu de cinq :

**(0) Indemne**

**(1) Douleur Intense -> Malus de (-1)**

**(2) Plaie Ouverte -> Malus de (-2)**

**(3) Effusion de Sang -> Malus de (-3)**

**(4) Hors-d'Usage -> Malus de (-∞)**

L'emploi de cette différenciation vis à vis des autres parties du corps rendrait le jeu un peu plus lourd à gérer, d'où la règle optionnelle.

## Ajustement des dégâts par la Constitution ou l'Armure

Chaque arme possède un code de dégâts qui indique de combien celle-ci augmente le niveau de dégâts d'un membre (Ce code dépend en partie de la force de l'assaillant pour les **Armes de Contacts**). Par exemple, le code de dégât d'une Lance Jaffa à distance est de +5 ! Bien heureusement, le personnage peut tenter un jet de **Constitution** pour réduire les dégâts subis.

A chaque blessure réussie, le joueur doit lancer un nombre de D6 égal son modificateur de **Constitution** (sa valeur absolue pour être plus précis). Dans le cas d'un modificateur de **Constitution** positif, tout les D6 donnant un chiffre supérieur ou égal au code de dégâts de l'arme blessante sont des succès qui réduisent de un niveau de blessure l'arme. Par contre, si le modificateur est négatif, tout les échecs (résultats inférieurs au code) augmentent les blessures d'un cran, traduisant la fragilité physique du personnage. Etant donné qu'il peut y avoir des codes de dégâts supérieurs à 6, la règle des 6 s'applique. Tout jet de Dé naturel égal à 6 peut-être relancé. La nouvelle valeur est ajoutée à l'ancien Dé, et le processus peut se répéter jusqu'à ce que le joueur dépasse le modificateur, ou obtienne un autre nombre que des 6. Les échecs dans le cas d'un modificateur positif n'ont aucune influence, ainsi que les réussites dans le cas d'un modificateur négatif. Les armures de combat, physiques ou énergétiques, peuvent réduire les dégâts subit. Au début de son tour de jeu, et seulement au DEBUT, le joueur choisit d'allouer son bonus d'armure, soit au DD de l'adversaire pour le toucher, soit au nombre de dés qu'il va lancer pour compenser les dégâts. Il est à noter que les armures énergétiques contre des armes de corps à corps ne peuvent pas compenser les dégâts de cette façon.

Pour résumer, on dit soit :

« Je veux que mon Armure aide à dévier le coup »

Ou :

« je veux que mon Armure aide à réduire les dégâts que je vais peut-être subir »

*Ex : Xen-Thak le Unas, combat son rival pour la prise de possession de la tribu. Au corps à corps, et avec son bâton, Xen-Thak a un code de dégâts égal à la valeur de son modificateur de force, soit +7. Il touche Khe-Ka, son rival, qui tente de résister aux dégâts : Khe-Ka possède un modificateur de Constitution égal à +8 (Vive les Unas !). Il doit donc lancer 8D6, ne possédant pas d'armure, ni de bonus autres. Ses dés donnent comme résultats : 3,3,1,6,4,6,2,6. Il relance ses trois dés 6, et obtient 5,1,4, ce qui n'a aucune importance, étant donné qu'il obtenait au minimum, 6+1=7, soit suffisamment pour contrer le seuil de Xen-Thak. Ayant obtenu trois succès, il diminue le modificateur de dégâts de son adversaire de 3, et ses blessures grimpent donc de 7-3=+4 ! en d'autres termes, malgré sa forte constitution, il n'a pu éviter le coup fatal. Xen-Thak vient littéralement de lacérer l'une des parties du corps de son adversaire. Le combat sanglant se poursuit ...*

## Etourdissement

Il s'agit d'une règle importante. Chaque personnage possède un compteur d'étourdissement. Un personnage en pleine possession de ses moyens est à 0 points d'étourdissements. En fonction des situations, il gagnera ou perdra des points.

Ainsi, certaines armes énergétiques, telle que le Zat'NikTel, infligent des dégâts étourdissements en plus de leurs dégâts habituels. Les armes de contacts tels que les Bâtons, infligent des dégâts étourdissements supplémentaires si le coup est porté à la tête (On pensera au coup porté par le manche du couteau s'il s'agit d'une arme blanche). A chaque fois que le compteur d'étourdissement est ainsi augmenté, un test est requis. Lancez **2D6 + Modificateur de Volonté + Modificateur de Constitution**. Si le résultat est supérieur ou égal au compteur d'étourdissement, le personnage peut continuer normalement. S'il est inférieur, le personnage tombe évanoui pendant au moins 1D4 tours. Ainsi, un personnage avec un Modificateur de Volonté négatif aura plus souvent tendance à s'évanouir.

Un personnage perd en moyenne "1D10+ **Récupération**" points d'étourdissement par minute passée hors combat. Durant un combat, s'il sort d'un coma ayant duré 1D4 tours, il perd 1D6 points d'étourdissements.  
**Optionnel** : Tout le monde perd un point d'étourdissement à chaque tour.

Souvent, il est préférable face à des ennemis très résistants tels que les Wraiths ou les Unas, de tenter de les paralyser ainsi plutôt que de les tuer.

### Viser

Il peut être utile pour neutraliser un adversaire par stratégie, de viser en particulier un point de son corps. Pour cela, on augmente la difficulté en agissant sur le DD.

**Au Contact** : +2 au DD

**A Distance** :

- Tête ou Cœur : +4
- Mains : +3
- Autres : +2

De même, il est tout à fait possible de tirer à l'aide d'une Arme à Distance au contact. Si l'on vise la tête, on n'a de cette façon qu'un Malus de +2 au lieu de +4. Par contre, comme il a été dit précédemment, l'utilisation d'une Arme à Distance au Contact donne un malus d'Esquive.

### Guérison

Guérir naturellement de blessures graves est difficile et requiert beaucoup de temps. Certaines races comme les Unas, les Reols ou les Wraiths possèdent d'extraordinaires capacités qui leur permettent de régénérer rapidement leur organisme, mais ce n'est pas le cas de toutes les races.

Ainsi, pour un personnage ayant atteint le Niveau 5 (Membre hors d'Etat), il est impossible de guérir tout seul. Il lui faut obligatoirement une assistance extérieure, même si celle-ci ne réussit pas correctement à soigner la personne. De même, son état lui fait courir de grands risques, quelque soit la partie du corps touchée, étant donné qu'il perd beaucoup de sang. Réalisez donc un jet de **Survie** (DD15) toutes les deux heures

pour voir de quelle façon il résiste à sa condition, et si son état risque de se dégrader vers la mort.

▼ <b>Nv / Passage au Nv Inf</b> ►	<b>Durée de Guérison de base</b>	<b>DD de Médical/ Récupération</b>
5	3j avec Assistance	17
4	2j	15
3	1j	13
2	2h	10
1	1h	5

Avec l'aide d'un Médecin proche et du Matériel adapté, ces blessures peuvent être guéries plus rapidement. Divisez le temps de guérison par deux de nouveau si le Médecin réussit le jet approprié. Si le Médecin ne possède pas avec lui l'équipement approprié (Ex: **Trousse de Soins**), accroissez le Dé de Difficulté de **Médical** de +4 (Exception : Compétence supérieure **Médecin de Génie**, voir l'annexe d'Amélioration de personnage).

S'il fait usage d'une Technologie Alien comme l'appareil de soin Goa'uld, c'est un test de **Technologie** qui est alors requis, pour un DD équivalent. Donnez alors un petit Bonus de +2 au personnage s'il possède également des connaissances Médicales. Une tentative de soin loupée ne peut être retentée que l'heure suivante, pour éviter d'éprouver encore plus le patient.

**Optionnel** : Réalisez un jet de **Récupération** pour voir si le Personnage se remet plus ou moins vite de ces blessures. Divisez la durée par deux si le Jet est réussi, multipliez la par deux si le jet est **particulièrement** loupé !

Certaines Races comme les Noxs et les Anciens ont le pouvoir de guérir quasi-instantanément les blessures, et ils peuvent donc s'abstenir des règles citées ci-dessus. Vous pouvez à la limite leur adjoindre un jet de soin (Réduction du DD de 4) si vous désirez leur mettre quelques bâtons dans les roues.

## Dégâts Fatals

Il peut arriver souvent que lors d'une situation où un personnage aurait dû logiquement mourir, les règles font qu'il survit malgré tout, même s'il est dans un état critique.

*Ex : Tir de Lance Jaffa en pleine tête. Le personnage réussit malgré tout à compenser les dégâts ...*

Dans ce cas, le MJ peut avoir recours à la règle des dégâts fatals. Cette règle sert à parer aux incohérences de ce genre.

Le MJ accorde à la personne concernée, amie ou ennemie, un jet de Constitution (DD18). Si elle le réussit malgré tout, alors on peut considérer que c'est un miracle, et que les Dieux souhaitaient que cette personne reste encore en vie ! Si elle le loupe, la personne succombe aux dégâts.

## Faveur des Dieux

Il est fréquent (selon le MJ) qu'un personnage manque de succomber au cours de l'aventure. Après tout, nul n'est immortel, et ce sera peut être l'occasion pour le joueur de se recréer un personnage, et de tester un style de jeu différent.

Néanmoins, il lui reste une solution de dernier recours. S'il opte pour celle-ci, il devra payer un certain nombre de points d'expériences. Lancez 3D10+10. En dépensant ce nombre de points d'Expériences, le personnage peut rejouer son dernier jet réalisé une fois, afin de tenter de changer le cours des choses. S'il s'agissait d'un coup joué par le MJ, rejouez le de la même façon.

Le joueur peut ajouter à son jet des points d'Expérience supplémentaires pour être sûr de le réussir, à raison de 3 points d'Xp pour 1 point en plus au jet concerné. De même, cette dépense de points supplémentaires sera retirée du jet s'il est joué par le MJ.

Si le destin veut que cette solution échoue également, il ne restera plus au joueur qu'à recréer un nouveau personnage. Mais il devra malgré tout payer la somme de points d'expérience due au MJ qu'il avait choisie de dépenser. Tant qu'il n'aura pas remboursé cette somme, il ne pourra regagner de points d'Expériences, même en se recréant un nouveau personnage.

Si les choses sont changées grâce à cette « Faveur des Dieux », il devra quand même s'acquitter de sa dette. De même, si le personnage est déjà dans une situation de dette face au MJ, il ne peut avoir recours à la « Faveur des Dieux » une fois de plus.

Notez que cette règle ne s'applique que dans des situations critiques ou la vie du personnage est menacée. Elle n'est valable que pour les joueurs, et pas pour les ennemis (Les Wraiths deviendraient increvables ...)

Etant donné que les caractéristiques sont de plus en plus difficiles à améliorer, un personnage de haut niveau devrait avoir suffisamment de points d'expériences en réserve pour pouvoir utiliser cette règle régulièrement.

Comment expliquez vous sinon que SG1 s'en soit sorti si souvent ?!! ☺



## F)- Equipement

Cette section détaille l'équipement disponible pour les personnages. Notez bien qu'à chaque objet est associé un indice de recherche qui indique la difficulté à le trouver. Il suffit de multiplier cet indice par 4 pour déterminer les jets pour avoir une chance d'en trouver à un endroit (Tests de **Toucher**).

A la création d'un personnage, celui-ci ne peut posséder dans son équipement de départ des objets de difficulté de recherche supérieurs à 3.

Il existe bien une monnaie galactique, la livre de Naquadah, mais il serait très hasardeux de donner un prix pour les différents objets. L'indice de recherche est ainsi là pour représenter la rareté d'un objet, et estimer le prix qu'il pourrait avoir. Il permet également d'échelonner la puissance des différentes armes, car leurs avantages ne se limitent pas forcément à leur niveau de dégât élevé.

### Niveaux de Dégâts des Armes à Distance

**1-2** : Dégâts Bénins.

*Ex : Dégâts à mains nues habituels.*

**3** : Armes de Combat de basse puissance. Seul un coup précis sera mortel.

*Ex : Arc, Arbalète, etc.*

**4** : Arme de puissance moyenne. Fait des dégâts qui ne seront mortel qu'au bon endroit, mais permet d'épuiser grandement un ennemi pour le tuer petit à petit.

*Pistolets, Fusils commun, etc.*

**5** : Armes de grande puissance. Le moindre coup reçu est souvent mortel.

*Ex : Lance Jaffa.*

**6** : Ces armes ont tendance à déchiqueter littéralement le corps de leurs victimes. Même des cibles dotées d'une résistance surhumaine n'y résisteront pas.

*Ex : Fusil à Pompe, Fusil Sniper, Gant Goa'uld, etc.*

**7 et +** : La puissance de ces armes est si grande qu'elles ne laissent souvent rien derrière elle après avoir été employées.

*Ex : Grenades, Lance-Roquette, Canon Energétique, etc.*

### Niveaux de Dégâts des Armes de Contact

**A mains nues + 0/1** : Bâton, Manche de couteau, Couteau rudimentaire

**A mains nues + 2** : Couteau & Dague

**A mains nues + 3** : Epée, Hache

**A mains nues + 4** : Katana - Armes tranchant les membres de la cible aisément

Aux armes sont donc associé le code de dégâts précédemment cité, ainsi que la catégorie associée et d'autres informations si nécessaires comme le modificateur de recul éventuel.

Il n'y a pas de précision quand aux facteurs de portée ici. C'est au MJ de déterminer en cours de jeu si le joueur aura plus de mal à toucher avec tel ou tel type d'arme selon la distance. Il en est de même pour les munitions et l'enrayage des mitrailleuses et pistolets. Ces règles lourdes et ennuyeuses sont rarement utilisées c'est pourquoi il n'a pas été jugé nécessaire de les préciser pour Stargate Coalition.

### Indice de recherche Spécial

Pour un personnage de la race correspondant à l'objet voulu, l'indice de recherche est diminué de 1.

*Ex : Les armes Wraith ont toutes un indice de recherche égal à 4. Bob étant un personnage Wraith de base, il a donc droit à ces armes car son indice de recherche à lui est égal à 4-1=3.*

#### Armes de Contact

Pour les Armes de Corps à Corps (Ex : Couteau, Epée, etc), on additionne le niveau de dégâts de l'arme au niveau de dégâts à mains nues du personnage (Voir "*Dégâts à mains nues*" plus bas) pour déterminer le niveau de dégâts final infligé à la cible.

### Armes Améliorées

Les Armes Améliorées sont des équipements rares, souvent presque uniques. Celles-ci possèdent un indice supérieur aux autres du même type.

*Ex : Une Lance Jaffa Améliorée (+1) aura un code de dégât égal à Force+2 / +6*



## Double-Type

Certaines des armes présentées ont plusieurs types (Ex : *Fusil / Arme Énergétique*). Pour ces armes, le personnage choisit lequel des deux bonus il souhaite employer.

## Armes Automatiques

En mode automatique, l'arme peut tirer des rafales de une à cinq balles, pour un malus de recul égal à **+nbr\_balles**. Pour cela, les balles sont éjectées plus vite. Ainsi, une arme en mode auto tirant une balle subira un malus de 1, alors qu'en coup par coup, il n'y aura pas de malus. On fait un seul jet d'attaque pour toutes les balles, mais la cible fait un jet de résistance pour chaque balle tirée. Un personnage qui choisit de changer de mode ne pourra pas soit se déplacer, soit tirer durant le tour.

## Dégâts à Mains Nues

A mains nues, un personnage inflige un niveau de dégât selon son modificateur de Force, plus des dégâts étourdissants.

Modificateur de Force	Niveau de Dégâts
+5	3
+4	3
+3	2
+2	2
+1	1
+0	1
-1	0

Etourdissement = 1D4+ Modificateur de Force (Toujours localisé).

Un personnage peut toujours choisir de donner des coups moins puissants que ce dont il est capable réellement, excepté pour les personnages touchés par une folie de Berserker (Voir l'annexe d'**Amélioration de Personnage**).

## Malus d'esquive au corps à corps

Combattre au corps à corps entraîne souvent un Malus d'esquive, selon l'arme utilisée par l'attaquant. En effet, combattre avec un couteau où à mains nues entraîne l'attaquant très près de son ennemi. De même, combattre avec une arme à distance requiert plus de concentration, et empêche d'esquiver correctement.

Type d'Arme	Malus d'Esquive
Armes de duellistes avec une allonge ( <i>Epées, Bâtons</i> )	0
Armes à Distance ET au Contact ( <i>Lance Jaffa</i> )	0
Armes de contact de petite taille ( <i>Couteaux</i> )	-1
A mains nues (Sans maîtrise d'un art martial)	-2
Armes à distance de petite taille ( <i>Pistolets</i> )	-3
Armes à distance de taille moyenne ( <i>Fusils</i> )	-5
Armes à distance de grande taille ( <i>Lance-Roquette</i> )	-8

## 1) – Armement

### Armes Tau’Ri

Nom : **Beretta M92**

Type : Pistolet

Code de dégât : +3

Indice de recherche : 2

Description : Le Beretta M92 est un pistolet reconnu pour sa fiabilité dans le monde entier et est utilisé souvent par les forces militaires. Il s’enraye peu, et fait de gros dégâts pour ce genre d’arme. Il a une portée effective de 10 mètres pour une portée maximale de 35 mètres.

Nom : **Desert Eagle**

Type : Pistolet

Code de dégâts : +4

Indice de recherche : 4

Description : Ce pistolet Israélien, réputé pour sa puissance et sa fiabilité, est une arme réputée dans le monde entier. Cet arme dispose en supplément d’une visée Laser activable à volonté, qui diminue le DD pour toucher l’adversaire de 1.

Nom : **Pistolet à Fléchettes Paralysantes**

Type : Pistolet

Code de dégâts : +0

Indice de recherche : 4

Description : Les fléchettes que tire ce pistolet (Au coup par coup, nécessite un rechargement) contiennent une puissante toxine pouvant mettre K.O quasiment n’importe quel adversaire. A chaque tour, la

victime doit résister avec un jet de **Survie** (DD20), pour ne pas tomber assommée durant 2D10+5 Minutes. Ces fléchettes ne sont pas affectés par les boucliers énergétiques.

Nom : **MP-5**

Type : Fusil

Code de dégât : +3 (Auto / Coup par Coup)

Indice de recherche : 3

Description : Ce pistolet mitrailleur, fortement répandu parmi les armées, est une référence en matière de qualité. Il utilise le même type de munitions qu’un pistolet, et peut être optimisé avec divers accessoires, dont : Lampe, Lunettes de Visée, Lunettes Laser, Silencieux, Trépied (pas de malus en tir automatique). Portée effective de 100 à 150 mètres, maximum 300 mètres. Très précis et meurtrier en intérieur à une portée de 20 mètres.

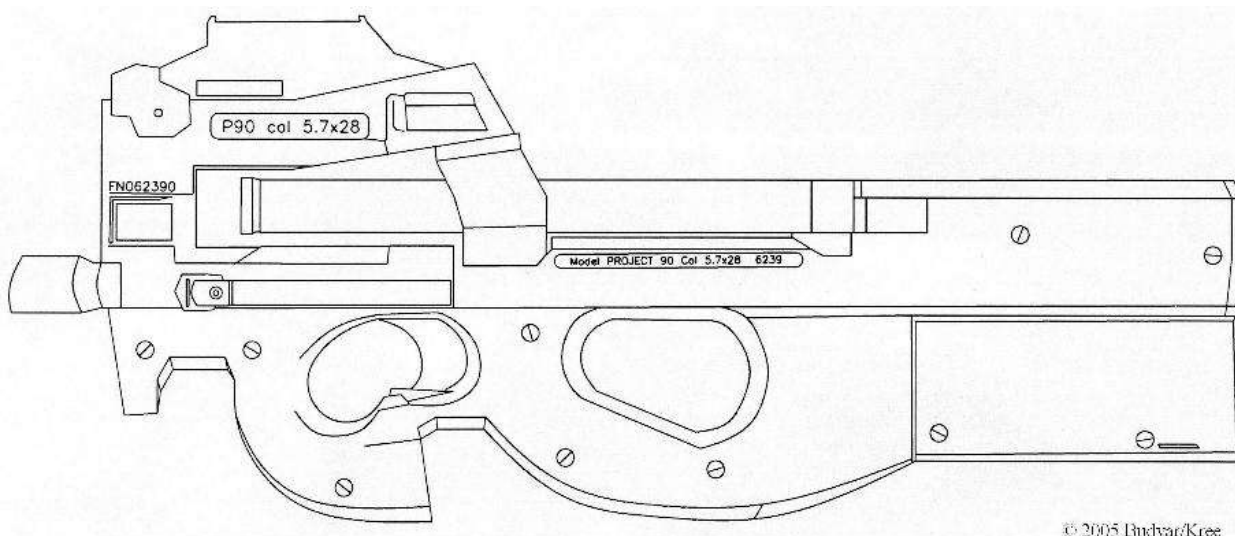
Nom : **P90**

Type : Fusil Mitrailleur

Code de dégât : +4 (Auto Uniquement)

Indice de recherche : 3

Description : Ce Fusil mitrailleur est devenu ces dernières années la référence en terme de combat dans la plupart des armées. Ses munitions meurtrières de gros calibre, alliées avec son poids relativement faible en font une arme efficace. Peut être optimisé avec : Lampe, Silencieux, Lunettes de Visée, Lunettes Laser, Lance-Grenade, Trépied, (pas de malus en tir automatique) Portée effective de 150 mètres, maximum 200 mètres.



© 2005 Budvar/Kree

### Nom : **Fusil à Pompe**

Type : Fusil

Code de dégâts : +6 au contact (décroît de 1 tout les deux mètres)

Indice de recherche : 4

Description : Arme meurtrière au possible, le fusil à pompe à néanmoins une cadence lente et ne tire qu'au coup par coup. Cette arme de mort n'est que rarement utilisée car elle expose beaucoup son utilisateur aux attaques ennemis, le forçant à se rapprocher très près de la cible. Cette arme, de par sa grande puissance, possède un modificateur de recul égal à +2.

### Nom : **Fusil Sniper**

Type : Fusil

Code de dégâts : +6

Indice de recherche : 5

Description : Arme Professionnelle d'excellence, le fusil Sniper est utilisée de préférence à très longue distance. Son utilisateur dispose d'une diminution du DD pour toucher l'adversaire de 3. Il est possible d'y incorporer un adaptateur pour le tir de nuit, ce qui supprime le malus de 8 en cas de tir dans l'obscurité. L'utilisateur est sensé être immobile et doit réussir un jet de Concentration (DD17) pour réussir à tirer correctement.

### Nom : **Couteau de Combat**

Type : Arme Blanche

Code de dégât : A mains nues+2

Indice de recherche : 2

Description : Le couteau militaire conventionnel acéré est un objet très utile, et pas seulement en combat. Facilement dissimulable dans une poche sous la tenue, il oblige néanmoins à se rapprocher au plus près de l'adversaire. Le couteau peut-être lancé, au lieu d'être utilisé au corps à corps. Les boucliers énergétiques ne peuvent alors retenir un objet de cette vitesse.

### Nom : **RPG (Lance-Roquettes)**

Type : Arme Explosive

Code de dégât : +9

Etourdissement : 1D10+6

Indice de recherche : 6

Description : Objet meurtrier au possible, le Lance-Roquette est capable de déchiqueter un corps en une seule salve. C'est une arme lourde, si encombrante que seul un personnage doté d'un modificateur de force au

moins égal à +5 peut s'en servir. Les salves tirées sont si fortes que le modificateur de recul au DD qui en résulte est égal à +5. Par contre, cette arme bénéficie d'une action de zone. 1D4 personnes d'une même zone (3m de rayon) peuvent être touchés à la fois par cette arme. De plus, elle touche en même temps toutes les parties du corps (Un seul test de résistance en tout). Elle prend un tour de combat pour être rechargée et le nombre de munitions que peuvent transporter les personnages est réduit, cela dû à leur encombrement. Recquiert un jet de **Armement & Balistique** pour l'utilisation.

### Nom : **Grenade Tau'Ri commune**

Type : Arme Explosive

Code de dégât : +6

Etourdissement : 1D10+4

Indice de recherche : 4

Description : La grenade à main est une arme toujours très pratique en temps de guerre. Elle peut être aisément utilisée pour dégager le passage en faisant fuir les ennemis, voir en détruisant certains. 1D4 personnes d'une même zone (3m de rayon) peuvent être touchés à la fois par cette arme. De plus, elle touche en même temps toutes les parties du corps (Un seul test de résistance en tout). Elle n'explose par contre qu'1D2 tours après avoir été lancée (Diviser par 2 le résultat d'1D4). Les adversaires doivent dans ce cas réussir un jet de Perception (DD15) pour voir s'ils repèrent la Grenade, pouvant alors réagir en conséquence. Recquiert un jet de **Armement & Balistique** pour l'utilisation.

### Nom : **Flashbang**

Type : Arme Explosive

Code de dégâts : +4

Etourdissement : 1D10+8

Indice de recherche : 4

Description : Ces Grenades incapacitantes sont utilisées pour paralyser un adversaire provoquent un déluge lumineux et sonore créé par des ondes à hautes fréquence dans la zone d'action de la Grenade (3m). D'une utilisation sinon similaire aux Grenades conventionnelles. Recquiert un jet de **Armement & Balistique** pour l'utilisation.

Les Serrakins subissent le double de Dégâts étourdissants face au Flashbang, leur ouïe étant plus développée que celle des autres Races.

### Nom : **Module TER**

Type : Arme Energétique

Etourdissement : 1D8

Indice de recherche : 6

Description : Le TER est une arme fabriquée par les Tau'Ri à partir de la technologie des anciens (Boite de vie de Pandore). C'est l'unique arme capable de causer des dégâts aux Soldats Kulls d'Anubis. Le TER tire des salves énergétiques bleues.

Il est possible d'ajouter un mini module TER sur n'importe quelle arme à distance, qu'elle soit Tau'Ri ou Goa'uld. Le TER rajoute des dégâts étourdissants aux dégâts normaux de l'arme (Dégâts étourdissants cumulatifs entre eux). De plus, si la cible est un Kull, elle subit normalement les dégâts du TER, comme si elle ne portait pas d'Armure. Si le Kull est considéré comme assommé par les dégâts issus du TER, alors il est mort. Tout les autres dégâts pouvant s'appliquer sur lui sont toujours nuls.

Les dégâts du TER sont applicables sur un seul tour de Jeu, et pas pour chaque balle d'une rafale de P90 par exemple.

### Nom : **ARG (Anti Replicator Gun)**

Type : Arme Energétique

Indice de recherche : 6

Description : Créés spécifiquement pour lutter contre la race des Asurans, les ARGs sont de redoutables fusils à impulsion énergétique qui envoient des décharges réduisant à néant les communications entre nanites, explosant le corps de l'Asuran en miettes.

**Optionnel** : Dégâts ciblés, ne faisant disparaître que le membre visé. Efficaces également contre les autres répliqueurs.

### Nom : **Lance-Flamme**

Type : Inclassable

Code de dégât : +5

Indice de recherche : 5

Description : Arme de grande puissance et particulièrement dévastatrice, le Lance-Flamme est capable de carboniser vif toute cible touchée. Cette arme touche toutes les parties du corps en même temps (Un seul jet de résistance / Un jet pour chaque partie, selon le choix du MJ). Elle consomme malheureusement beaucoup d'énergie si bien qu'elle ne peut être utilisée que 2D6 fois, après quoi il faut la recharger. Cette arme est

à utiliser en tant qu'Arme de corps à corps.

A cause de sa puissance, elle possède un modificateur de recul au DD pour toucher un adversaire égal à +3.

### Nom : **Adaptateur de Technologie Goa'uld**

Type : Inclassable

Indice de recherche : 6

Description : Ce petit boîtier métallique permet de mettre la technologie Goa'uld en interface. Les armes et technologies Goa'uld nécessitant normalement du Naquaddah dans le sang fonctionnent malgré tout (Ex : Gant Goa'uld). Toute personne est donc en mesure de se servir de ces équipements à l'aide de l'adaptateur.

Néanmoins, l'adaptateur n'est pas parfait et peut parfois ne pas fonctionner correctement. L'utilisateur de l'appareil subit donc un malus de 2 sur tout ses jets réalisés.

### Nom : **Brouilleur Psychique**

Type : Inclassable

Indice de recherche : 6

Description : Le Brouilleur Psy est une arme de fabrication Tau'Ri, mise au point à partir de leur recherches sur le cerveau et ses facultés possibles. Cet appareil, constituée d'une balise émettrice et d'une télécommande de contrôle, est la seule actuellement à pouvoir bloquer les capacités psychiques d'humains évolués, les Prêcheurs des Oris en faisant partis. Néanmoins, il faut que l'appareil soit calibré sur la bonne fréquence pour agir. Il y a 1 chance sur 4 pour que la bonne fréquence soit acquise (Relancez tout les tours tant que ce n'est pas bon). Si la cible peut reconfigurer son cerveau pour échapper au Brouilleur (Ex: Prêcheurs), l'Arme n'agit plus au bout de 1D10 tours, et il est donc nécessaire de recalibrer de nouveau, etc.

## Armes Goauld

Nom : **Zat-Nik-Tel**

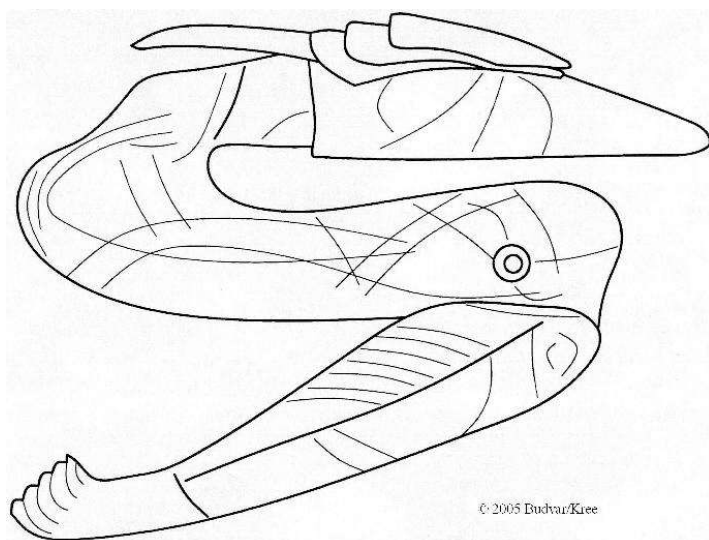
Type : Pistolet

Code de dégât : +1

Etourdissement : 1D6+2

Indice de recherche : 2

Description : Le Zat-Nik-Tel est une arme de poing d'une grande rapidité. Elle a la forme d'une tête de serpent, qui se déplie quand on l'active. Ce pistolet électrique est une arme souvent utilisée dans les combats rapprochés, quand il y a moins de dix mètres entre le tireur et sa cible. Le Zat-Nik-Tel envoie des salves électrisantes qui peuvent assommer un adversaire. De plus, une salve sur un adversaire inconscient peut le tuer. Et sur un corps mort, il y a désintégration. Le Zat-Nik-Tel fait peu de dégâts, il est surtout employé pour paralyser les adversaires. Si une personne inconsciente est touchée par un tir de Zat-Nik-Tel elle doit résister avec un jet de **Survie** (DD16) pour ne pas succomber.



Le Zat-Nik-Tel étant une arme rapide, il est possible de tirer deux salves durant un tour, contre un malus de -3 au toucher sur chacun des tirs. Ces deux attaques doivent être réalisées sur la même cible.

**Optionnel** : Un seul jet pour les deux tirs.

**Remarque** : Tirer une fois avec deux Zats (Voir "*Combat à deux Armes*"), ou deux avec un seul cause le même malus. La différence est qu'en utilisant deux Zats, on peut viser deux cibles différentes.

**A propos du Zat** : Si le Zat-Nik-Tel est considéré comme un Pistolet dans les règles, c'est pour valoriser cette catégorie d'arme, qui tomberait en désuétude au profit des Armes Energétiques si le Zat en faisait partie (Avec la très utilisée Lance Jaffa). Mais le Zat est bien une Arme Energétique sinon.

Nom : **Dague Goauld/Ashrak**

Type : Arme Blanche

Code de dégât : +2

Indice de recherche : 2

Description : Arme préférée des célèbres assassins Goauld, la dague est une arme meurtrière si elle est utilisée par surprise. Facilement dissimulable dans une poche, elle oblige néanmoins à se rapprocher au plus près de l'adversaire. La dague peut-être lancée, au lieu d'être utilisée au corps à corps. Les boucliers énergétiques ne peuvent alors retenir un objet de cette vitesse.

Nom : **Bâton de Torture**

Type : Arme Energétique

Code de dégât : +3

Etourdissement : 1D4

Indice de recherche : 2

Description : Les bâtons de torture sont utilisés par les gardes Jaffas pour mater les prisonniers réticents (Entre autre les esclaves Unas). Il envoie une forte décharge électrique dans le corps de la cible. Les dégâts de cette arme ne peuvent monter au delà du niveau 3 (Douleur Intense), étant donné qu'elle n'est pas conçue pour tuer la victime. Ce sont des armes de petites taille, moitié moins que les bâtons traditionnels.

Nom : **Lance Jaffa**

**(Aussi appelé Long-Bâton)**

Type : Bâton / Arme Energétique

Code de dégât : +1 (Contact) / +5 (Distance)

Etourdissement : A mains nues+2D4

Indice de recherche : 3

Description : La Lance Jaffa est l'arme de prédilection des grands guerriers au front marqué. Elle peut être utilisée en tant qu'arme de contact comme bâton où comme Arme à Distance pour ses tirs énergétiques. A distance, la Lance Jaffa est une arme d'une puissance destructrice, qui envoie des salves énergétiques.

Sa mauvaise maniabilité fait qu'elle possède un modificateur de recul au DD pour toucher un adversaire égal à +3.



Nom : **Bashak**

Type : Bâton

Code de dégât : A mains nues+0

Etourdissement : A mains nues+2D4

Indice de recherche : 2

Description : Arme d'Entraînement Jaffa en bois imitant la Lance Jaffa, le Bashak est fréquemment utilisé par les adeptes du Mastabah, l'art martial Jaffa par excellence. Le Mastabah se pratique en effet par des techniques de renversement et d'attaque de l'adversaire à l'aide de ses jambes. (Voir "Arts Martiaux", dans la section "Amélioration de Personnage")

**Optionnel** : Un adepte du *Mastabah* (Spécialisation du **Combat à mains nues**) verra le Code de Dégâts (Au contact) de son Bashak augmenter de +1. Ces règles s'appliquent également pour la Lance Jaffa.

Nom : **Hallebarde Sodan**

Type : Bâton / Arme Blanche

Code de Dégâts :

A mains nues+0 / A mains nues+3

Etourdissement : A mains nues+1D4

Indice de Recherche : 4

Description : Arme de prédilection des puissants Jaffas Sodan, leur Hallebarde a souvent des lames de forme variées. Il s'agit d'un bâton au bout duquel se trouve une lame acérée. On peut utiliser cette arme pour pratiquer des arts martiaux Jaffas.

**Optionnel** : Un adepte du *Kel Shak Lo* (Spécialisation du **Combat à mains nues**) verra le Code de Dégâts de son Hallebarde augmenter de +1 (Pour la partie Bâton de l'arme).

Nom : **Module Ihn'Tar**

Type : Arme Energétique

Etourdissement : 1D4+1

Indice de recherche : 4

Description : Les Ihn'Tars sont des armes d'entraînements destinés à l'origine aux jeunes Jaffas. Ces modules se présentent sous la forme de petits cristaux rouges à fixer sur une arme. Les Ihn'Tars projettent des salves d'énergie **uniquement assommantes** comparables au premier tir d'un Zat-Nik-Tel. Il est possible de placer un module Ihn'Tar sur n'importe quelle arme à distance, Tau'Ri ou Goauld par exemple. Les dégâts de

l'Ihn'Tar remplacent alors les dégâts habituels de l'arme d'origine.

Les dégâts d'un Ihn'Tar s'appliquent pour chaque projectile lancé, c'est à dire pour chaque balle d'une rafale de P90 par exemple.

Nom : **Interphaseur**

Type : Arme Energétique

Code de dégât : +4

Indice de recherche : 5

Description : L'Interphaseur est une arme inventée par les Goauld pour combattre un de leurs pires ennemis : Les Reetous (Voir « Reetous ») Ces êtres vivants dans un état déphasé par rapport à notre réalité, ils sont invisibles pour des êtres normalement constitué. L'Interphaseur permet de voir les Reetous et de leur causer des dommages. C'est le seul système connu actuellement pour lutter contre eux. L'Interphaseur peut aussi causer des dommages aux personnes non-déphasées, sachant qu'il détecte et fait apparaître tout être invisible

(Ex : Les Goaulds comme *Nirtii* qui sont munis de la technologie appropriée).

Le Code de dégâts de l'Interphaseur passe à +5 face à des Reetous, étant spécifiquement conçu pour lutter contre eux.

Nom : **Taks**

Type : Arme Energétique

Dégâts : +4

Indice de recherche : 5

Description : Arme automatique de conception Goauld, aussi nommée Takunit-agaminituron, les Taks consistent en de petites boules de la taille d'une grenade Goauld, émettant des salves énergétiques, avec un guidage thermique pour détecter les cibles (Ne détecte donc pas les Serrakins). Il est possible d'utiliser un fumigène pour repérer plus facilement d'où proviennent les tirs et détruire les Taks.

Recquiert un jet de **Armement & Balistique** pour l'utilisation.

Nom : **Canon Goauld**

Type : Arme Energétique

Code de dégât : +8

Etourdissement : 1D10+6

Indice de recherche : 6

Description : Le Canon Goauld portatif est une arme surpuissante inventée par le Jaffa Teal'c. Celui-ci a démonté un canon à

l'origine fixé sur un chasseur de la mort Goauld. Elle se porte à l'épaule par une bandoulière, et est si lourde que seul un personnage doté d'un modificateur de force au moins égal à +4 peut s'en servir. De plus, c'est un objet très encombrant. Les salves tirées sont si fortes que le modificateur de recul au DD qui en résulte est égal à +5. Par contre, cette arme bénéficie d'une action de zone. 1D4 personnes d'une même zone (3m de rayon) peuvent être touchés à la fois par cette arme. Cette arme touche en même temps toutes les parties du corps (Un seul test de résistance en tout). Un tireur habile peut espérer détruire un vaisseau Goauld de type Al-Kesh avec ce genre d'arme.

**Modulation :** Les Goauld utilisent des versions fixes de ces canons pour défendre des points stratégiques comme les Portes des Etoiles par exemple. Il n'y a pas de modificateur de recul dans ce cas. De plus, des tourelles de combat avec ordinateur intégré existent. Elles fournissent alors un bonus de +2 au toucher. Recquiert un jet de **Armement & Balistique** pour l'utilisation.

#### Nom : **Aiguille de Mort**

Code de dégât : +6

Indice de recherche : 6

Type : Arme Energétique

Description : L'Aiguille de Mort est une arme discrète souvent employée par les tueurs conditionnés Zatarcs ou les Assassins Ashrak. Il s'agit d'une simple bague, qui enfilée au doigt, se déploie en une petite aiguille au creux de la main. D'une simple pression tout en pointant le doigt, l'utilisateur projette des rayons rouges mortels pour éliminer rapidement tout adversaire gênant. Etant donné que c'est une toute petite arme, dont l'utilisation doit se faire en très peu de temps, elle n'est chargée que pour 1D6+2 tirs en tout et pour tout. Par la suite, il faut la recharger à l'aide d'un générateur approprié. L'arme dispose également d'un mode d'autodestruction activable par exemple si l'assassin rate sa proie, qui inflige les mêmes dégâts qu'une grenade Tau'Ri aux ennemis alentours et à l'utilisateur.

#### Nom : **Sulfateuse Kull**

Code de dégât : +5

Indice de recherche : 7

Type : Arme Energétique

Description : La sulfateuse Kull est l'arme de prédilection des terribles guerriers du Goauld Anubis. Elle consiste en une arme énergétique directement fixée au gant du soldat et actionnée par la pensée. La sulfateuse Kull est capable de tirer des boules d'énergie de puissance semblable à celles des Lances Jaffas, mais sans aucun recul, et à une cadence supérieure. Chaque tour, l'arme est capable de tirer en même temps plusieurs boules d'énergie, selon la volonté de l'utilisateur. Néanmoins cette arme nécessite d'être hôte d'un Goauld ou d'un To'Kra, ou de l'avoir été par le passé (pas les Jaffas).

<b>Modificateur de Volonté</b>	<b>Nombre de tirs maximums / Tour</b>
+2	1
+4	2
...	...

#### Nom : **Grenade de Choc Goauld**

Etourdissement : 1D10 +5

Indice de recherche : 4

Type : Arme Explosive

Description : La grenade Goauld est un objet d'une efficacité redoutable. Elle se présente sous la forme d'une petite sphère ronde tenant dans la paume, que l'on fait généralement rouler jusqu'à la cible. La grenade Goauld est utilisée pour faciliter les combats en intérieur afin de neutraliser des opposants. Elle émet une lumière vive, accompagnée d'un ultrason pour assommer les victimes. Toute personne passant dans la zone d'action (3m) d'une grenade Goauld activée doit réussir un jet de Perception (DD15), pour ne pas être aveuglée (Malus de 8 pour toucher un adversaire) et assommée. Une grenade Goauld récupérée recharge ses accus en deux heures et peut ainsi être réutilisée.

Les Serrakins subissent le double de Dégâts face à des Grenades Goauld, leur ouïe étant plus développée que celle des autres Races.

Recquiert un jet de **Armement & Balistique** pour l'utilisation.

Nom : **Gant Goauld**  
(Aussi appelé **Ruban Goauld**)

Type : Inclassable

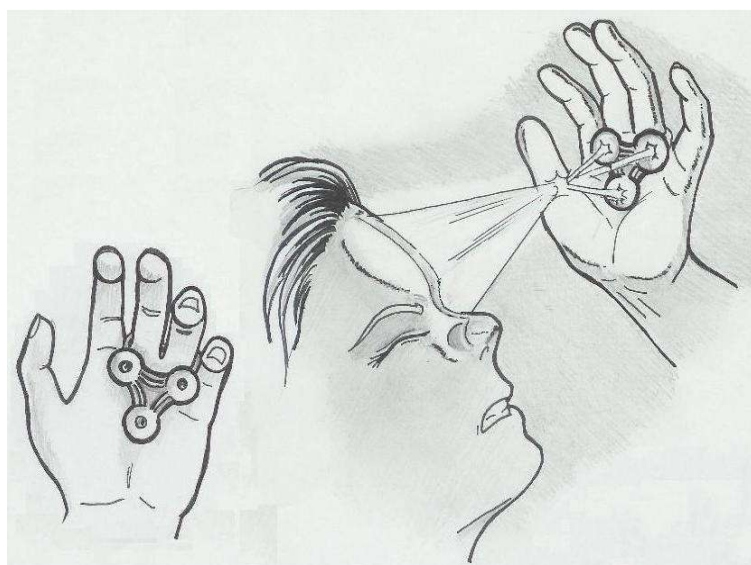
Code de dégât (Au Contact): +2+Modificateur de Volonté - Décroît de +1/Mètre

Etourdissement : 1D10+4

Indice de recherche : 6

Description : Le Gant de choc Goauld est une arme raffinée, généralement la préférée des Seigneurs Goauld. Elle peut être cachée au creux de la main, les accroches de métal fixées aux doigts. Instrument de torture au corps à corps, le Gant Goauld est contrôlé mentalement par son porteur, qui peut en moduler sa puissance (entre 0 et sa Valeur Max). Toute personne torturée de cette façon doit résister avec un jet de Volonté (DD20) pour ne pas sombrer dans la folie jusqu'au restant de ses jours ... L'onde de choc résultant de son utilisation repousse violemment un ennemi au contact de 3D4 mètres en arrière (-1D4 tout les deux mètres). L'onde de choc se propage en forme de cône depuis la main, pouvant ainsi toucher plusieurs personnes. Cette arme ne nécessite pas de jet d'attaque pour toucher, il suffit de se placer face aux ennemis et de brandir la main contre eux. Néanmoins, seule une personne possédant du Naquadah dans le sang peut s'en servir, entre autre un hôte (ou-ex Hôte) de Tok'Ra ou de Goauld (pas les Jaffas).

Cette appareil possède également d'autres fonctions car il est interfacé de telle sorte qu'il puisse interagir à distance (Moins de 5m) avec la plupart des appareils Goauld (Ex : Activer des Anneaux de Transport).



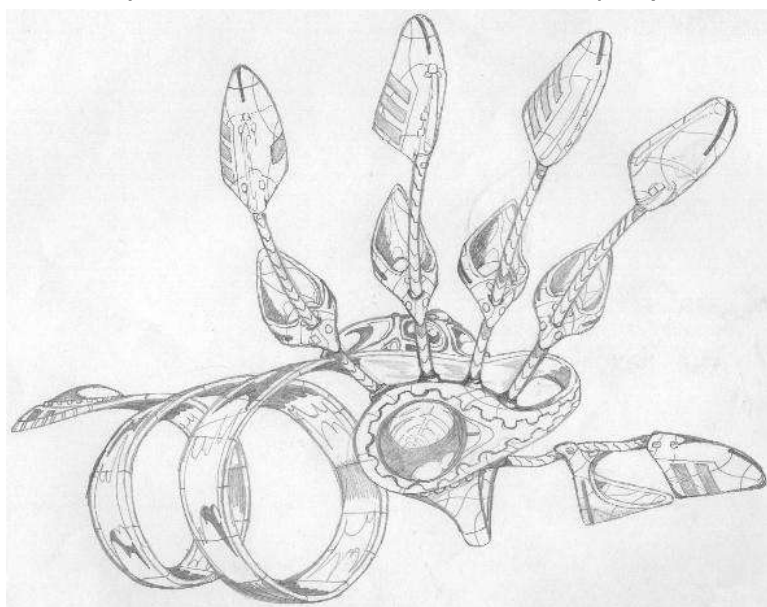
Nom : **Volonté de l'Ashrak**

Type : Inclassable

Indice de recherche : 7

Description : La Volonté de l'Ashrak est l'arme la plus puissante de l'arsenal des terribles assassins Goaulds. Elle consiste en un petit artefact à trois branches que l'Ashrak fixe au creux de l'une de ses mains. C'est une technologie semblable à celle du Gant Goauld, de par le fait qu'elle peut également servir à torturer un adversaire. L'arme est capable de produire un rayon scanner qui sert entre autre à l'Ashrak à savoir si une personne est hôte d'un symbiote ou pas. Elle possède plusieurs facultés encore inconnues supplémentaires.

En tant qu'arme, seul un Goauld, To'kra ou ancien hôte est en mesure de l'utiliser, sachant que la pleine maîtrise de ses capacités ne peut être obtenue qu'en étant Ashrak. Pour l'utiliser, le combattant doit réussir un jet d'attaque au corps à corps, en visant la tête. A ce moment là, on considère que l'utilisateur a réussi à approcher sa main du crâne de la cible et que le rayon est en mesure d'atteindre le cerveau ennemi. L'attaquant et la cible s'opposent alors sur un jet de Volonté. Si l'utilisateur de la Volonté de l'Ashrak remporte ce duel psychique, l'adversaire est tué sur le coup où assommé durant un certain temps, selon le choix de l'utilisateur de l'arme. Cette arme a néanmoins comme défaut le fait qu'elle oblige à se rapprocher très près de l'adversaire, ce qui supprime le bonus d'Esquive de l'attaquant.



## **Armes Wraith**

Nom : **Blaster Wraith**

Type : Pistolet

Code de dégâts : +1

Etourdissement : 1D8+3

Indice de recherche : 4

Description : Une arme de soutien couramment utilisée par les guerriers Wraith en combat rapproché pour attraper leurs proies. Elle est néanmoins moins puissante que le Paralysateur Wraith.

Nom : **Paralysateur Wraith**

Type : Fusil / Arme Énergétique

Code de dégâts : +1

Etourdissement : 1D10+4

Indice de recherche : 4

Description : Cette arme étourdissante sert habituellement aux Wraiths pour réaliser leur moisson et capturer aisément leurs proies. Elle tire des salves énergétiques bleues et ne fait pratiquement pas de dégâts à la cible. Ainsi que la Lance Jaffa, cette arme a un Modificateur de Recul qui est ici égal à +2.

Nom : **Empaleur**

Type : Bâton / Arme Énergétique

Code de dégât : +2 (Contact) / +1 (Distance)

Etourdissement :

– 1D10 +2 (Tir à distance)

– A mains nues+1D4 (Au Corps à Corps)

Indice de recherche : 4

Description : Utilisée couramment par les Wraith, tout autant que le fusil Paralysant, l'Empaleur Wraith est une sorte de longue lance qui possède deux longues « dents » acérés à l'une de ses extrémités, pour mieux transpercer l'ennemi. Elle peut servir comme arme de corps à corps, tout comme on peut l'utiliser pour tirer des salves paralysantes. Modificateur de Recul égal à +1.

**Optionnel** : Si on veut suivre strictement la série, alors les dégâts étourdissants des armes wraiths devraient être localisés.

Nom : **Grenade Etourdissante Wraith**

Type : Arme Explosive

Code de dégât : +6

Etourdissement : 1D10+10

Indice de recherche : 4

Description : Cette arme utilisée par les

Wraith sert non seulement à blesser gravement les ennemis les plus coriaces, mais aussi à assommer un grand nombre de proies. Elle est munie d'un déclencheur à retardement et peut ainsi être programmée pour exploser à volonté. Son utilisation est sinon similaire à celle faite avec la grenade Tau'ri.

Recquiert un jet de **Armement & Balistique** pour l'utilisation.

## **Armes Oris / Anciennes**

Nom : **Torche**

Type : Pistolet / Arme Énergétique

Code de dégâts : +1

Etourdissement : 1D10+2

Indice de recherche : 7

Description : Arme de poing de petite taille employée par les Anciens, la torche envoie des décharges paralysantes.

Nom : **Epée Énergétique**

Type : Arme Blanche / Arme Énergétique

Etourdissement : 1D10+8

Indice de recherche : 7

Description : L'épée énergétique est une arme de grande puissance d'origine Ancienne capable d'étourdir et de tuer toute personne assez folle pour s'y opposer (Cœur ou tête étourdi = Mort). Aucune protection physique ne peut compenser les dégâts de cette arme (Excepté celles à absorption d'énergie, comme celles des Kulls). Les dégâts étourdissants sont localisés sur la partie du corps touchée.

Nom : **Arbalète de poing Énergétique**

Type : Arme Blanche / Arme Énergétique

Code de dégât : A mains nues+1 / +1

Etourdissement : 1D8+4

Indice de recherche : 4

Description : Cette arme de poing (Fixée au gant des Croisés des Oris) en forme de crochet de la marque des origines possède deux lames rétractiles capables de causer des dégâts en attaque au contact. Quand ces lames sont sorties, l'arme est capable, par simple activation, de tirer des salves énergétiques paralysantes. De la même façon qu'un Zat'Nik'Tel, une personne inconsciente touchée doit résister avec un jet de **Survie** (DD18) pour ne pas succomber.

## Armes de Races Diverses

Nom : **Epieu des Dieux**

Type : Bâton / Arme Énergétique

Code de dégât : +0 (Contact) / +5 (Distance)

Indice de recherche : 4

Description : Cette arme consiste en une longue lance fine métallique terminée par un crochet de la forme de la marque des Origines. Elle est employée par les Croisés Ori et envoie des salves énergétiques mortelles (Pas de malus de Recul). Elle n'est pas prévue pour être utilisée souvent au contact (Malus de 1 pour toucher au corps à corps), les Croisés lui préférant l'épée qu'ils portent habituellement.

Nom : **Sceptre de Prêcheur**

Type : Bâton

Code de dégâts : A mains nues +0

Etourdissement : A mains nues +1D4

Indice de Recherche : 7

Description : Cette Arme extraordinaire renferme des technologies de grande puissance. Les pouvoirs qu'elle procure ne peuvent malheureusement être utilisés que par un Prêcheur, à qui les Oris ont conférés leurs connaissances.

Si un Prêcheur possède son sceptre, il voit son nombre d'utilisation par jour de ses pouvoirs (basé sur le Modificateur de Volonté) doubler, et ses jets de Volonté augmenter d'un bonus de +2. Il est bien évident que tenter de le désarmer permettra à terme de l'épuiser.

Nom : **Fusil Serrakin**

Type : Fusil / Arme énergétique

Code de dégât : +4

Etourdissement : 1D8+2

Indice de recherche : 4

Description : Cet arme tire des salves vertes paralysantes de plasma, de la même façon que le Zat-Nik-Tel. Bonus de +1 pour toucher due à sa longue crosse qui assure une plus grande stabilité en cas de recul.

**Modulation** : Les Serrakins emploient souvent des versions modifiées de ces fusils qui ne comportent pas de crosse longue. L'arme devient alors un **Pistolet Serrakin**, Etourdissement 1D8, Code dégâts : +4, perte du Bonus de Maniabilité.

Nom : **Paralysateur Serrakin**

Type : Inclassable

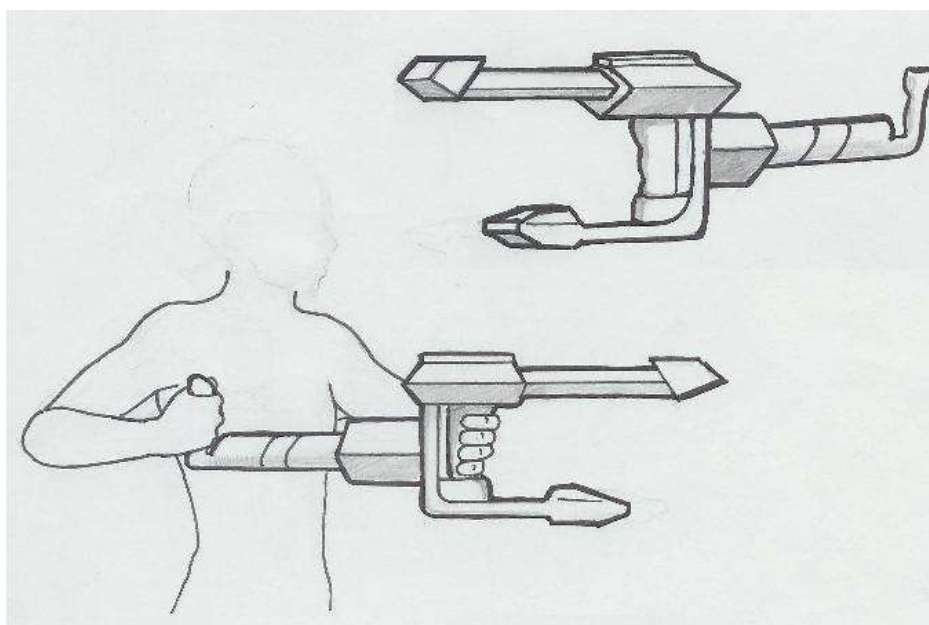
Etourdissement :

1D4+2 (1D8+4 pour un Serrakin)

Indice de recherche : 4

Description : Appareil de conception Serrakin, couramment utilisé dans leurs vaisseaux cargo, le paralysateur émet des ondes sonores de forte puissance sensés assommer toute personne à portée (10m). Elle est d'autant plus efficace sur les Serrakins que leur ouïe est très développée. Il en existe des versions portables semblables en apparence aux grenades de Choc Goauld.

Recquiert un jet de **Armement & Balistique**.



**Nom : Pistolet Tollan**

Type : Pistolet

Code de dégâts : +3

Etourdissement : 1D6+3

Indice de recherche : 4

Description : Cet arme de forme triangulaire tire des salves énergétiques violettes paralysantes. C'est une des rares armes personnelles qu'aient inventés les Tollans, ceux-ci ayant des penchants plutôt pacifiques.

**Nom : Blaster Reetou**

Type : Arme Énergétique

Code de dégâts : +5

Indice de Recherche : 7

Description : Les combattants Reetous, ces redoutables ennemis invisibles, possèdent une arme de poing d'une grande efficacité. La particularité du Blaster Reetou est qu'il permet de toucher non seulement un être normal, mais également un être déphasé comme un Reetou. Le Blaster tire de grosses boules d'énergie explosives pouvant toucher jusqu'à 1D4 parties du corps en même temps, ces parties étant celles adjacentes à la zone d'impact.

**Nom : Pistolet Asguard**

Type : Pistolet / Arme Énergétique

Code de dégâts : +1

Etourdissement : 1D10+3

Indice de recherche : 7

Description : Ce pistolet en Neutronium est une des rares armes utilisés manuellement par les Asguards. Il tire des salves paralysantes lumineuses.

**Note :** Cette arme supplémentaire n'est là que pour permettre aux joueurs Asguards d'avoir une arme potable leur correspondant.

**Nom : Pistolet Satedien**

Type : Pistolet

Code de dégâts : +5

Etourdissement : 1D8+3

Indice de recherche : 8

Description : Il s'agit d'une arme de très grande puissance qui est utilisée entre autre par le Runner Ronon Dex. Elle tire des salves énergétiques rouges, et possède deux modes de combat. Le premier mode permet de ne faire que des dégâts Etourdissants. Le second rajoute des dégâts physiques en supplément.

**Note :** Sans doute la meilleure arme de Stargate Coalition !

**Nom : Blaster Asuran**

Type : Pistolet / Arme Énergétique

Code de dégâts : +4

Etourdissement : 1D10+2

Description : Ces pistolets énergétiques sont employés par la plupart des gardes Asurans. Ils ont pour particularité qu'ils font partit des rares armes capables d'affecter les Asurans.

**Nom : Arme Multi-Fonction**

Type : Fusil / Arme Énergétique

Code de dégâts : Voir description

Indice de Recherche : 8

Description : Utilisé par certains Chasseurs de Prime bien connus, cette arme polyvalente est capable d'effectuer deux tirs différents. Le premier, un Laser rouge de très haute puissance (+5 en Code de dégâts) à la particularité de ne pas être arrêté par les Boucliers Énergétiques. Le deuxième tir paralyse (1D8+3 d'étourdissement) et empoisonne la cible (Paralysie constante à moins de réussir un jet de **Survie** (DD16) toutes les minutes).

**Nom : Disrupteur**

Type : Inclassable

Code dégâts : +0

Indice de Recherche : 8

Description : Cette arme issue de la technologie des Anciens envoie une onde de choc qui prive les différentes pièces constituant un Réplicateur de communication entre elles, le détruisant sur le coup.



## **Armes Classiques**

Nom : **Arc**

Type : Arme à distance

Code de dégât : A mains nues+1

Indice de recherche : 1

Description : Fait de bois généralement, l'arc est une arme toujours aussi efficace à distance. Les peuplades primitives utilisent souvent ce genre d'arme. Il est à noter que les armures énergétiques ne sont d'aucune efficacité contre ce genre d'arme, étant donné la relative lenteur de ses projectiles.

Nom : **Arbalète**

Type : Arme à distance

Code de dégâts : +3

Indice de recherche : 2

Description : Les civilisations de type féodales utilisent souvent cette arme. Elle possède une portée correcte et sa bonne maniabilité fait qu'elle confère un Bonus de +1 pour toucher.

Nom : **Epée (Sabre, Cimeterre, etc)**

Type : Arme Blanche

Code de dégâts : A mains nues+3

Indice de recherche : 4

Description : Répandue dans bon nombre de civilisations médiévales, l'épée est une arme qui prévaut surtout par les importants dégâts qu'elle peut causer à la cible.

Nom : **Katana**

Type : Arme Blanche

Code de dégâts : A mains nues+4

Indice de recherche : 6

Description : Correctement manié, le Katana devient une arme meurtrière qui lacère littéralement n'importe quel adversaire. Idéal pour trancher un membre ou décapiter quelqu'un.

Nom : **Couteau**

Type : Arme Blanche

Code de dégât : A mains nues+1

Indice de recherche : 1

Description : Cet arme, la plus répandue, est fabriquée soit en métal ou en pierre taillée sommairement. Facile à dissimuler, le couteau a bien d'autres usages que le combat. De même que l'arc, les boucliers énergétiques ne sont d'aucune utilité contre ce genre d'arme.

Nom : **Bâton**

Type : Bâton

Etourdissement : A mains nues +1D4

Code de dégât : A mains nues+0

Indice de recherche : 1

Description : Utilisé aussi pour la marche à pied, le bâton bien manié peut devenir une arme redoutable. Il est généralement fabriqué en bois, voire en acier. Il ne force pas le combat trop rapproché et on peut ainsi anticiper les mouvements de son adversaire et conserver normalement son bonus d'esquive au corps à corps.

Nom : **Massue**

Type : Arme de Contact

Etourdissement :

A mains nues+2D4 (+3D4 si renforcée)

Code de dégâts :

A mains nues+2 (+3 si Massue renforcée)

Indice de recherche : 1 (3 si renforcée)

Description : Utilisé par bon nombre de peuplades primitives, la massue est généralement un long gourdin de bois servant à assommer un adversaire, voire lui broyer la tête si celle-ci est renforcée avec du métal. C'est une arme appréciée des Unas sauvages.

Les massues de métal tel que les Morgenstern ou Marteaux sont considérés comme des massues renforcées.

**Note :** Il existe de nombreuses autres armes, peu utilisées dans Stargate mais nous ne donnons que celles les plus couramment rencontrées. Pour les autres, essayez de trouver un équivalent parmi celles proposées ou créez votre propre arme.

## 2)- Protections

Le X indique quel est le degré de l'armure possédée (Laissé au bon plaisir du MJ) cet indice ne devrait normalement pas dépasser 4, quelque soit l'armure concernée. Il peut être égal à 0.

Il est tout à fait possible de porter plusieurs armures à la fois, c'est à dire au maximum, UNE énergétique, et UNE physique. Les bonus ne s'ajoutent pas, on fait un jet pour voir si le coup passe la première protection, puis un autre jet pour la seconde. Au contact, on ne tient évidemment compte que de la protection physique.

### Protections Tau'Ri

Nom : **Combinaison de Protection en environnement hostile**

Type : Armure Physique

Indice de Recherche : 4

Protection : 0

Description : De fabrication Tau'Ri, ces combinaisons permettent de survivre durant quelques heures dans des environnements difficiles (Ex: Gaz, Radioactivité, Rayon UV, Surtension Énergétique, Contamination Virale, etc)

Nom : **Scaphandre**

Type : Armure Physique

Indice de Recherche : 4

Protection : 1

Description : De fabrication Tau'Ri, les scaphandres permettent une sortie dans l'espace ou dans un environnement sous-marin pouvant s'étaler sur 2D4 heures, selon la réserve d'oxygène disponible. De par leur grande rigidité, ils donnent un malus de 2 sur tous les tests d'action physiques.

Nom : **Casque Militaire**

Type : Armure Physique

Indice de Recherche : 2

Protection : 1

Description : Ce casque Tau'Ri ajoute un peu de protection aux soldats en mission. Son port empêche l'emploi de la règle des **Dégâts fatals**.

Nom : **Gilet pare-balles en Kevlar**

Type : Armure Physique

Indice de Recherche : 3+x

Protection : 1+x

Description : Une protection souple et efficace qui ne gêne pas les mouvements du porteur. Elle ne protège que les parties situées sur le poitrail. La tête, les bras et les jambes ne sont pas concernés et son bonus ne peut être utilisé pour éviter des dégâts sur ces zones. Il est possible néanmoins de rajouter d'autres protections en Kevlar sur ces mêmes parties du corps pour une protection équivalente. Dans ce cas, l'indice de recherche ainsi que la protection sont les mêmes.

**Optionnel :** Le Kevlar n'est pas efficace face aux armes à énergie, étant donné qu'il absorbe mal cet afflux de chaleur.

Nom : **Tenue de Camouflage**

Type : Armure Physique

Indice de Recherche : 5

Protection : 0

Description : La tenue de camouflage, particulièrement utile à la profession de Sniper, fournit un bonus de +3 en *Furtivité*

Nom : **Plaques de Polymère (Ajout)**

Type : Armure Physique

Indice de Recherche : 6

Protection : +1

Description : Ces plaques de conception Tau'Ri fabriquées en polymère à base de céramique peuvent être glissées dans tout gilet pare-balle. Elles fournissent une protection de +1 qui viennent s'ajouter à la protection de l'autre armure, et, absorbant la chaleur, permettent de réduire les dégâts des armes à énergie de un niveau (Lance Jaffa passe de +5 à +4).

### Protections Goa'uld

Nom : **Armure Jaffa**

Type : Armure Physique

Indice de Recherche : 2

Protection : 2

Description : Une armure difficilement portable pour des races autre que des Jaffa ou des Goa'uld, qui sont habituées à combattre avec (*Malus de 2 en Esquive si le personnage n'est pas natif de l'une de ces races*). Protège efficacement toutes les parties du corps, sauf la tête (Voir **Casque Jaffa**).

Nom : **Casque Jaffa**

Type : Armure Physique

Indice de Recherche : 2

Protection : 2

Description : Le casque Jaffa a souvent la forme de l'animal choisi par le Dieu Goauld pour le représenter (Anubis -> Chacal, Horus -> Faucon, Apophis -> Cobra, etc). Porter un casque Jaffa empêche l'application de la règle des **Dégâts fatals**.

Nom : **Armure de Primat**

Type : Armure Physique

Indice de recherche : 6

Protection : 4

Description : Quasiment similaire à l'Armure Jaffa traditionnelle, c'est une armure de niveau supérieur généralement portée par les fiers chefs d'armée Goauld. Ces armures peuvent être au premier abord identiques aux autres armures Jaffas, mis à part une couleur quelque peu différente. Certaines d'entre elles ont par contre une forme totalement différente. Sur celles-ci figure habituellement le symbole du Dieu que sert le Jaffa.

**Note :** Cette armure cause un Malus de 4 en Esquive si le personnage n'est pas Jaffa. Le Malus n'est que de 1 s'il n'est que Goauld.

Nom : **Armure d'Ashrak**

Type : Armure Physique

Indice de Recherche : 6

Protection : 3

Description : Les Ashraks portent souvent des tenues de ce genre. Ces armures possèdent un système d'invisibilité intégré permettant aux terribles assassins Goauld de faire leur oeuvre. (Voir **Module d'Invisibilité**)

Nom : **Armure Kull**

Type : Armure Physique

Indice de Recherche : 7

Protection : 4

Description : Les armures portées par les Super-Soldats Kulls du Goauld Anubis peuvent l'être aussi par n'importe quel humanoïde de taille moyenne. Celles-ci sont composées de deux couches. Une combinaison souple intérieure recouvre le corps et permet l'absorption de tout les impacts d'armes à énergie. Elle fournit donc une immunité complète aux dégâts énergétiques. Elle peut être portée indépendamment du reste de l'Armure. Les plaques noires qui recouvrent cette première couche fournissent

un bonus de +4 pour résister aux attaques, mais de par leur grande rigidité, réduisent les mouvements du personnage, le privant ainsi de son bonus d'esquive. L'armure est composée de quatre parties : La tête, le poitrail, les jambes et les avant-bras (+mains). Chacune de ces parties est amovible et on peut être protégé au niveau des jambes et ne pas posséder la partie concernant la tête. Dans ce cas, le bonus d'esquive est regagné, à raison d'1 point par partie omise (Ne peut dépasser la valeur d'origine).

**Note :** La meilleure armure, évidemment ...



Nom : **Bouclier Énergétique** (Goauld)

Type : Armure Énergétique

Indice de Recherche : 4+x

Protection : 1+(x\*2)

Description : Une protection invisible qu'utilisent habituellement tout les Seigneurs Goaulds. Laisse passer toutes les attaques au corps à corps, ainsi que les flèches et éventuels lancers de couteaux. Faible à bas

niveau, d'une grande efficacité sinon. Ce bouclier est déclenché par un système généralement porté à la ceinture de la personne concernée. Il s'active à l'aide d'une commande fixée au poignet de la personne. Consommant de l'énergie, ce bouclier ne doit être utilisé qu'en combat, si bien qu'un personnage qui est pris par surprise ne pourra utiliser son bonus. Si celui-ci est court-circuité, le bouclier devient inopérant.

### **Protections Wraith**

Nom : **Masque de Wraith**

Type : Armure Physique

Indice de recherche : 3

Protection : 2

Description : Couramment porté par les combattants Wraith de base, le masque leur donne un aspect effrayant (+1 en **Intimidation**). Il permet d'éviter d'appliquer la règle des Dégâts Fatals.

Nom : **Tenue de Combat Wraith**

Type : Armure Physique

Indice de Recherche : 3+x

Protection : 2+x

Description : Couramment utilisée par les Combattants Wraith, cette Protection faite de plaques de métal souples et de cuir renforcé fournit une protection efficace. Si le porteur n'est pas lui même Wraith, il subit un Malus d'Esquive de 2\*x.

Certaines de ces armures comportent un mécanisme d'autodestruction activable à volonté (dégâts similaires à ceux d'une grenade Tau'ri), ainsi que d'un émetteur longue portée pour localiser le porteur de l'armure.

### **Protections diverses**

Nom : **Tunique de cuir renforcée**

Type : Armure Physique

Indice de Recherche : 2

Protection : 1

Description : Particulièrement appréciée de races telles que les To'kras, la tunique de cuir ne gêne pas les mouvements du personnage qui la porte.

Nom : **Tenue de Trinium Tollan**

Type : Armure Physique

Indice de Recherche : 4

Protection : 1

Description : Cette armure composée de fines plaques de Trinium est celle portée par les rares combattants Tollans (Gardes par exemple). Elle est capable d'absorber en partie les dégâts étourdissants énergétiques reçus (1D4+2 absorbés).

Nom : **Armure Inhibitrice**

Type : Armure Physique

Indice de Recherche : 6

Protection : 2

Description : Cette armure composée de mailles de métal spéciales possède un fonctionnement similaire à l'Armure Kull. A chaque tir reçu, elle absorbe 1D10 dégâts étourdissants provenant d'une Arme à Distance, et réduit de 1 niveau de dégâts le niveau de l'Arme ennemie si celle-ci est énergétique. Cette armure ne couvrant que le corps, la tête reste toujours à la merci de toute attaque à distance paralysante.

Nom : **Bouclier Énergétique Supérieur**

Type : Armure Énergétique

Indice de Recherche : 5+x

Protection : 1+(x\*2)

Description : Ces boucliers de niveau supérieur produisent un champ d'énergie rouge capable non seulement de parer les balles et les tirs énergétiques, mais également toutes les flèches, couteaux, et armes de lancer de plus basse vitesse. Il ne peut être utilisé contre des coups portés au corps à corps.

Nom : **Bouclier Énergétique d'Invulnérabilité (Ancien)**

Type : Armure Énergétique

Indice de Recherche : 8

Protection : +∞

Description : Ce petit appareil se fixe à la poitrine de l'utilisateur. Il entoure la personne d'un champ de protection qui peut se manifester par une aura verdâtre. Toute personne protégée par ce bouclier est quasiment invulnérable. Aucune énergie ni projectiles de quelque sorte que ce soit ne peuvent le traverser. Elle compense de même les dégâts dus aux chutes et aux coups éventuels. Elle ne laisse passer que l'air, ce qui fait que l'on peut quand même réussir à empoisonner l'utilisateur, où le tuer en le privant d'oxygène. Cet appareil s'active et se désactive par la pensée, et il est nécessaire de posséder le gène des Anciens pour le faire fonctionner.

### 3)- Technologies Aliens

Ainsi que les armes, l'équipement et les technologies possèdent un indice de recherche. Certains peuvent être déjà acquis par les personnages en début de scénario, mais comme pour les armes, évitez les objets d'indice supérieurs à 3. L'utilisation d'objets requiert généralement un test de **Technologie Alien** (Avec éventuellement les bonus de spécialisation si l'objet appartient à la race concernée).

Les objets présentés ici ne sont que ceux qui sont jugés les plus utiles à intégrer à vos scénarios. Ils pourront pour certains ajouter un peu plus d'exotisme à vos aventures, ou représenter l'objet d'une quête. Ou tout simplement pour améliorer le barda classique de tout aventurier baroudeur.

#### Equipelement de Soins et Biologique

Nom : **Système de Soins Goauld**

Indice de recherche : 5

Description : L'appareil de soins Goauld permet de modifier les cellules d'un individu et par delà même de soigner une personne, si elle n'est pas trop blessée ou malade. Il ne peut être utilisé que par un Goauld, To'Kra, ou ancien hôte. L'appareil de soins ressemble un peu aux paumes de combat Goauld, et émet une vive lumière quand il est en cours d'utilisation.

Le Système de Soins fait redescendre d'un niveau de blessure par minute une partie du corps d'une personne. Il est tout à fait possible que l'endommagement soit trop grave pour cela.

Un jet de **Technologie Alien** est nécessaire pour l'utilisation de cet appareil. Un grand nombre de succès aux dés peut accélérer le processus de régénération.

Nom : **Mini Système de soins Goauld**

Indice de recherche : 5

Description : Cet appareil de soins Goauld se présente sous la forme d'une petite bague incrustée d'une pierre précieuse d'où émane une lumière de soins rouges. Il fait redescendre d'un niveau de blessure toutes les deux minutes une partie du corps d'une personne. Similaire sinon au système de soins classiques.

Nom : **Trousse de Soins**

Indice de recherche : 4

Description : La plupart des races du niveau technologique des Tau'Ri transportent toujours avec eux de l'équipement pour soigner les membres en mission. Sans ce matériel indispensable, le DD d'un jet de **Médical** pour venir en aide à une personne gagne +4. Au bout d'un certain nombre d'utilisations, le contenu de la Trousse de soins peut se vider et il faudra la recharger. Il arrive souvent qu'elle ne puisse venir à bout de certaines graves blessures et qu'il faille opérer la personne dans un Lieu plus approprié.

Nom : **Equipelement de Premier Secours**

Indice de recherche : 3

Description : Cet équipement, moins avancé que celui contenu dans une trousse de soins, permet de stabiliser l'état d'une personne blessée à l'aide d'un jet de **Médical**.

Nom : **Stimulants**

Indice de recherche : 4

Description : Ces drogues de fabrication Tau'Ri, fournissent un Bonus de +2 en Force et +2 en Constitution durant une heure. A long terme, leurs effets secondaires peuvent devenir dangereux pour la santé de l'utilisateur.

Nom : **Chambre de Stase (1)**

Indice de recherche : 6

Description : La plupart des races avancées, comme les To'Kras ou les Asguards, possèdent de tels chambres qui permettent de maintenir en stase un individu atteint d'une maladie ou soumis à de graves blessures, en attendant de lui trouver le remède approprié.

Nom : **Réactivateur de Mémoire**

Indice de recherche : 4

Description : Appareil de conception Goauld, le réactivateur de mémoire permet de faire revenir les souvenirs de la personne sur lequel il est fixé (à la tempe). Il s'agit d'un petit disque de métal, qui peut aussi retransmettre les images pour les afficher si désiré sur un écran.

### Nom : **Sarcophage Goauld**

Indice de recherche : 6

Description : Utilisé fréquemment par les Goaolds, le sarcophage est un appareil extrêmement perfectionné fabriqué en Naquadah, qui permet de guérir toute blessure et même de ressusciter les morts. Il sert aussi aux Goauld à passer leur temps en animation suspendue, n'ayant plus besoin de se nourrir pour vivre, ni de respirer. Le Sarcophage provoque à la longue une dépendance accrue et un comportement violent et agressif. Il est fort probable que l'attitude habituelle des Goaolds soit due à cela (Ces effets secondaires n'existent pas dans le cas de la résurrection des Noxs). Cela explique pourquoi les Tok'ras refusent obstinément l'utilisation du sarcophage, sacrifiant par delà même leur immortalité. Comme pour la résurrection Nox, l'utilisation d'un sarcophage entraîne la perte sur toutes les caractéristiques d'1D4 points permanent (Pouvant être regagnés par l'expérience), symbolisant la pénalité infligée au joueur pour la mort de son personnage. Néanmoins, si le sarcophage est juste utilisé pour soigner des blessures graves, il n'y a pas de pénalité.

### Nom : **Poison Anti-Symbiote**

Indice de recherche : 6

Description : D'abord de conception Tokra, puis améliorée par les Tau'Ris, ce terrible poison tue quasi-instantanément le symbiote de l'hôte qui l'inhale. Malheureusement, celui-ci meure également, le symbiote libérant à sa mort un poison dans le sang de l'hôte.

### Nom : **Droque Reol**

Indice de recherche : 6

Description : Fabriquée par les Tokras à partir des enzymes secrétés par les Reols, cette drogue permet temporairement de rendre influençable la mémoire de la victime ciblée. Elle agit de la même façon que le pouvoir des Reols sur la victime.

### Nom : **Nish'ta**

Indice de Recherche : 5

Description : Une drogue Goauld très puissante qui agit tel un virus, rendant la personne complètement soumise aux ordres d'autrui. Le Nish'ta agit en moins d'une heure et pénètre la quasi-totalité des tissus de la personne, dont le cerveau. Seule une

décharge électrique puissante, comme celle produite par le tir d'un Zat-Nik-Tel, est en mesure de libérer la personne de l'emprise de la drogue. Si celle ci n'a pas encore eu le temps de se répandre, elle ne sera pas totalement détruite et pourra se reconstituer. Une personne libérée du Nish'ta acquiert l'immunité à la drogue par la suite. Il va sans dire que celle ci n'a de toute façon aucun effet ni sur les Jaffas, ni sur les Goaolds.

### Nom : **Enzyme Wraith**

Indice de recherche : 5

Description : La personne qui se dope à l'enzyme Wraith possède un bonus temporaire de +3 en Force, Dextérité et Constitution, ainsi que d'une régénération de 1D4 Niveau de dégâts par quart d'heure. L'enzyme donne aussi une réduction des dégâts étourdissants (1D6+2 dégâts absorbés à chaque salve ou coup assommant reçu). Elle bloque également toute tentative d'absorption de vie par un Wraith, et empêche le contrôle mental par une femelle Wraith. Ces modifications s'appliquent tant que la personne est alimentée en enzyme, ce qui doit se faire au minimum toutes les quatre heures. Cette drogue rend par contre son utilisateur plus agressif qu'il ne l'est d'habitude, cela étant dû à l'effet euphorisant de son utilisation. Un personnage tentant de se sevrer subit un malus de 4 à toutes ses compétences sur une période de 1D6 jours.

## **Equipement de Communication et de Transport**

### Nom : **Porte des Etoiles**

Indice de recherche : 3

Description : Nécessite des Jets de **Technologie Alien** (avec éventuellement la spécialisation **Anciens**) pour toutes les utilisations et recherches concernant la porte.

### Nom : **SuperPorte**

Indice de recherche : 8

Description : Apanage de la technologie Ori, la SuperPorte est un engin spatial d'une taille monstrueuse (300-400m de diamètre). Construite sur la singularité d'un trou noir en formation, elle est capable de relier deux galaxies, permettant ainsi le passage de flottes de tailles colossales. Une SuperPorte est construite à partir d'une quarantaine de segments, chacun de la taille d'un Cargo



Tel'Tak, qui s'accrochent les uns aux autres autour de la singularité généralement formée par l'effondrement d'une planète. Les protections autour de la SuperPorte sont telles que celle-ci est quasiment indestructible, excepté peut être par le Vortex en formation d'une autre Porte.

#### Nom : **Pont de Portes Intergalactique**

Description : Magnifique innovation des deux scientifiques Tau'Ri Samantha Carter et Rodney Mc Kay, le pont de Portes révolutionne le transport intergalactique : Entre la Voie Lactée et la Galaxie de Pégase, 34 Portes des Etoiles sont disposés à intervalles réguliers. Une station relais située précisément au milieu du vide entre les deux galaxies fait la jonction entre les Portes des Pégase et celles de la Voie Lactée. Une reprogrammation opérée sur les Portes permet de transmettre des données de Portes en Portes jusqu'à la station relais. Et le même procédé est répété de l'autre côté, jusqu'à la destination finale.

Ainsi, il est possible de voyager de la Voie Lactée à Pégase (Ou réciproquement) sans E2PZ, et en à peine 30 minutes ! (Au lieu de trois semaines en Hyperespace conventionnel, ou 3 jours en HyperEspace supérieure, avec un vaisseau boosté par un E2PZ). De plus, si le piratage de l'algorithme est réussi et que l'on possède les bonnes coordonnées, il est possible d'accéder au Pont HyperSpatial à partir de n'importe quelle Porte de la Voie Lactée, et de se réintégrer dans n'importe quelle Porte de Pégase, plutôt que de partir de la Tau'Ri d'un côté et arriver sur Lantia de l'autre (Et réciproquement).

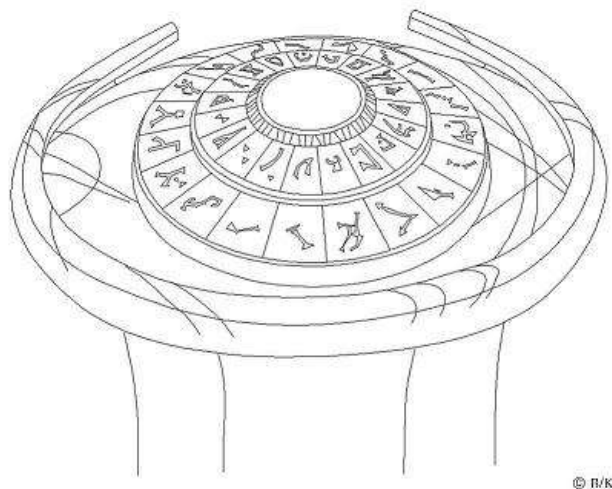
**Note :** Après l'achèvement de la station relais, il est fort probable que l'utilisation du pont devienne beaucoup plus restreint, la mise en place d'Iris de protection allant sans doute se faire. En attendant, il s'agit d'un excellent moyen de permettre à des personnages Lactéens d'aller faire faire un petit coucou aux Wraiths de Pégase sans passer par de fastidieuses négociations avec les Tau'Ri 😊

#### Nom : **DHD**

Indice de recherche : 3

Description : Liés aux Portes des Etoiles, les DHD sont les panneaux de contrôle permettant de composer une combinaison de

symboles pour se diriger vers tel ou tel monde. Les DHD peuvent être piratés à l'aide de la compétence **Sabotage**. Cela permet par exemple de récupérer les dernières adresses composées (Maximum 50 dernières), changer ou décaler les combinaisons, le détraquer, etc) Les autres jets liés sont le plus souvent de type **Technologie**.



© B/K

#### Nom : **Anneaux de Transport**

Indice de recherche : 3

Description : Les anneaux de transport sont un système d'origine Ancien programmable qui téléporte tout ce qui se trouve entre les anneaux vers d'autres anneaux. La plupart des vaisseaux Goauld possèdent un ou plusieurs systèmes de ce genre pour se rendre au sol sans avoir besoin de se poser, ou pour se déplacer entre les différentes parties du vaisseau.

#### Nom : **Miroir Quantique**

Indice de Recherche : 10

Description : Issu de la technologie des Anciens, le miroir quantique à l'aide d'une télécommande, permet de voyager entre les dimensions, certaines à peine divergentes par rapport à notre réalité. Le miroir quantique trouvé par les Tau'Ri est actuellement stocké à l'intérieur de la zone 51.

#### Nom : **G.D.O**

Indice de recherche : 4

Description : Le G.D.O est un appareil utilisé par les équipes Tau'Ri pour signaler leur arrivée par la porte, et la demande par delà même de l'ouverture de l'Iris. Il se présente sous la forme d'un petit boîtier de commandes généralement fixé au bras.

## **Amélioration des Compétences et Aptitudes**

Nom : **Sonde M.A.L.P**

Indice de recherche : 3

Description : La sonde Tau'Ri est couramment utilisée par les Tau'Ri avant l'envoi d'équipe sur une planète inconnue. Elle analyse la composition de l'atmosphère et détecte d'éventuelles menaces à l'avance. Si la sonde ne révèle pas de danger et que la planète présente de l'intérêt, alors une équipe SG est envoyée. La sonde M.A.L.P ressemble à une grosse machine montée sur des roues tout-terrains possédant des bras articulés et un petit laboratoire d'analyse portable, ainsi qu'un transmetteur audio et vidéo permettant aussi aux équipes SG sur place de communiquer avec la base.

Nom : **Emetteur Wraith**

Indice de Recherche : 5

Description : Les Wraiths ont fabriqués divers émetteurs sous plusieurs formes, allant de la sonde espion volante au petit transmetteur miniature pouvant être caché dans un collier ou dans une armure. Ils leur permettent de se rendre sur le lieu d'émission, des relais cachés existants sur la plupart des planètes de Pégase.

Nom : **Sphère de Communication**

Indice de recherche : 4

Description : Appareil Goa'uld, la sphère de communication ressemble à une petite boule de cristal dorée qui permet d'afficher l'image et reproduire la voix de l'interlocuteur, même à travers une longue distance. Il en existe des versions plus grosses disposant d'un système anti-gravité, qui, par la porte des étoiles, peuvent envoyer des transmissions à un plus grands nombre de personnes.

Nom : **Vo'Cum**

Indice de recherche : 3

Description : Petit Enregistreur Goa'uld permettant de diffuser sous une grande forme tridimensionnelle un message et des images.

Nom : **Bracelets Ataniks**

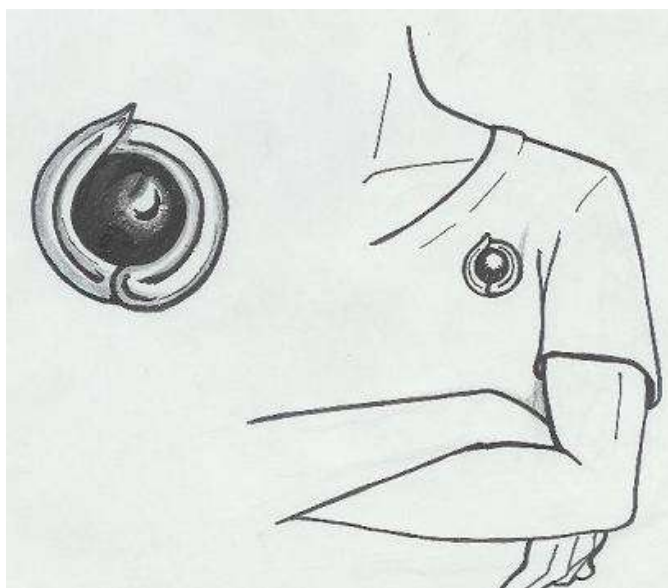
Indice de recherche : 8

Description : Les bracelets Ataniks ont été conçus par le peuple du même nom. Les Ataniks, faibles physiquement, utilisèrent les bracelets pour se renforcer. Ceux-ci injectent un virus dans le sang qui booste les capacités physiques et psychiques des personnes, les transformant en sur-hommes, pouvant se déplacer à une vitesse telle qu'on ne voit qu'une traînée à l'oeil nue, avec une force extraordinaire, et une intelligence tout aussi décuplée. Les Bracelets Ataniks donnent un bonus de +30 en Force, Constitution, Dextérité, Intelligence, Volonté et Perception pendant 24 heures. Par la suite, le corps détruit les virus et les bracelets deviennent inactif. L'effet est alors définitif pour la personne devenue immunisée (C'est ce qui anéantissa les Ataniks).

Nom : **Imitateur d'Apparence**

Indice de recherche : 6

Description : Cet appareil Alien, sous la forme d'un petit disque rouge cerclé de noir peut se fixer n'importe où sur le corps. Une liaison psychique s'établit avec la personne, qui peut alors revêtir n'importe quelle apparence qui lui est déjà connue (Moins puissant néanmoins que le Pouvoir des Reols associé). Il peut être néanmoins brouillé à cause de certaines fréquences et son effet s'annulera.



**Nom : Module Passe-Muraille**

Indice de recherche : 6

Description : Cet appareil, inventé par les Tollans, leur permet de traverser toute matière, aussi solide soit elle. Il peut être activé ou désactivé à volonté et consiste en un module qu'ils portent sur le bras. La plupart des Tollans en portent un mais seul eux savent comment s'en servir. Ce module ne peut être activé au maximum que pendant une trentaine de seconde en continu. Il faut par la suite le laisser se recharger. Il peut être utilisé en combat afin que les tirs ennemis ne touchent pas la personne, mais le porteur ne peut alors porter lui même des coups à ses adversaires. Si la personne se fait toucher au bras, il est fort probable que le module grille sous le choc.

**Nom : Module d'Invisibilité**

Indice de recherche : 6

Description : Il existe une pléthore d'appareils d'invisibilité inventés par diverses races. Les Asguards, Goaulds (Cf : Nirtii) et les Jaffas Sodans (Occulteur) en possèdent par exemple. En tant que Module, il s'agit souvent d'une technologie fixée au poignet, un peu comme le Passe-Muraille Tollan. Son utilisation est d'ailleurs similaire à celui-ci. La meilleure arme pour lutter contre un adversaire invisible reste l'Interphaseur Goauld, inventé à l'origine pour lutter contre les Reetous.

**Nom : Module d'adaptation**

Type : Inclassable

Indice de recherche : 6

Description : Cet appareil, conçu par les Tau'Ri permet d'utiliser la technologie Goauld comme si l'on possédait un symbiote, rendant accessible par exemple le Gant Goauld ou le soigneur Goauld. Il se compose d'un petit boîtier à brancher sur l'objet Goauld. Comme la compatibilité est moins bonne qu'avec un véritable hôte ou ancien hôte, les tests réalisés avec l'appareil adapté voient leur niveau de difficulté augmenter de 1.

**Nom : Modulateur de Voix**

Indice de recherche : 6

Description : Cette appareil d'origine Goauld modifie la voix de son utilisateur, lui permettant indifféremment de prendre la voix d'un symbiote ou d'un hôte (Les Goaulds n'en ont pas besoin pour usurper la voix de l'hôte).

**Nom : Molécule de Furtivité**

Indice de recherche : 5

Description : De conception Tokra, cette molécule radioactive injectée à une personne permet de la rendre invisible aux yeux de n'importe quel système de détection durant plusieurs heures (Ex : Dans un Ha'Tak).

**Sources d'Energie**  
**et Bombes**

**Nom : E2PZ (Extracteur de Potentiel de point Zéro)**

Indice de recherche : 8

Description : Les E2PZ sont de fantastiques sources d'énergie portables conçues par les Anciens. Un seul d'entre eux est capable d'alimenter une ville entière pendant des milliers d'années. Il est nécessaire d'en posséder pour fournir à une Porte des Etoiles l'énergie pour pouvoir passer d'une galaxie à une autre. Ces E2PZ sont également la source d'énergie de la cité des Atlantes, trois d'entre eux alimentant en permanence la technologie et les boucliers de la cité.

Il est possible de surcharger un E2PZ pour le transformer en une puissante bombe.

**Nom : Réacteur au Naquadah**

Indice de recherche : 6

Description : Engin développé par le SGC, il possède la capacité d'alimenter en énergie une porte des étoiles. Peut aussi être modifié pour le transformer en engin explosif ayant la même puissance qu'une petite bombe nucléaire.

**Nom : C4**

Indice de recherche : 5

Description : Explosif extrêmement puissant de fabrication Tau'Ri. Le C4 est capable de faire sauter aisément des portes blindées. Le code de dégât du C4 est de +9. On lui adjoint souvent un petit détonateur permettant de faire sauter le petit pain explosif.

**Nom : Mark9**

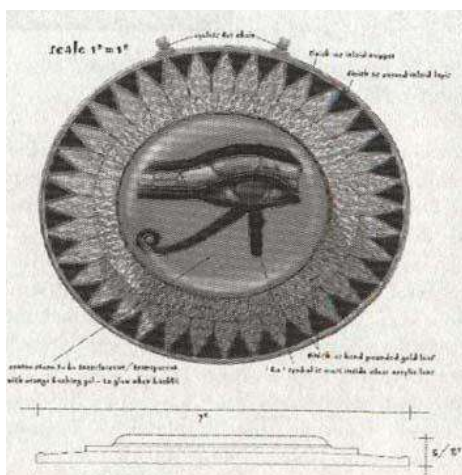
Indice de recherche : 8

Description : Les destructeurs de portes sont des bombes ultra-puissantes de fabrication Tau'Ri capable de raser la surface d'une planète sur une centaine de Km carrés. Renforcés au Naquadriah, ils sont, comme leur nom l'indiquent, capable de détruire aisément une Porte des Etoiles.

## Nom : **Artefacts de Puissance**

Indice de recherche : 9

Ces légendaires bijoux, au nombre de 6, furent chacun créés par de puissants Goaulds pour canaliser leur puissance (Oeil de Râ, Tiamat, Osiris, etc). Réunis, ils permettent d'acquérir un pouvoir phénoménal.



## **Divers**

### Nom : **Contrôleur Goauld**

Indice de Recherche : 4

Description : Conçu par les Tollan, le contrôleur Goauld se présente sur la forme d'un plastron que l'on fixe au poitrail de l'hôte. A ce moment, la lumière indique qui parle, et empêche l'influence et le contrôle du corps par le symbiote. (Bleu pour l'hôte parlant librement, rouge pour le Goauld).

### Nom : **Sonde d'attaque Goauld**

Indice de Recherche : 7

Description : Conçu par le Goauld Anubis, les Sondes d'attaque sont censées explorer les mondes pour recueillir en avance des informations stratégiques. Munies d'un moteur anti-gravité, elles possèdent une résistance physique de 4, et un Bouclier énergétique de 3 (Trois niveaux de dégâts, Intact, Endommagé, Inopérant).

Tir de la même sorte qu'une sulfateuse Kull, avec un niveau de dégâts égal à +5.

### Nom : **BioCapteur To'Kra**

Indice de Recherche : 5

Description : Un petit appareil se fixant à la poitrine et qui permet de contrôler l'état de santé complet de la personne qui le porte, où qu'elle soit.

## Nom : **Détecteur de Signes de Vie**

Indice de recherche : 7

Description : Appareil de conception Ancienne, le détecteur portable est capable de repérer instantanément des signes de vie et même de différencier les différentes races par couleur. Correctement réglé il peut même détecter des sources de radiation, des champs magnétiques ou énergétiques. Il se présente sous la forme d'un petit boîtier carré avec un écran coloré.

## Nom : **Entraves Jaffa**

Indice de recherche : 4

Description : Les entraves Jaffa consistent en une longue barre métallique attachée derrière les épaules du personnage et des bracelets d'emprisonnements fixés autour des poignets, employés pour paralyser un prisonnier.

## Nom : **Bracelets de convoi**

Indice de recherche : 5

Description : Ces bracelets, inventés par le Goauld Cronos, sont quasiment inamovibles. On les met pour l'un à un prisonnier, et l'autre au Garde Jaffa sensé l'escorter. S'ils s'éloignent trop l'un de l'autre, les deux meurent. Cela afin d'empêcher la fuite du prisonnier, mais également de punir le Jaffa pour son incompétence.

Un cristal de contrôle magnétique est nécessaire pour désamorcer l'attache.

## Nom : **Chambre de Stase (2)**

Indice de Recherche : 7

Cet appareil Ancien est capable de retenir prisonnier tout être ascensionné ou partiellement ascensionné, sous sa forme d'énergie pure. Elle leur sert de cage pour les êtres issus de leurs expériences ratées à l'époque ou il tentaient encore de pratiquer scientifiquement l'Ascension.

## Nom : **Torche Jaffa**

Indice de recherche : 2

Description : Une lampe énergétique commune qu'on trouve un peu partout dans la civilisation Goauld. Elle fait la moitié de la taille d'une Lance Jaffa et se tient d'une main.

## II)- L'Univers de Stargate

***Les généralités sur les peuples, factions, planètes et technologies de ce riche univers***

### A)- La Porte des Etoiles

#### Généralités

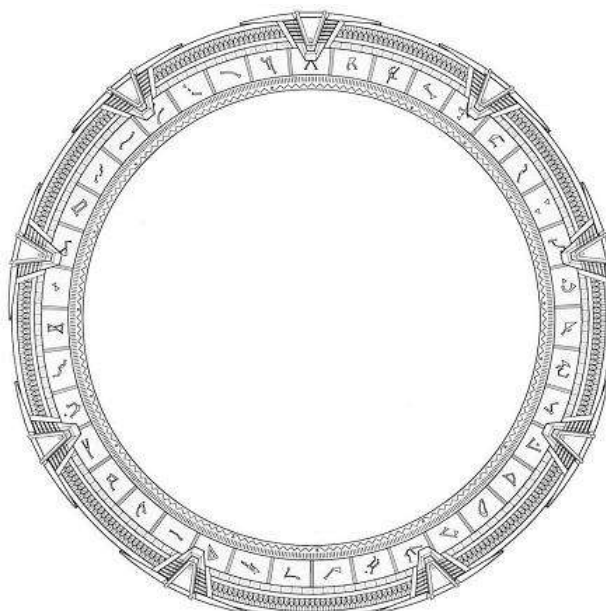
Il y a des millénaires de cela, une race extraterrestre avec une technologie très avancée, nommée les « Anciens », mis en place dans notre voie lactée un réseau de transport avancé à travers l'hyper-espace. Ils explorèrent des centaines de mondes et laissèrent sur certains d'entre eux des Artefacts nommé par les Terriens Portes des Etoiles (Chapaï en Goa'uld). Par la suite, les Tau'ri apprirent que non seulement les Portes servaient à se déplacer à travers la voie lactée, mais qu'en utilisant certaines fonctions spéciales (Enclenchement du 8 ème chevron), elles pouvaient transporter des individus dans d'autres galaxies. Un nouveau réseau de porte à d'ailleurs été découvert récemment dans la galaxie de Pégase, de conception plus récente que les portes de la Voie Lactée. La Porte des Etoiles consiste en un gigantesque anneau d'une vingtaine de mètres de haut dans lequel tourne un deuxième anneau afin d'actionner le mécanisme.

Toutes les subtilités de son fonctionnement échappent encore aux Terriens, mais il semblerait que la porte crée un Vortex entre deux points dans l'univers, désintègre les objets à l'origine, puis les réintègre à l'arrivée. Il y a bien transport de particules, étant donné qu'un matériau instable traversant la porte peut déclencher une réaction en chaîne fatale au cœur d'un soleil, si le vortex à la mauvaise idée de traverser celui-ci. En même temps que les voyageurs, les données de reconstitution sont envoyés, et sont stockés un temps dans la porte réceptrice, ce qui réduit le risque d'erreur de reconstitution. Même si le transport de particules ne s'effectue que dans le sens

Porte Emettrice – Porte Réceptrice, les ondes se propagent dans les deux sens à travers le Vortex, ce qui permet les communications radiophoniques. La surface du Vortex à une forme bleutée et miroitante comme de l'eau. L'expulsion d'énergie lors de l'ouverture de la porte désintègre tout objet interférant avec celle-ci. Le déplacement entre deux portes ne prend au maximum qu'une vingtaine de secondes.

#### Le Naquadah

La porte est forgée en un matériau d'une résistance incomparable, appelé le Naquadah, qui est une forme de quartz métallisé. Le Naquadah peut être utilisé entre autre pour provoquer des réactions nucléaires, l'énergie dégagée servant entre autre à la propulsion spatiale. Ce matériau possède un dérivé radioactif, nommé Naquadria, un composant expérimental inventé par un Seigneur Goa'uld, d'une puissance dix fois plus grande, mais d'une instabilité tout aussi proportionnelle. Au fur et à mesure du temps, le Naquadria se dégrade en Naquadah. Il est à noter qu'une forte émission de particule (comme l'explosion d'une bombe à base de Naquadria), est susceptible de « souiller » le métal, et de le dériver sous sa forme instable.



Le Naquadah, non content de posséder une résistance aux chocs, à la chaleur et aux radiations hors du commun, possède l'étonnante propriété de stocker l'énergie.



Ainsi, la porte des Etoiles joue-t-elle aussi le rôle d'accumulateur, ce qui explique qu'elle peut rester encore un moment ouverte sans source d'énergie extérieure. Tout types d'énergies peuvent être stockées, de l'énergie électrique (Câbles ou Foudre), en passant par certains phénomènes étranges comme la proximité d'un trou noir.

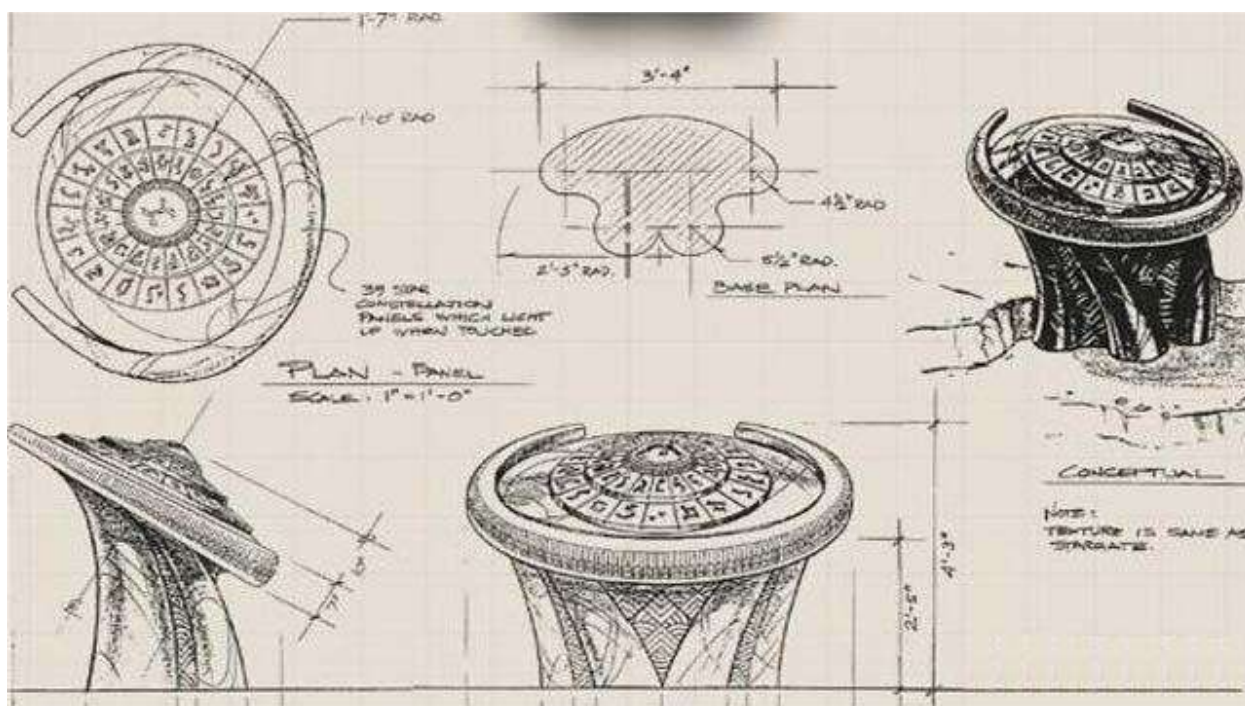
## Manipulation de l'Espace-Temps

La porte crée une disruption dans le tissu de l'espace-temps, ce qui explique qu'elle est aussi génératrice de perturbations temporelles. Ainsi, la distorsion temporelle créée par la forte masse d'un trou noir est capable de se répercuter de l'autre côté d'un passage ouvert. De plus, elle ne s'étend étrangement pas à la même vitesse que la forte gravité, elle aussi « transportée ». La porte peut ainsi devenir un véritable « puits gravitationnel », mini trou noir à elle toute seule. De même, si un passage est ouvert alors qu'une forte éruption solaire se produit dans le système stellaire considéré, la porte se transforme en une véritable « machine temporelle », pouvant envoyer des individus dans le passé ou le futur, cela étant un fort risque de paradoxe. Etrangement, un paradoxe temporel du genre boucle, ne se focalise que sur un certain secteur de portes. Ces mécanismes ne sont pas encore bien

connus ni même maîtrisés. Il faudrait entre autre pour cela être capable de pouvoir prévoir les éruptions solaires. Celles-ci semblent en effet donner au Vortex un afflux d'énergie inoui, tordant fortement le tissu de l'espace et du temps.

## Adresses de Portes

La porte utilise un système de 39 symboles représentant les constellations du système solaire (Celle-ci sont différentes dans la galaxie de Pégase). Ceux-ci sont gravés dans l'anneau mobile de Naquadah. Ils servent à représenter toutes les coordonnées possibles d'arrivée, bien que toutes les combinaisons ne fonctionnent pas. Uns à uns, les symboles peuvent s'enclencher dans des parties fixes de l'anneau extérieur nommés « chevrons ». Sept Chevrons à enclencher sont ainsi nécessaires pour se déplacer dans notre galaxie. Néanmoins, en forçant le système de base, et en fournissant un surplus d'énergie à la Porte, il est possible d'enclencher un 8<sup>ème</sup> chevron pour se déplacer hors de notre galaxie, vers d'autres Portes des Etoiles. Le septième symbole représente le point d'origine, c'est à dire la porte de départ. Il est unique pour chaque porte. Les sept chevrons représentent les coordonnées fixes dans l'espace de la porte d'arrivée. Il est ainsi impossible de se



déplacer vers une porte en mouvement, par exemple à l'intérieur d'un vaisseau, fusse-t-elle en hyper-espace. A cause entre autre de l'expansion de l'univers, ces coordonnées finissent par être faussées au cours du temps. Il semblerait néanmoins que la Porte possède un système de correction de cette déviation. En trafiquant le programme qui permet à la porte de s'ouvrir, il est ainsi possible de bloquer toutes les portes à la fois, si cette modification se transmet aux autres portes. En effet, le système de correction repose sur un échange d'informations entre Portes, qui peuvent ainsi se transmettre des données erronées ...

La porte est à l'origine activée par un cadran de combinaison nommé par les Terriens DHD. Sur celui-ci sont représentés les 39 symboles de la porte, qui activés dans l'ordre, permettent d'ouvrir la porte en appuyant sur la demi-sphère rouge au centre du cadran. Celle-ci active un cristal à l'intérieur de l'engin, qui fournit une impulsion électrique d'ouverture à la porte. Une réplique informatique du DHD a été construite par des Scientifiques terriens pour remplacer leur DHD manquant, ce qui montre la juste comparaison entre la porte et un système programmé.

### Historique (Point de vue Tau'ri)

La porte terrienne fut retrouvée à Gizeh en Egypte, au début du 20ème siècle, en 1924. Sur un cartouche retrouvé sur le site et en partie effacé étaient inscrits les coordonnées de Chulak, une planète d'un lointain système solaire. Pour ouvrir la porte, les scientifiques tentèrent tout d'abord de tourner manuellement l'anneau pour donner ensuite une secousse électrique capable d'actionner le Vortex, mais ... ignorant la combinaison du cartouche, et ne disposant pas de suffisamment d'énergie, cela échoua. Ils ne réussirent à maintenir un Vortex stable qu'une seule fois, à la fin des années quarante, par un pur hasard. Par la suite, l'US-Air Force Américain s'intéressa à l'objet en 1994, et développa un système informatique sensé remplacer le DHD.

Sur Abydos, première planète extraterrestre visitée, furent découvertes d'anciennes ruines contenant une bibliothèque gravée de coordonnées de plus d'une centaine d'autres

portes. Le temps de faire les calculs nécessaires au réajustement temporel causé par l'expansion de l'univers, la porte redevint totalement opérationnelle (Le système de Abydos étant le plus près de la terre, il n'a été que peu affecté par ce décalage). On sut par la suite que le DHD terrien avait été déterrée et pris par les Nazis durant la seconde guerre mondiale, et qu'il avait fini par atterrir entre les mains de l'ex-URSS. Une seconde porte terrienne - ainsi qu'un deuxième DHD - fut aussi découverte dans les glaces du pôle, à proximité de ruines des Anciens, cas exceptionnel. Après les Anciens, ce fut la race des Goa'uld qui se servit des portes, qui contribuèrent à leur puissance. Celle-ci leur servaient essentiellement à déplacer de vastes quantités de populations, ou à envoyer rapidement leurs armées vers des mondes éloignés.

**Note :** La Porte du Pôle est la Porte d'origine de la Terre, abandonnée des milliers d'années auparavant là par les Anciens. Celle de Gizeh ne fut apportée que récemment par les Goa'ulds.



## B)- L'Histoire des Anciens

### Les Origines

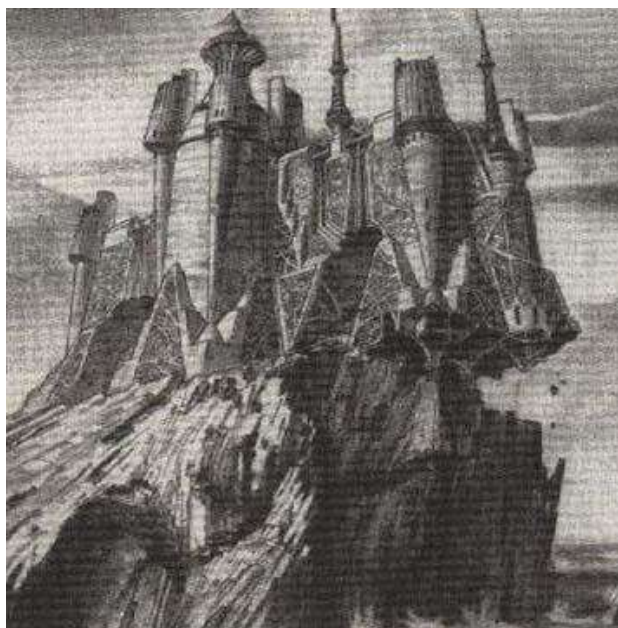
Il était une fois ... Il était une fois une race extraterrestre avancée qui habitaient dans une lointaine galaxie. Leur nom s'est perdu dans les siècles, et ne sont restés d'eux que leur plus grande invention : La Porte des Etoiles, un moyen de transport fantastique pour voyager dans l'univers.

Il y a des millénaires, naquit dans ce peuple des divergences : Une faction religieuse extrémiste, les Oris, se mit en tête d'imposer leurs propres idées aux autres du peuple. Une part des autres personnes, des scientifiques formant un groupe nommé les Alterans, construisirent de grands vaisseaux, et partirent afin d'éviter tout conflit avec les Oris. Sage fut leur décision, car les Oris tentèrent d'éradiquer tout leurs opposants, peu de temps avant leur départ. Certains membres de ce peuple restèrent néanmoins sur leur monde d'origine, Celestia, et tombèrent ainsi sous le joug de la faction Ori.

Ainsi, les Alterans, ces scientifiques pacifiques, partirent pour d'autres horizons, laissant à chaque fois derrière eux certains de leurs semblables et des êtres créés à leur image, les humains. Ainsi, ils voyageaient de galaxie en galaxie, répandant la vie là où ils allaient. Au gré de leurs pérégrinations, ils finirent par arriver dans notre voie lactée. Là, et comme ils le faisaient à chacune de leurs explorations, ils établirent un réseau de portes des Etoiles, pour leur permettre d'explorer plus facilement.

### L'Age d'Or

C'est vers cette même époque qu'ils fondèrent ce qui allait devenir la plus grande alliance politico-socio-culturelle de ce temps. Les quatre grandes Races, Alterans (Qu'on appelait alors déjà « Anciens »), Noxs, Asguards et Furlings conclurent ce pacte important. Sur des planètes telles qu'Helio-polis, ils se réunirent pour discuter et partager leurs connaissances, voire s'entraider si les temps étaient plus durs.



Ainsi qu'ils le faisaient à chaque fois, avec les Anciens apparurent en voie lactée les humains, sur la planète qu'ils avaient choisie comme lieu de résidence : La Terre. Les ruines de leur nombreuses cités, avant-postes ou laboratoires parsèment la galaxie, tel Praclarush Taonas où la grande cité de Vis Uban. C'est là que les Anciens construisirent également leur grande cité d'Atlantis, dont le nom est encore connu à notre époque. Ils l'établirent au pôle de la planète, dans les territoires gelés du Nord. Déjà à cette époque, les Anciens songeaient améliorer leur propre race et tenter d'accéder à un plan d'existence supérieur.

### L'Exil

Après des décennies passées sur terre, un grand fléau s'abattit sur la voie lactée, décimant des centaines de mondes. Pour parer cela, les Anciens construisirent en hâte une machine qui leur permettrait de recréer la vie après cette hécatombe, et l'installèrent sur une planète au centre de la galaxie, qui allait plus tard être le lieu de naissance de la race Jaffa : Dakara. Certains Anciens se dévouèrent et restèrent pour s'assurer que tout fonctionnerait, tandis que les autres partirent avec leur cité. Atlantis était en effet capable de franchir les limites terrestres et de voyager à travers l'espace, tel un gigantesque vaisseau spatial. Les Anciens partirent donc vers leur nouvelle résidence : La Galaxie de

Pégase. La machine placée sur Dakara s'activa peu de temps après, faisant son oeuvre.

## **Pégase**

Ainsi qu'ils l'avaient fait dans la voie lactée, les Anciens s'établirent dans Pégase. Atlantis pris place dans les Océans d'une planète inoccupée, tandis que les Anciens essaïmaient la vie dans cette galaxie morte. Dans Pégase, ils prirent le nom de Lantiens, et furent souvent remerciés et adorés par nombre de peuples qui y voyaient là leurs ancêtres protecteurs. Mais au cours de leurs explorations, ils furent une fois de plus frappé par leur imprudence. Une espèce d'animale particulière, un insecte trouvé sur une planète muta au contact des Anciens et de leurs cousins Humains, absorbant leur ADN, et se transformant au fil des années.

Ainsi naquit la terrible race des Wraiths. Les Wraiths s'inspirèrent des connaissances et du langage des Anciens pour façonner leur propre civilisation. Cette race vampirique mena la guerre durant une centaine d'années aux Anciens, reprennant un par un les mondes habités de Pégase, contraignant les Lantiens à l'abandon des différents territoires. Bien que leur Technologie fut supérieure à celle des Wraiths, les Anciens essuyèrent de terribles échecs, leurs ennemis étant supérieurs en nombre. Après un long siège de plusieurs dizaines d'années autour d'Atlantis, les Anciens abandonnèrent par dépit leur belle cité en repassant par la porte des Etoiles. Ils l'engloutirent sous les eaux, afin d'éviter qu'elle ne soit détruite par leurs ennemis. Les Wraiths restèrent alors seuls maîtres à régner sur Pégase ...

## **Le Temps de L'Ascension**

Ils choisirent ainsi de retourner en arrière et repartirent dans la voie lactée, entre autre pour voir si la machine de Dakara avait fonctionné. Sur terre, les humains étaient effectivement revenus et une partie des Anciens se mêla alors à eux. Néanmoins, la majeure partie d'entre eux choisit une autre voie. L'Ancienne Oma Desala, grande sage, réussit la première à accéder à un plan d'existence supérieur. Elle abandonna son corps, devenant une forme d'énergie pure en

fusion avec le cosmos ambiant. Sous cette forme, elle eut accès à de gigantesques connaissances sur l'univers et aida les autres Anciens volontaires à s'élever à leur tour. Il est fort probable que les Anciens ne furent pas les premiers à s'élever, et certains d'entre eux aidèrent à leur tour d'autres races à s'élever. Néanmoins, la quasi-totalité d'entre eux préféra oublier les affaires du monde extérieur, préférant observer sans jamais intervenir. Cette attitude finit par devenir l'attitude à suivre parmi les êtres ascensionnés, puis au final la règle absolue à n'enfreindre sous aucun prétexte. Les êtres normaux devaient atteindre cet état spirituel avancé tout seul. Au fil du temps qui passait, disparu ainsi de l'univers visible une des plus grandes races qui ait jamais existée.

Néanmoins, certains Anciens eurent recours à d'autres solutions. Ainsi, Meardon, aussi surnommé Merlin sur terre, eut recours à divers artifices et aida les humains à ascensionner, lui même ne l'étant pas encore. Les mythes du Graal, d'Excalibur et de la table ronde furent ainsi créés par ces Anciens rentrés sur Terre.

C'est aussi à cette époque de l'ascension que les Anciens se rendirent compte qu'ils n'étaient pas les seuls occupants des plans d'existence supérieurs. En effet, certains de leurs semblables restés sur Celestia longtemps auparavant avaient également trouvé un moyen à peu près à la même époque, de s'élever à leur tour et un grand nombre d'entre eux étaient Oris. Quand ceux-ci se rendirent compte que leurs anciens frères de race s'étaient eux aussi élevés, et n'étaient jamais revenus, ils nourrirent de la rancœur et une haine sans limite à leur encontre. Les Oris avaient un autre point de vue sur l'ascension que les Anciens voyageurs.

Pour eux, ne pas agir sur les plans inférieurs était du gâchis, ils devaient utiliser les facultés et cette chance que leur état leur avait conféré. Ils établirent une société où ils furent vénérés comme des Dieux, pour aider leurs adeptes en les amenant soi-disant sur cette voie lumineuse de l'ascension. Mais dans leurs projets, les Oris avaient négligé le côté malsain que pouvait entraîner l'abus de pouvoir sur des êtres inférieurs. Ils devinrent alors des Dieux fanatiques, qui, sous couvert

de croisade contre le mal, voulaient convertir la totalité des races non ascensionnées à leur culte. La véritable raison était que plus leur nombre de fidèles croissait, et plus leur puissance sur les plans supérieurs grandissait.

Ainsi, cette voie lumineuse de l'ascension, la « Voie de l'Origine » n'était qu'une illusion, pas question de partager ce pouvoir supérieur avec les fidèles dévoués. Les Anciens, pour parer à cela, réussirent à contenir leur civilisation dans leur galaxie d'origine, dont Celestia était la planète principale, en leur masquant les autres galaxies où pouvaient résider d'autres humains. Ils réussirent de même à les contenir dans un plan (Celestus) où ils furent un peu moins puissants qu'eux. Alors les Oris prirent sous leurs services des humains, leur conférant une partie de leurs pouvoirs. Leurs prêtres missionnaires, les Prêcheurs, obéissaient à la voix du Doci, qui servait d'intermédiaire entre les Oris et le monde physique. Donnant leurs connaissances et des capacités psychiques surhumaines à ces prêtres fanatiques, les Oris reprirent leur culte voué à cette folie de l'ascension.

Les Anciens, qui s'étaient engagés à ne pas intervenir dans le monde physique même, ne purent toucher aux prêtres des Oris, et se contentèrent de contenir leurs cousins maléfiques dans les plans d'existence supérieurs, tout en tentant de masquer à ceux-ci la présence potentielle d'humains dans des galaxies autre que celle de Celestia, afin d'éviter à la Sainte croisade de s'étendre ...

Pendant ce temps là en Voie Lactée, une Race connue sous le nom de Goa'ulds prit un essor fulgurant, en se servant de la technologie Ancienne abandonnée, prenant le contrôle des Portes des Etoiles, et étendant leur Empire sur toute la galaxie ...



## C)- Races et Cultures

Cette partie présente les principales races et cultures de l'univers de Stargate, leur spécificités, leur histoire. Il existe d'autres cultures, mais qui ont été jugées inutiles à détailler car de peu d'importance. N'oubliez pas que l'intérêt consistera à créer vos propres races par la suite. Ces quelques informations pourront vous donner des idées de scénarios pour vos campagnes de jeu.

Voici la liste des Races traités ici :

- Anciens
- Ascensionnés
- Asgards
- Asurans
- Aschens
- Esprits Sacrés
- Furlings
- Gadmeers
- Goauld (L'orthographe exacte est « Goa'uld »)
- Haakens
- Jaffas
- Langariens
- Nox
- Oannès
- Oris
- Prêcheurs
- Reetous
- Répliqueurs
- Reols
- Serrakins
- Tau'ri (Terriens)
- Tollans (L'orthographe exacte est « un Tollan », « des Tolla »)
- Tok'Ras
- Unas
- Genii
- Wraiths

### Anciens :

Voir « **B)- L'Histoire des Anciens** »  
Voir « **Ascensionnés** »

---

### Ascensionnés

Les êtres ascensionnés ne forment pas une race à proprement parler. N'importe quel être pensant peut devenir un jour ascensionné.

Pour cela, il est nécessaire d'atteindre un stade d'évolution maximale, que ce soit physiquement (ADN avancé), ou psychologiquement (Mentalité pure et non tourmentée). Ainsi, le corps peut se transformer et l'être devient une forme d'énergie pure à part entière.

A ce niveau, les êtres ascensionnés sont dotés d'un pouvoir immense. Ils sont capables de contrôler les éléments naturels (Foudre, feu, etc) et de détruire une planète s'ils le souhaitent, obtiennent une connaissance énorme sur l'univers. Néanmoins, ce statut a ses limites. Les êtres ascensionnés n'ont rien d'omniscient, ils sont juste à un niveau supérieur de l'évolution (Une supposition est d'ailleurs qu'il existe une infinité de niveaux d'Ascension différents). De plus, il faut une certaine mentalité pour s'y maintenir et les Ascensionnés s'imposent d'eux-mêmes certaines règles. Des technologies sont également en mesure d'agir sur eux (Ex : *Chambre d'Emprisonnement Ancienne*, *Artefact de Merlin*, etc).

Un Ascensionné est également capable de se matérialiser sous la forme qu'il souhaite dans les plans matériels. Ils aiment pour cela souvent revêtir leur ancienne apparence.

#### *Les Anciens*

Les Anciens furent la race dont une grande partie des membres réalisèrent cette ascension. On ne sait pas si ce furent les Anciens qui réalisèrent les premiers l'Ascension ou si d'autres le firent avant eux. En tant qu'êtres supérieurs, ils ont adopté une règle fondamentale qui est de ne pas intervenir sur les plans inférieurs. Il s'agit en réalité d'une règle qui est souvent transgressée par certains Anciens. Quand ceux-ci vont trop loin, ils peuvent être punis, et soit rendus à leur forme humaine, ou bannis de la société des Ascensionnés,

condamnés à une tâche pour l'éternité (Ex : Défendre une unique planète et son peuple, cf *Chaya Sar*). Ce sont en fait des transgressions tolérés afin de se donner bonne conscience.

Les Anciens ascensionnés apparaissent généralement sous une forme d'énergie fantomatique blanc-bleue avec de longs filaments énergétiques.

#### *Les Oris*

Les Oris, autrefois cousins des Anciens, ont également su trouver le chemin de l'Ascension. Leur mentalité de religieux fanatique a continué lorsqu'ils ont évolués et ils se font passer pour de puissants Dieux menant de grandes croisades pour "lutter contre le mal". En réalité, cela leur permet d'accroître leur nombre de fidèle. Leur foi entraîne une sorte de transfert d'énergie qui les rends plus puissants sur leur plan d'ascensionnés. Ils espèrent un jour pouvoir détruire les Anciens sur ce même plan lorsqu'ils auront assez de pouvoir.

Les Oris apparaissent sous la forme d'énergie lumineuse brûlante, comme des flammes vivantes.

#### *Autres Ascensionnés*

Potentiellement, n'importe quelle race est en mesure de réaliser l'Ascension, seul ou aidé par un être déjà Ascensionné. Ainsi, de nombreux humains et races apparentés aux

Anciens ou Ori ont réalisé l'Ascension. De même, le Goa'uld Anubis a pu accomplir l'Ascension, du moins de façon partielle. Il apparaît sous la forme d'une entité maléfique de brume noire, pouvant posséder le corps d'un hôte pour ses actions, ou une matrice énergétique avec un corps artificiel.

Il est fort probable que certains membres des races alliées aux Anciens (à savoir les Noxx, Asgards ou Furlings) aient réalisés l'Ascension.

#### **Asgards :**

##### *Physiologie :*

Les Asgards sont des extraterrestres à l'origine des mythes Terriens scandinaves, ce qui explique que bon nombre d'entre eux portent des noms issus de cette mythologie, comme Thor, Freyr, Heimdall ou Loki. Ils ont l'apparence de petits hommes gris, avec un corps mince et faible musculairement. Leur boîte crânienne est bien plus grande que les autres parties de leur corps. Autrefois, les Asgards avaient une apparence proche des humains, avec un cerveau bien plus développé. A la suite de leurs manipulations génétiques, et de problèmes scientifiques, des tares apparurent, et ils finirent par se retrouver complètement asexués. Depuis, les Asgards ne se reproduisent plus que par clonage, et leur race est condamné à l'extinction s'ils ne réussissent pas à apporter un peu de diversité dans leurs gènes. La



dégénérescence qui en est issue explique leur apparence, et le fait qu'ils s'intéressent depuis bien longtemps aux Terriens, peut-être la clé de la survie de leur espèce.

#### *Technologie :*

Ils compensent leur faiblesse physique par une grande technologie, qui les conduit malheureusement à oublier que les idées les plus simples sont souvent les plus efficaces. Leurs vaisseaux de guerre sont extrêmement perfectionnés, et un seul d'entre eux suffit à raser une flotte Goa'uld sans subir la moindre égratignure. Leur planète sont souvent réparties entre de gigantesques villes dont certaines parties flottent dans les airs, et de grands espaces naturels vierges de toute technologies. Les Asgards passent une grande partie de leur temps à développer leur technologie et construire de nouveau vaisseaux à l'aide de petits robots subordonnés ou de modélisateurs instantanés qui matérialisent les objets à partir de plans.

Ils sont néanmoins bien moins avancés technologiquement que certains de leurs alliés d'autrefois, comme les Anciens par exemple.

#### *Nemesis :*

Leur problème majeur ne vient pas des serpents parasites Goa'uld, mais de leur curiosité scientifique trop exacerbée. Celle-ci les a conduits à étudier des entités mécaniques qu'ils avaient trouvés sur une planète dévastée. Ceux-ci, les Répliqueurs, ont contribué au déclin de la civilisation Asgard. Le fléau Répliqueur, se basant sur la technologie Asgard, s'est répandue rapidement dans leur galaxie, ceux ci tentant avec difficulté de contrer l'horreur qu'ils avaient relâchés.

#### *Politique :*

Les Asgard ont toujours joués un rôle de modérateur, ayant conclu avec les Goa'ulds des traités de protections concernant des planètes (27 en tout).

Celles-ci ne doivent pas être attaqués par les Goa'ulds sous peine de représailles. Les Asgards veillent à une répartition stricte de leurs vaisseaux pour défendre leurs planètes des Répliqueurs, et font en sorte que les Goa'ulds ne sachent pas qu'ils sont soumis à cette menace, étant donné qu'ils ne pourraient en fait défendre les planètes du

traité, tout ceci n'étant que du « Bluff ». Récemment, les Asgards ont fait la connaissance des Tau'ri, qu'ils considèrent à présent comme un allié solide. Leurs idées plus innovatrices les ont aidés à gagner du terrain sur leurs Némésis mécaniques, et ils ont mis de plus en plus en place une alliance solide qui a permis l'entraide technologique et stratégique (Cf : *Prométhée & Daedalus*).

#### **Asurans :**

##### *Historique*

Durant leur guerre contre les Wraiths dans Pégase, les Anciens en vinrent à chercher une arme efficace. Ayant épuisé la plupart des moyens conventionnels, il créèrent un virus extrêmement puissant sous forme de nano-machines intelligentes. Ces nano-machines, programmées pour être plus belliqueuses que les Wraiths, évoluèrent en structures plus complexe jusqu'à atteindre la forme de leurs créateurs Anciens. Ainsi naquirent les Asurans.

Or, quand les Anciens virent que les Asurans ne deviendraient jamais l'arme qu'ils avaient souhaités, ils tentèrent un génocide, pour effacer toute trace de leur expérience. Les Asurans, programmés dès le début pour ne jamais attaquer les Anciens, ne purent se défendre et la quasi-totalité d'entre eux fut exterminés.

Longtemps après le départ des Anciens de Pégase, les Asurans survivants réussirent à se reconstruire et batirent de grandes cités sur Asuras, leur planète mère.

##### *Physique*

Les Asurans ressemblent en tout points aux Anciens, ils ont la même technologie, la même apparence, si ce n'est qu'ils peuvent la produire et l'utiliser plus rapidement que leurs créateurs. De plus, leur nature belliqueuse les rend extrêmement dangereux, capables du pire.

Leur corps est composé de milliards de nanites, tels des cellules humaines. Ils ont des facultés semblables aux répliqueurs, insensibles aux balles et explosions, capables de se régénérer instantanément, et même de se fondre tel du métal liquide dans des parois, ou de modifier basiquement des aspects de leur corps.

### *Mentalité*

Ainsi qu'il a été dit, les Asurans sont extrêmement agressifs. Ils vouent entre autre un profond sentiment de mépris aux humains, que les Anciens ont préférés à eux, comme s'ils étaient leurs créations délaissées. Vis à vis des Anciens ils ressentent une grande tristesse et du ressentiment d'avoir été trahis. Les Asurans, pour certains, souhaiteraient évoluer vers un stade supérieur, c'est à dire ascensionner, ce qui n'est de toute façon pas possible à cause des instincts agressifs implantés en eux par les Anciens. De même, ceux-ci leur ayant interdits de se reprogrammer eux-mêmes, ils ne peuvent résoudre le problème et restent fidèles à leur nature originelle.

### *Lien avec les Répliqueurs*

Il y a un lien évident avec l'autre grande race mécanique de stargate, présentement les Répliqueurs. Il est en fait fort probable que l'un des Anciens rentré sur terre ait amené avec lui une part de leurs informations issues des expériences des Asurans. Avec ces informations, un scientifique de la Voie Lactée aurait créé l'androïde Reese, génitrice originelle des Répliqueurs, ce qui explique leur parenté lointaine.

Le processus de Réplication chez les Asurans est plus évolué que chez les Répliqueurs. En effet, ils sont capables de se répliquer à l'intérieur même d'une personne et d'infester celle-ci pour se reconstituer un nouveau corps, à partir des seules cellules biologiques.

### **Aschens :**

Les Aschens sont une race d'origine humaine très avancée technologiquement (A peu près autant que les Tollans), qui sont en apparence pacifique. Ils ont développés des technologies comme une récolte améliorée des moissons à l'aide de machines géantes et la régulation d'énergie des systèmes solaires par transformation des géantes gazeuses en mini-soleils. Mais leurs projets d'élimination des autres races se traduit par un plan à long terme, qui consiste à stériliser les femmes des mondes avec lesquels ils sont alliés, afin de remplacer leur population par des Aschens, sous couvert de médicaments sensés être parfaits ... Ils ont eu aussi recourt

à des armes biologiques comme des virus mortels afin de décimer la population de mondes trop réticents. Leur société a intégré la porte des étoiles comme moyen de transport tout à fait commun et des ouvertures sont réalisés couramment, à la manière des aéroports Terriens.

---

### **Esprits Sacrés :**

Les Esprits sacrés sont une race humanoïde qui ne possède pas de facultés technologiques apparentes. Ils sont discrets, vivant par petits groupes isolés sur des planètes naturelles, se mêlant souvent aux habitants, sous leur seconde forme. Ils sont en effet capable de prendre l'apparence d'un animal qu'ils ont choisis après beaucoup d'entraînement. Les Esprits sont capables de vivre plusieurs centaines d'années et sont pacifiques, bien qu'ils détestent les races totalitaires tels que les Goaulds. Ils sont créateur des mythes Indiens terriens, tels que ceux du « Grand Manitou » et des Esprits de la nature Protectors. Leur sagesse et leur bienveillance sont leurs plus grandes qualités.

---

### **Furlings :**

L'une des quatre races de la grande alliance rassemblant aussi les Nox, les Asgards et les Anciens. On ne sait que très peu de choses sur les Furlings. Leurs représentants ont presque entièrement disparus de notre galaxie et leur apparence même est oubliée. Certains les décrivent comme des êtres humanoïdes de grande taille, d'autres comme de petits oursons à l'intelligence très développée. Seuls quelques ruines éparses sur diverses planètes témoignent encore de la grandeur de leur civilisation. Les Furlings connaissent la technologie de Téléportation à longue distance. Leurs destructeurs pourraient fort bien être les Haakens, ces êtres belliqueux contre lesquels les Anciens ont eu maille à partir il y a des millénaires de cela.



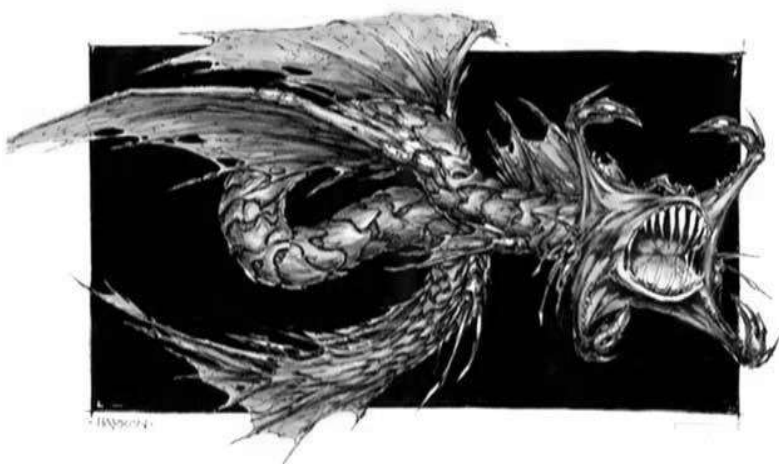
## Gadmeers :

Les Gadmeers furent en leur temps une des races les plus évolués, tant sur un point technologique que sociologique. Leur société figure comme l'une des plus parfaites qu'il ait été donné d'exister, pacifique, innovatrice et bienveillante.

Ils ressemblent à de petits êtres reptiliens verdâtres, de la taille d'un chien, possédant une queue qui n'est pas sans rappeler celle d'un rat, et une tête de chien surmontée de deux petites cornes.

Malheureusement, les Gadmeers furent, ainsi que les Furlings eux aussi, victimes d'une Race belliqueuse. Depuis, quelques uns d'entre eux reconstruisent leur civilisation sur une petite planète isolée. Il est peu probable que l'on puisse aisément converser avec eux, ceux-ci vivant dans un environnement complètement différent, leur système biologique ne se basant pas sur l'absorption d'oxygène, mais plutôt de soufre. Leurs planètes ont donc un aspect totalement différent de ce que nous connaissons habituellement.

## Goaulds :



### Historique :

Les Goaulds sont une des plus puissantes et influente races de notre galaxie. A l'origine, les Goaulds étaient des larves vivants dans un milieu aquatique, sur une planète sauvage connue sous le pseudonyme terrien de P3X - 888. Les Goauld primitifs étaient capables de survivre seuls, bien que leurs facultés parasitaires étaient déjà actives. Ainsi, ils se servirent d'une race

primitive résidant sur le même monde, les Unas, afin de parasiter leurs corps. La porte des étoiles sur ce monde leur permit de débiter leur expansion galactique. Ainsi, ils vinrent il y a plusieurs milliers d'années sur Terre, et déportèrent à l'aide de la Porte des Etoiles, plusieurs centaines de milliers de personnes sur d'autres planètes. Certains travaillaient pour eux comme esclaves, d'autres leur servaient d'hôtes. Par la suite, l'Empire Goauld s'étendit sur toute la Voie Lactée.

### Mode de Vie :

Les Goaulds matures ont la forme de serpents aux crocs acérés. Le Goauld pénètre son futur hôte en l'entaillant à la base du cou, cela afin de ne pas voir l'expression d'horreur de celui qui va se faire posséder. Ayant pénétré à l'intérieur du corps, le Goauld se fixe à la base du cerveau, sur la colonne vertébrale, et se « branche » sur l'influx nerveux afin de contrôler l'hôte. Il est extrêmement difficile, voir impossible de retirer un Goauld contre son gré, sans quoi le parasite choisirait d'emporter son hôte avec lui dans la mort. La larve survit grâce au stimulus électrique du corps de l'hôte. Après avoir pris possession du corps, le Goauld connaît tout les souvenirs, pensées et désirs de l'hôte. Il peut à volonté laisser l'ancienne conscience ressurgir, toujours présente et spectatrice malgré elle. Les corps imparfaits des Unas ne convenaient pas aux Goaulds qui se cherchèrent de nouveaux hôtes, et en trouvèrent des parfaits sur la terre, peuplée d'humain. Les Goauld ont toujours été à la recherche de l'hôte parfait, un corps aux capacités psychiques et physiques extraordinaires.

### Reproduction, Maturation et Castes :

La société Goauld s'organise en castes basés sur les différents stades d'évolution de la larve. Au sommet, les Grands Maîtres, souvent des Goaulds agés avec une grande expérience des combats, qui passent leur temps à se faire la guerre. Les Reines Goaulds possèdent la capacité, après fécondation de l'hôte, d'utiliser l'ADN du sperme afin de fabriquer des futurs larves compatibles avec l'organisme destiné à être parasité. C'est ainsi que les Goaulds évitent les risques de rejets quand ils choisissent un nouveau type d'hôte.

Les prêtres sont chargés de répandre la volonté divine de leur maître et de s'occuper des larves immatures non encore implantées. On trouve aussi les esclaves, qui travaillent sans relâche pour leurs « Dieux ». Enfin, et c'est le plus important, les Jaffas (Voir **Jaffas**) représentent une part importante de la société des Goa'ulds. Ils sont en effet les incubateurs pour larves immatures et sont nécessaires à la survie de l'espèce Goa'uld.

On peut aussi citer quelques Goa'ulds particuliers comme les **Ashraks**, assassins extrêmement efficaces qui utilisent des techniques de camouflages et de ruses diaboliques. L'**Arsyesis** quant à lui, est l'enfant de deux hôtes possédé. C'est une abomination pour les Goa'ulds, car celui-ci ne possède pas de Goa'uld en lui mais dispose dans ses gènes du savoir de ceux-ci, ainsi que d'une puissance capable de les réduire à néant.

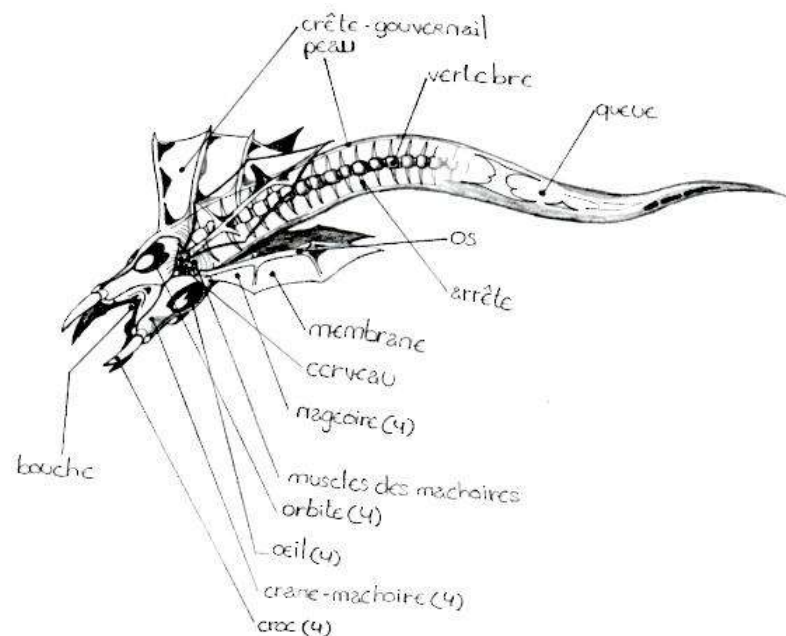
toutes les autres races, les Goa'ulds créèrent une partie des religions antiques de la Terre, ce qui explique que leur culture est marquée entre autre des signes de notre Egypte ancienne. Leurs chefs, les Grands maîtres, firent en sorte qu'on les vénèrent comme des Dieux. Si les noms Râ, Apopis (Apophis chez les Goa'ulds), Seth ou Hathor ne nous sont pas inconnus, c'est parce que ce sont le nom de Goa'ulds particulièrement puissants. D'autres Goa'ulds, tels que Baal, sont à l'origine des religions de Mésopotamie, ou même d'Asie (Amaterasu ou Yu). La grande majorité de la culture Goa'uld est quand même fortement marquée de l'Égyptologie, ce qui explique que l'une des portes terrienne ait été retrouvée à Gizeh. Quand un hôte est possédé, sa voix peut changer, et ses yeux s'illuminent (sous le coup d'une vive émotion), tout ceci à la volonté du Goa'uld, ce qui le rend plus impressionnant et lui donne donc cet aspect « Divin ».

### Organisation Politique

Les Goa'ulds fondèrent il y a bien longtemps le conseil des Grands Maîtres, seule alliance commune qu'ils peuvent à présent supporter. Celui-ci fut nécessaire pour faire face aux ennemis majeurs de la Race Goa'uld, essentiellement les Reetous et les Asgards. Le conseil des Grands Maîtres se réunit habituellement dans une zone neutre afin que les puissants Seigneurs Goa'uld discutent plus « pacifiquement » des décisions à prendre. Le traité de non-violence à l'encontre de certaines planètes, obligé par les Asgards est ainsi géré par le Conseil des Grands Maîtres. Celui-ci s'est vu souvent obligé de prendre la décision de bannir un Goa'uld devenant trop puissant (Ex : Anubis, Sok'ar), menaçant de rompre l'équilibre fragile du conseil, celui-ci n'étant déjà que trop miné par des dizaines de manigances et de manipulations de tout genre.

*Quelques Goa'ulds ayant été membres du Grand Conseil : Sok'ar, Anubis, Yu, Baal, Camulus, Amaterasu, Morrigan, Holokun, Nirtii, Cronos, Svarog.*

Indépendamment du conseil des Grands Maîtres, chaque Goa'uld règne sur son propre domaine comme il l'entend et est généralement en guerre avec un ou plusieurs autres Seigneurs, ceux-ci pouvant bien évidemment être eux aussi présents au Conseil des Grands Maîtres. Le conseil se



Il n'y a en fait qu'une faible partie de la population qui se trouve être en même temps parasitée et contrôlée par les Goa'ulds. En effet, leur rivalité constante empêche un trop grand développement de leur population. Ils comptent sur les forces des Jaffas pour combattre un adversaire, ce qui implique l'importance de cette race pour les Goa'ulds.

### Culture Goa'uld :

Pour contrôler plus aisément les populations, et parce que leur vanité les poussaient à se croire plus puissants que

charge de faire respecter ses décisions et il n'est pas rare qu'une alliance de Seigneurs rassemblent leurs flottes respectives pour détruire un ennemi commun. Ces coups sont d'ailleurs souvent déclenchés par des To'Kras infiltrés qui poussent les Seigneurs Goaulds à s'affaiblir les uns les autres, afin que leur pouvoir général s'effondre. Ceux-ci vivent bien évidemment dans la hantise qu'un Goauld en particulier devienne incontrôlable et prenne le dessus sur tout les autres.

Enfin, quelques Goauld indépendantistes, comme Anubis ou Sok'ar, cherchent par tout les moyens à prendre le contrôle total de l'Empire Goauld, sans tenir compte des décisions du Conseil, et en tentant plutôt de le renverser.

Le plus grand ennemi des Goauld, se trouve être au final eux-mêmes. En effet, les grands Maîtres, arrogants et vaniteux, passent leur temps à se faire la guerre et à conquérir des planètes au détriment des habitants, qui se voient contraints de changer souvent de Dieu ...

#### *Technologie et Connaissances:*

Les Goaulds possèdent une technologie puissante, fruit de leur savoir parasité chez leurs divers hôtes. Ils se sont entre autre bien formé à certaines technologies Anciennes, dont la porte des Etoiles, ce qui va de pair avec le fait que leur sang ait une forte teneur en Naquadah. Aux commandes de flottes puissantes, les Goauld peuvent envoyer indépendamment de la Porte des Etoiles de gigantesques armées au combat. Ils maîtrisent en effet la technologie de l'hyper-propulsion, néanmoins moins rapide que le transport par la porte. Le savoir des Goauld est génétique, c'est à dire que tout Goauld possède en lui l'ensemble des connaissances technologiques et historiques de la race. Ils maîtrisent entre autre les techniques de résurrection et de régénération, à l'aide d'artefacts nommés sarcophages, ce qui fait d'eux des êtres quasi-immortels. Il leur suffit bien évidemment de changer d'hôte dans les autres cas si cela leur est nécessaire. Bien évidemment, leur nature sournoise fait qu'ils refusent de partager ces informations avec d'autres.

#### **Haakens :**

Les Haakens figurent dans la liste des espèces les plus dangereuses et les plus belliqueuses de notre Voie Lactée, bien au dessus du niveau technologique des Goaulds, comparables en puissance aux Wraiths, si ce n'est même supérieurs à eux.

Ils ressemblent à de grands colosses de deux mètres cinquante de haut en moyenne, leur corps souvent amélioré à l'aide de divers implants, afin d'accroître leur force physique et leurs réflexes. Leur peau blanchâtre, presque laiteuse est très reconnaissable. Ils ont une mâchoire proéminente, et de grandes dents de carnivores. Ce furent probablement les destructeurs de la civilisation Furlings, mais on ne sait pourquoi ils commirent cet horrible massacre.



Il y a des millénaires, les Anciens leur menèrent une lutte implacable, avant leur départ pour Pégase, et cet affrontement vint à terme quand les Anciens réussirent à les enfermer sur une planète de la Voie Lactée. On en a plus entendu parler depuis lors.

## Jaffas, la fierté d'un Peuple:

### Physiologie :

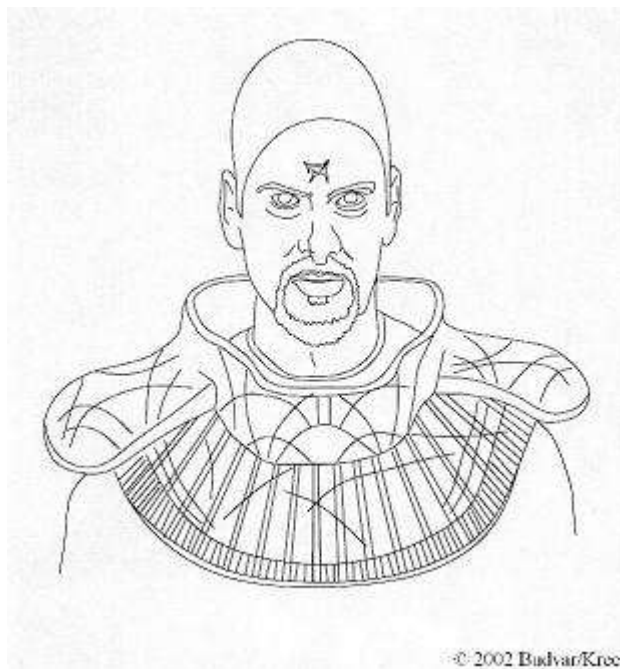
Les Jaffas sont une race artificielle créée à partir d'humain, et « élevée » par les Goa'uld pour leur servir d'esclaves. Chez les Jaffas, le système immunitaire est détruit au cours de l'adolescence, à cause de modifications opérés dans les gènes des centaines d'années auparavant. Certains appareils Goa'uld peuvent priver un humain de son système immunitaire, et lui creuser une ouverture en forme de croix dans le ventre, pour le transformer en Jaffa. L'utilisation d'un sarcophage Goa'uld répare cette modification, ce qui n'est pas possible pour un individu né Jaffa.

### Prim'Ta :

Au cours d'une cérémonie nommée la Prim'Ta, une larve Goa'uld immature est implantée à un enfant par un prêtre. Celle-ci ne possède pas encore de contrôle psychique sur celui-ci, et est là pour renforcer les défenses et les capacités physiques du Jaffa. Ainsi, les Jaffas sont matériellement esclaves des Goa'ulds. Les Jaffas servent aussi à habituer les Goa'ulds à être à l'intérieur d'un corps. En effet, sans cela, l'implantation finale échoue une fois sur deux, entraînant la mort de l'hôte et du symbiote. La Prim'Ta, qui est aussi le rite de passage à l'âge adulte pour un Jaffa, fut symboliquement pratiquée pour la première fois sur la planète Dakara, qu'on considère donc comme le lieu de naissance des Jaffas.

### Guerriers Jaffa :

La plupart des mâles Jaffas deviennent soldats au service de leur Dieu. Des Maîtres de combat, à l'instar du Jaffa Bra'Tak, enseignent l'art de la guerre aux jeunes Jaffas. Les chefs de légions sont nommés Primat. Sur leur front, on brûle la marque de leur Dieu au cours de la Prim'Ta. Quand aux Primat, on leur coûle généralement de l'or massif encore chaud pour former la marque sur leur front. Celle-ci symbolise leur condition d'esclave, et leurs Dieux ont tout droit de vie et de mort sur eux. Les guerriers Jaffas forment la principale force armée des Goa'ulds. Ils sont dévoués et serviles, prêts à mourir pour leurs Dieux.



### Relations Jaffa / Symbiote :

Rares sont les soldats sans larve. Si le Jaffa survit jusqu'à un âge avancé (Les larves peuvent conférer à l'individu une longévité de plusieurs centaines d'années), et que la larve devient mature (Incubation d'une durée de sept ans), celle-ci lui est retirée, et remplacée par une plus jeune. Même si celles-ci n'ont pas de contrôle direct, elles peuvent influencer leurs rêves et leur faire voir des images et des sensations. Un Jaffa qui ne subit pas la cérémonie de la Prim-Ta est condamné à mourir de maladie. Quand il y a changement de dieu propriétaire, les Jaffas peuvent soit être tous exterminés, soient se convertir à leur nouveau Dieu. La pire façon de mourir pour un Jaffa est de subir une mort par empoisonnement, avec écrasement à l'intérieur de son corps de sa larve, qui meurt dans son propre sang. Un meurtre raffiné, pratiqué uniquement par leurs Dieux pour de graves actions.

### La Rébellion Jaffa :

Des mouvements de résistance sont nés chez les Jaffas, notamment à l'arrivée inattendue des Tau'Ris. Avec l'aide de ceux-ci et des To'Kras, les Jaffas montèrent une importante alliance rebelle qui dura un temps. Leur but est de réussir à s'affranchir des Goa'ulds. Cette rébellion se base entre

autre sur la découverte de la Trétonnynne, une substance fabriquée à partir d'ADN de Goauld qui compense le manque de système immunitaire et leur permet de vivre sans larve. Ils perdent néanmoins la capacité qu'avait celle-ci à adapter les défenses face à une menace encore inconnue de l'individu. La plus grande victoire de la Rebellion Jaffa est sans aucun doute la Bataille de Dakara, au terme de laquelle la quasi-Totalité du peuple Jaffa s'est joint aux rebelles pour refuser la soumission aux Goaulds, ceux-ci étant discrédités par cette victoire. C'est ce qui mena à la chute de l'Empire Goauld.

#### Clans Jaffas

Le peuple Jaffa est divisé en plusieurs clans guerriers, qui s'organisèrent durant ou après la chute de l'empire Goauld. Ceux-ci portent encore souvent la marque de l'organisation des anciennes armées Jaffas. On peut par exemple citer le Haktyl, qui est l'union des femmes Jaffas guerrières. Ces clans sont opposés souvent au cours de rivalités mineures pour des prises de pouvoirs et ne font front que contre des ennemis communs. Les clans sont unis pour la plupart sous l'égide du grand Conseil Jaffa, et se disputent les sièges à celui-ci afin de prendre le plus de poids dans les décisions de la nation Jaffa.

#### Le Grand Conseil Jaffa :

A la suite de la Bataille de Dakara, les Jaffas mirent en place leur nouveau gouvernement, installé sur cette même planète, dans l'Ancien temple rebati. Dans celui-ci siègent les principaux chefs de factions Jaffas, chacun ayant un nombre de voix équivalente à sa puissance militaire. La première tâche du conseil Jaffa fut de réunifier toutes les factions dissidentes et de pourchasser les criminels Goauld survivants afin de les juger pour leurs atrocités.

Par la suite, le Grand Conseil Jaffa eut à souffrir de malversations de la part de certains de ses dirigeants, ceux-ci étant manipulés par les terribles Prêtres de Celestus. Envoyés par les puissants Oris, ceux-ci tentèrent de faire basculer la nation Jaffa toute entière sous leur contrôle.

### Langariens :

#### Généralités :

Les Langariens sont les habitants de Langara, une planète divisée entre trois nations continuellement en conflit : Kelowna, Tirania et Andari. Le niveau de développement correspond à nos années 1940-1950 avec des constructions ressemblant aux anciens buildings de Chicago dans les années 50. Les Langariens furent autrefois l'un des nombreux peuples déporté par les Goaulds. Leur principal déporteur se trouve être le « créateur » du dérivé de Naquadah nommé Naquadria, ce qui explique la présence de ce minerai dans le sous-sol Langarien. C'est en particulier Kelowna qui possède les principaux gisements, et qui a commencé à mener des tests, au combien désastreux, en vue de préparer une bombe en cas de conflit, sans savoir que celle-ci aurait la capacité de détruire la planète. Ce sont aussi les Kelownien qui ont déterré la porte des étoiles locale, trouvée dans un ancien temple Goauld datant de l'époque où les précédentes expériences sur le Naquadria avaient été menées. Expériences qui conduisirent bien évidemment à l'éradication malencontreuse d'une grande partie de la population de la planète.

#### Particularités Génétiques :

Que ce soit par un hasard génétique, ou à cause de la présence de minerai radioactif, les Langariens ont des capacités psychiques supérieures à celle des Tau'Ri normaux. Ainsi, ils sont capables d'apprendre de nouvelles connaissances en un temps record et leur mémoire est quasi-infaillible. D'après les observations menés par la Goauld Nirtii sur le Kelownien Jonas Quinn, il se pourrait même que les Langariens soient amenés à devenir dans le futur ce que les Goauld considèrent comme « des hôtes parfaits », de véritables surhommes.

## Noxs :

### Généralités :

Les Noxs sont une race d'humanoïde à l'apparence très proche des humains, souvent de petite taille. Ils ont les cheveux très longs de couleur gris clair, ainsi qu'une peau gris pâle. Leurs vêtements, très primitifs, et leur mode de vie, en pleine nature (Généralement en Forêt), pourrait faire croire qu'ils sont une race très peu évoluée. En vérité, les Noxs font partie de l'alliance des quatre grandes races, dont les Asguards, les Anciens et les Furlings. Leur technologie reste cachée aux yeux des autres races, et c'est volontairement qu'ils adoptent ce mode de vie proche de la nature. Pour eux, les notions de biens et de mal n'ont que peu de sens. Rien ne compte que célébrer la vie sous toutes ses formes. Protéger les diversités, qu'elles soient maléfiques ou bénéfiques, tel est leur raison de vivre, et ils sont fondamentalement pacifiques. En fait, Ils ne se défendent en fait qu'au moyen de l'illusion et de la maîtrise de l'esprit. Les Noxs ne se nourrissent que de fruits, et refusent de causer le moindre mal à n'importe quel autre être, même s'il sont compréhensifs envers ceux qui le font.

### Technologie et Facultés Extraordinaires :

Leurs pouvoirs sont très évolués. On ne sait si ceux-ci leur viennent de leur technologie, ou d'attributs naturels. Ils ont entre autre des facultés de soins, de résurrection des morts, et d'invisibilité. Les Noxs vivent apparemment de façon familiale dans la nature, en communautés isolées. Néanmoins il semblerait qu'en fait la majeure partie de leur population réside dans de gigantesques cités volantes, invisibles aux yeux des non-initiés. Même si les Noxs semblent généralement neutres, ils ne sont pas stupides pour autant, et savent se méfier de races tels que les Goaulds. Récemment, ils ont hébergés sur leur monde le peuple Tollan dont la planète était devenu inhabitable, en attendant de leur trouver un nouveau lieu de vie.

## Oannès :

Grands humanoïdes amphibies, les Oannès sont une des plus vieilles races évoluée connue. Capables de vivre plusieurs millénaires, avec l'assistance de leur technologie, ils sont de nature pacifique, et furent à une époque alliés des humains, leur apprenant leurs connaissances et tentant de leur inculquer une façon pacifique de voir les choses. Ils s'établissent souvent dans des demeures sous formes de grottes à l'air libre, situées au fonds des Océans de diverses planètes. Il y en eu autrefois sur terre, et il en reste peut être encore aujourd'hui. Doués d'une grande intelligence et d'une grande sagesse, les Oannès sont capables d'apprendre une langue en très peu de temps.

Ils furent longtemps foncièrement hostiles aux Goaulds, qui prirent certains d'entre eux comme hôtes. Ils leur déroberent ainsi des technologies comme le sondage mémoriel qui permet de faire revenir des souvenirs en mémoire ou d'en insérer. Les Goaulds modifièrent cette technologie de façon pernicieuse, fabriquant entre autres leurs vils Zatarcs, des personnes conditionnées à leur insu. Les Oannès sont à présent une Race sur le déclin, les quelques membres restants s'étant trop dispersés les uns par rapport aux autres. Ils vivent souvent maintenant en solitaire, et désespèrent de pouvoir refonder une communauté solide.

## Oris :

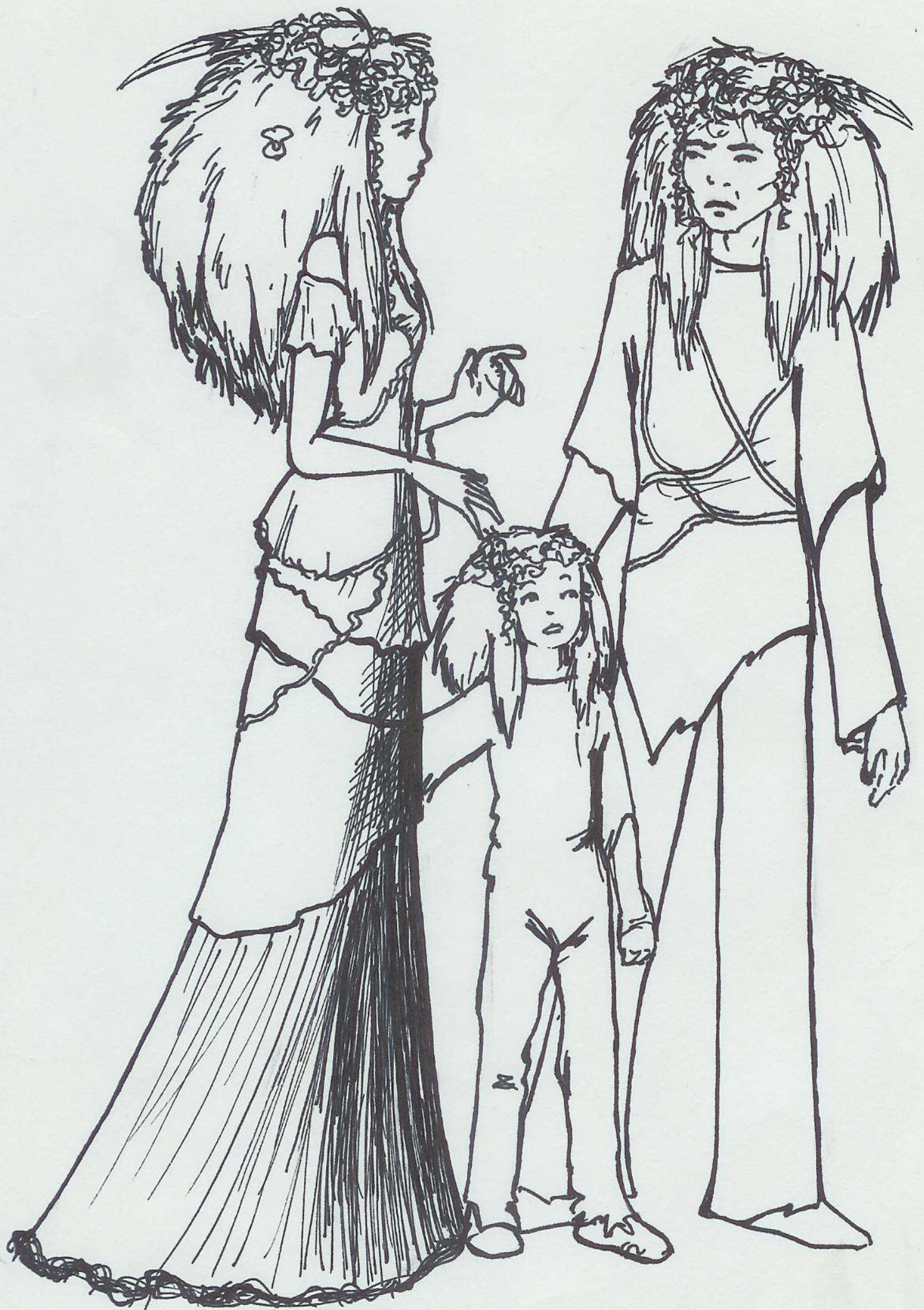
Voir « **B)- L'Histoire des Anciens** »

Voir « **Ascensionnés** »

## Reetous :

Les Reetous sont une race d'Extraterrestre belliqueuse qui vit sur la planète Reetalia. Les Reetous Leur particularité est d'être déphasé physiquement de 180° par rapport à notre réalité, si bien qu'ils nous sont habituellement invisibles. Seuls des armes Goauld tels que l'Interphaseur sont en mesure de les révéler et de les blesser. Les Reetous sont en effets







de grands ennemis des Goaulds, ceux-ci ayant presque entièrement rasé leur planète. Ils appliquent une logique qui consiste à dire que pour détruire les Goaulds, il suffit d'éradiquer tout les hôtes potentiels ...

Les Reetous sont divisés en deux factions. L'une, l'autorité centrale des Reetous, tente de reconstruire dans la paix leur civilisation. L'autre, la Faction des Rebels Reetous, projette d'éliminer tout les Goaulds en détruisant la totalité des hôtes potentiels, humains y compris.

## Prêcheurs :

### *Physiologie :*

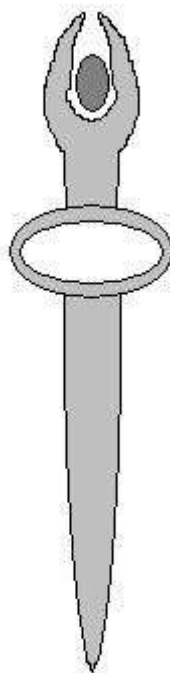
Les terribles Prêtres des Oris sont des humanoïdes convertis. Généralement convaincus de la toute puissance de leurs Dieux avant leur passage sous cette nouvelle forme, ils sont d'une puissance incommensurable. L'esprit de la personne est vidé, nettoyé de tout élément dérangeant, et les puissants Oris y incorporent leurs connaissances et des facultés extraordinaires de Télékinésie.

Les Prêcheurs portent généralement une bure brune avec quelques parures argentées, marqué du symbole bien connu, la « Marque du Nouvel-Age ». Ils ont de même leur puissant sceptre, qui leur permet de canaliser leur puissance et d'entrer en contact avec leurs Dieux, en revenant sur le plan de Celestus.

Ils deviennent aveugles lorsque les Oris « nettoient » leur âme, leurs yeux devenant complètement laiteux et ils y gagnent une expression terrifiante, vide de tout sentiment. Leur visages sont marqués de scarifications marquant leur allégeance aux Oris. Ils sont capables de manipuler le Feu, symbole de leurs Dieux, et utilisent de façon efficace leurs connaissances pour répandre la parole des Oris.

### *Prêche :*

Les Prêcheurs sont des missionnaires envoyés en mission par leurs Dieux, souvent sur des mondes primitifs. Leurs cibles sont souvent des populations humaines, ou à l'origine humaine comme les Jaffas, qui sont tous considérés comme les « Enfants des Oris ». Ils sont d'habiles prêcheurs, maniant à merveille le verbe, sans jamais se perdre



dans des méandres d'explications technologiques, sachant convaincre les populations peu éduquées aisément. Ils proposent aux gens les connaissances des Oris, réalisant pour cela des miracles, comme guérir des affections ou des maladies, stopper des incendies ou améliorer le rendement des récoltes. Les Prêcheurs peuvent user également de méthodes insidieuses, comme par exemple répandre de terribles épidémies par-mi les populations, épidémies dont eux seuls ont le remède bien entendu ...

Ils emploient rarement la force brute pour convertir de nouvelles personnes, préférant user de leur Prêche pour

retourner les propos de leurs ennemis contre eux, dressant de puissantes barrières pour éviter de se faire toucher, et taxant leurs ennemis de « serviteurs du mal » en réponse à leurs attaques inefficaces, pour justifier encore mieux leurs propos de protecteurs à l'approche du jour du « Jugement Dernier ».

Leur prêche se base essentiellement sur les fables du « Livre des Origines », mettant en scène une pléthore de personnages simples et facilement assimilables au commun des mortels par les populations primitives. Ces personnages sont témoins de miracles, bien évidemment provoqués par les Oris. Comme pour les Goaulds, il s'agit là de mythes créés de toutes pièces afin d'accroître plus aisément le nombre de fidèles.

Dans une société déjà converti par les Prêcheurs, ceux-ci jouent le rôle d'inquisiteurs, détectant et détruisant toute tentative de divergences religieuses ou idéologiques par rapport aux volontés des Oris. Ils veillent à ce que les connaissances historiques ne soient le fait que des Maîtres Oris, et qu'avant eux, rien n'ait existé, opérant ainsi un « Lavage de Cerveau » général.

### *Puissance :*

Néanmoins, quand cela est nécessaire face à des adversaires butés qui ne peuvent que leur créer des problèmes et qu'ils n'ont aucune chance de convertir, ils peuvent user

de leur réel pouvoir. Ils sont détenteurs de capacités de destruction hallucinantes, usant généralement de leurs facultés de Télékinésie. Ils s'appuient également sur de gigantesques flottes de vaisseaux, et sont ainsi capables de mettre en place de gigantesques Portes des Etoiles pour convoyer ces engins de mort vers des endroits lointains, étant du peuple d'origine des constructeurs de Porte.

En combat direct, il leur arrive de diriger des compagnies de Croisés humains Fanatiques.

## Réplicateurs :

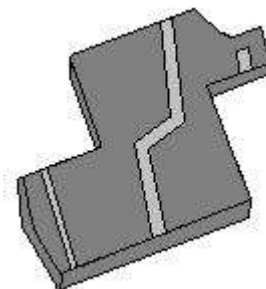
### Physiologie :

Les Réplicateurs forment l'une des races les plus puissantes de l'univers connu. A l'origine, ils furent créés comme simples jouets par une Androïde évoluée du nom de Reese. Voulant la protéger à tout prix, les Réplicateurs détruisirent tout les habitants de la planète, et Reese s'endormit d'un sommeil profond. Elle possède la faculté de les contrôler, et même de tous les déconnecter. Les premiers Réplicateurs ressemblent à des espèces de crabes mécaniques. Ils peuvent grimper aux murs, utiliser des espèces de pinces pour causer des dégâts, et produire de l'acide capable de faire fondre le métal. Ils sont constitués de pièces métalliques toutes semblables les unes aux autres. Ces pièces sont en même temps leur source d'énergie, et la mémoire qui contient l'ensemble des connaissances de la race. Les Réplicateurs se reproduisent en « mangeant » le métal, quel qu'il soit (et particulièrement dans les vaisseaux), et fabriquent de nouvelles pièces de construction. C'est un Réplicateur plus évolué, nommé communément « Mère Réplicateur », qui se charge de cette tâche. Il ressemble à un gros insecte métallique d'un mètre de haut.

### Technologie :

A chaque culture détruite, les Réplicateurs absorbent les connaissances de celle-ci et améliorent leurs compétences technologiques. Ils maîtrisent ainsi des technologies de propulsion cent fois plus puissantes que celle des vaisseaux Goa'uld. Leur esprit s'apparente à un instinct de ruche, les différentes unités pouvant s'assembler pour former des entités plus évoluées,

comme des Réplicateurs volants par exemple. Ce sont les Asgards qui trouvèrent les Réplicateurs sur la planète de Reese. Tenant de les étudier, ils ne comprirent que trop tard à quelle menace ils avaient affaire. Les Réplicateurs absorbèrent les connaissances des Asguard, ainsi que les positions de leurs principales planètes, et entreprirent de détruire leur civilisation. La guerre fut alors déclarée, et les Asgards peinèrent, leurs ennemis étant insensible à toute forme de technologie énergétique. Seuls les « armes à projectile » tels que les fusils ou mitraillettes, sont en mesure d'en venir à bout.



### Evolution :

Les Réplicateurs évoluèrent alors vers un stade supérieur. Ils se rassemblèrent tous sur une ancienne planète Asguard dévastée, et utilisèrent un appareil qui leur permit d'accélérer le temps pour eux, ce qui leur permit plusieurs milliers d'années de recherche. Ainsi naquirent des Réplicateurs à forme humaine, êtres presque parfaits, infailibles à tout sauf peut-être aux tourments des sentiments humains, preuve qu'en cherchant à se rapprocher de leur ancien modèle, Reese, ils ont réussi à devenir une forme de vie à part entière ... Les Asgards tentèrent de les piéger en reprogrammant la machine temporelle pour les ralentir, de la même manière que le ferait un trou noir, mais ils réussirent à s'en échapper malgré tout.

## Reols :

Les Reols sont une race primitive vivant sur une planète isolée qui possède une porte des étoiles. Pacifiques, les Reols vivent dans une société Tribale. Pourchassés par nombre d'autres races, par peur de leurs capacités, ou peut-être par convoitise, les Reols apprirent à vivre avec la peur comme

compagne. Ils ont l'aspect d'humanoïdes maigres, à l'aspect décharné et à la peau blanchâtre. Leurs orbites creuses laissent voir des yeux d'une profonde tristesse. En plus d'avoir des capacités de régénérations qui s'apparentent à celle des Unas, les Reols ont développés des facultés de transformations qui leur permettent de paraître différents aux yeux des autres. Ils ne changent pas d'apparence physique réellement, mais influencent le cerveau des personnes en face d'eux par des hormones en leur faisant croire qu'ils sont quelqu'un d'autre. Cette capacité va même en fait bien plus loin que du morphisme, étant donné qu'ils arrivent aussi à influencer certaines zones du cerveau, de telle sorte que la personne ciblée croît connaître depuis longtemps le Reol transformé, et s'invente même des souvenirs à son sujet. C'est une race peu habile au combat, et dépourvue de toute technologie, qui tente juste de survivre le plus longtemps possible. Ils envisagent d'ailleurs d'enterrer leur porte des étoiles afin de ne plus être menacés par d'autres races.

## Serrakins :

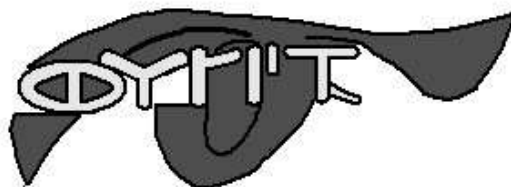
### Physiologie

Les Serrakins sont une race d'humanoïdes reptiliens qui vivent sur la planète Hebridan, ancien avant poste Goauld. Il y a des milliers d'années, ils ont aidés le peuple humain d'Hebridan à se libérer du joug des Goaulds, et vivent en parfaite communauté avec eux. Une bonne part de la population d'Hebridan est d'ailleurs formée de Demi-Serrakins, fait étrange qu'ils puissent avoir des enfants en commun, étant pourtant de deux espèces relativement différentes. Il existe malheureusement comme sur toutes les planètes des mouvements racistes qui tentent de démontrer que les Serrakins devraient être esclaves des humains, mais ils sont heureusement minoritaires.

### La Confédération Serrakin

Les Serrakins et leurs confrères Hebridan vivent dans une zone tranquille de la galaxie, et le commerce galactique y est en plein essor, ainsi que les déplacements spatiaux, touristiques ou commerciaux. Il s'agit d'une zone isolée, qui ne possédait jusqu'à récemment pas de Porte des Etoiles

(Acquise après des accords avec les Tau'Ri). La Confédération Hebridanne compte ainsi une quarantaine de mondes, sans compter les nombreuses colonies, colonies parallèles et mondes frontaliers plus ou moins sous le contrôle de la confédération, et repaire de contrebandiers et criminels de tout poils.



### Tech Com

La compagnie « Tech Com Group » possède plus de la moitié des entreprises de la société Hebridanienne. Cette méga-Corporation matraque continuellement de spots de pubs les chaînes de télévision locales, et entre autre TCInformation, LA grande chaîne de la planète ... L'événement sportif de l'année consiste en une grande course spatiale en 4 étapes, la boucle de Kon Garat, qui permet au vainqueur de signer un contrat avec Tech Com. Il y a en moyenne une dizaine de participants chaque année. Les Hebridaniens, Serrakins et Hebridans téméraires, y participent pour peu que ceux-ci disposent d'un vaisseau en état de marche.

Leur technologie est très fortement développée, même s'ils ne possèdent pas de véritables armes de guerre. Elle se base essentiellement sur des moteurs ioniques, moins puissants néanmoins que le réacteur à Naquadah Tau'Ri.

## Tau'Ris (Les) :



« Tau'Ri » est le terme générique Goauld pour désigner en même temps la planète d'origine des humains de la Voie Lactée et ses habitants, là où ils sont venus prendre leurs hôtes il y a des millénaires : Il

s'agit de la planète Terre.

En quelques années, les Tau'Ris sont devenus l'une des races les plus importantes et les plus connues de la galaxie, en raison de leur esprit d'initiative, leurs facultés d'exploration et d'innovation. Leur technologie, à l'origine primitive en comparaison à celle des autres grandes races, a peu à peu crue jusqu'à atteindre un niveau raisonnable, avec l'aide de leurs alliés Jaffas, To'Kras, Asgards et Tollans. Ils restent néanmoins une race peu puissante dont la grande force réside dans la faculté à changer rapidement de façon d'agir, contrairement aux autres qui sont engoncés depuis des millénaires dans leur culture et leur technologie, comme les Goaulds par exemple. Il est fort probable qu'ils soient promus à un bel avenir, ainsi qu'il a été dit par leurs alliés Asgards. Il se pourrait même qu'un jour ils atteignent un niveau suffisant pour être considérés comme « La Cinquième Race » du Traité des Quatre Grandes Races (Cf : Furlings, Anciens, Noxs et Asgards).

#### *Les Temps Antiques :*

Les premiers arrivants sur Terre furent les Anciens, qui firent de la planète leur nouveau point d'appui dans la Voie Lactée, ainsi qu'ils le feraient par la suite avec Atlantis sur Pégase. Il y a des millions d'années, ils partirent avec leur grande cité à cause du Fléau et laissèrent sur Terre quelques uns des leur, ainsi qu'une Porte des Etoiles, qui fut longtemps enfouies sous les glaces du Pôle. Ils ne devaient revenir que bien longtemps après.

Il y a des milliers d'années, les Goaulds à leur tour, vinrent sur terre, et amenèrent avec eux une Porte des Etoiles. Ils emmenèrent des humains à travers les étoiles, les essayant dans l'univers, pour s'en servir d'hôtes. Parmi eux, il y eut entre autre le Goauld Râ, craint et respecté à l'époque. La terre était son fief, jusqu'à ce qu'une révolte survienne, et que les humains de la terre n'entèrent leur porte des étoiles à Gizeh en Egypte. Les Goaulds oublièrent ainsi la Terre, et la société telle que nous la connaissons eut l'opportunité de se développer.

#### *La découverte de la Porte des Etoiles :*

Dans les années 1930, un des deux portes terrienne fut retrouvée en Egypte, sur

le plateau de Gizeh. Elle fut récupérée et stockée sur le sol Américain, et les quelques expériences tentées échouèrent, en grande partie à cause de l'absence du DHD, générateur d'énergie et commande de la porte à la fois. Celui-ci fut récupéré par la suite par des agents nazis, et à la chute de leur régime, les Russes le récupérèrent sur le territoire Allemand. En 1994, à l'initiative de Catherine Langford, une Archéologue qui avait déjà étudié la porte dans les années 40 avec son fiancé, disparu dans l'unique tentative d'ouverture du Vortex, la porte fut réexaminée. L'Archéologue Daniel Jackson réussit à retrouver le symbole manquant à l'ouverture de la porte, ce qui amena la première mission d'une équipe, sous la direction du colonel Jack O'Neill.

#### *Le Programme Stargate et le SGC :*

Abydos fut la première planète explorée et les Tau'ri y découvrirent les coordonnées d'autres mondes. Le programme SG fut alors mis en place, et les Tau'ri composèrent des équipes, pour explorer les divers mondes derrière la porte.

Le SGC (Stargate Command Center) est l'organisme chargé de gérer l'utilisation de la Porte des Etoiles. Il est toujours dirigé par un Général de l'Air-Force, et sa base d'opération est un complexe secret situé sous Cheyenne Mountain, aux Etats-Unis. C'est là que se trouve la Porte des Etoiles. La ville la plus proche de la base est Colorado Springs, ce qu'il explique qu'elle ai été de nombreuses fois la cible de phénomènes inexpliqués. La zone 51 sert quand à elle d'annexe au SGC, ainsi que de laboratoire de recherche et de développement. Le programme dépend directement du président des Etats-Unis, qui possède une ligne directe par téléphone rouge avec la maison blanche, en cas de grave menace pour la population terrienne (contamination, attaque alien).

De plus, une réunion s'est tenue, où participait l'Asgard Thor, pour révéler aux autres grands pays (France, Royaume-Uni, Chine entre autre) la présence de la porte et des menaces Aliens possibles. Un reportage a d'ailleurs été réalisé sur la porte et ses équipes, et il semble que tout laisse croire que les gouvernements mettent petit à petit en place une révélation de l'existence de la porte, avec tout ce que cela impliquerait.

### Internationalisation :

Le gouvernement Américain s'est occupé en grande partie de la gestion de la porte, mais il semble que le programme SG évolue vers une internationalisation, afin que toutes les équipes passant par la porte représentent bien les Tau'ri. Ainsi, des accords furent conclus tout d'abord entre les Etats-Unis et l'Ex-URSS, celle-ci ayant récupérée le DHD terrien, ainsi que l'une des portes des étoiles terrienne, issue du crash d'un vaisseau Asguard. Des russes font donc à présent parti de certaines équipes SG.

Cela est d'autant plus vrai avec l'envoi d'une équipe d'étude particulière internationale composée de scientifiques, archéologues, biologistes, physiciens et militaires sur le site de la grande cité des Anciens, Atlantis, découverte dans la galaxie de Pégase.

### SG1 :

SG1, l'équipe SG la plus importante, fut composée à l'origine du colonel Jack-O'Neill, de l'Archéologue Daniel Jackson, de la physicienne et militaire Samantha Carter, et enfin, du primat Jaffa d'Apophis reconverti Teal'c. Notons aussi l'intégration du Kelownien Jonas Quinn durant une longue période, lors de la disparition de Daniel Jackson. Par la suite, le Colonel O'Neill (Alors devenu Général) fut remplacé par le Lt.Colonel Cameron Mitchell, et une aventure nommée Vala Malduran, ancienne hôte d'un Goa'uld, intégra l'équipe.

### L'Expédition d'Atlantis :

A la suite de la découverte d'un vieil avant poste Ancien en Antarctique, les Tau'ri rassemblèrent assez de connaissances et découvrirent l'emplacement de la cité mythique des Anciens, située dans la Galaxie de Pégase. Depuis, une équipe composée de civils, scientifiques, archéologues et linguistes, ainsi que des militaires, s'est établie là-bas pour accéder aux prodigieuses connaissances des Anciens. Après avoir réussi à établir un lien suffisamment fort entre la Terre et Atlantis, que ce soit à l'aide de la Porte des Etoiles ou de Vaisseaux plus puissants, l'Expédition a pris beaucoup d'importance, peut être même plus que le programme Stargate d'origine, étant donné l'accès facile et rapide à de nouvelles technologies.

### Innovations liés à la Porte :

Les terriens ont eu l'idée de protéger leur porte des intrusions par un bouclier ultra résistant en Titane, sous la forme d'un Iris rétractable (Les Goa'ulds possèdent ce genre de protection sous forme énergétique). Après sa destruction (due à l'aspiration par un trou noir), un second Iris encore plus résistant (Alliage de Titane et de Trinium), fut installé. Pour passer, les équipes SG à l'extérieur envoient un code à l'aide d'un appareil de communication nommé GDO, qui sert à signaler leur arrivée, et la demande d'ouverture de l'Iris. En effet, celui-ci, placé à deux Microns de la porte, écrase instantanément entre lui et le vortex toute personne tentant de passer sans avoir eu recours au GDO pour l'ouverture de l'Iris.

A chaque nouvelle exploration, la base envoie un drone d'exploration pour tenter de voir si l'atmosphère de l'autre côté est respirable, et s'il n'y a pas de menace probable. S'il n'y a rien de dangereux, alors une Equipe SG est envoyée en exploration.

### Site Alpha :

Les Tau'ri ont eu à monter une base parallèle sur une autre planète, nommée Site Alpha, en cas d'attaque terrestre. Sur le site Alpha fut installé la première Alliance Terrienne, comprenant Tau'ris, Jaffas et Tok'Ras. Le site Alpha fut peu de temps après la cible de l'attaque du Goa'uld Anubis et il en fut construit une réplique mieux protégée, sur une autre planète.

**Note :** On peut considérer éventuellement dans Stargate Coalition que les Terriens ont mis en place un nouveau site supplémentaire sur une planète tranquille, et qu'ils veulent envoyer des équipes d'explorations composés de membres des diverses races sympathisantes rencontrés. Cela facilitera la mise en place de scénarios.

### Site Gamma :

Le site gamma est une base secondaire consacré exclusivement aux recherches scientifiques. Elle fut créée pour éviter que des problèmes d'expérimentation hasardeuses ne se produisent au SGC comme par le passé (Virus, manipulation de technologie, etc).

### *Le NID et la Confrérie :*

Signalons aussi sur Terre la présence d'une agence gouvernementale secrète Etats-Unienne (Et peut être même même internationale), nommée NID. Le NID à pour but de prendre le contrôle du SGC, entre autre pour tenter d'acquérir des technologies Aliens guerrières. Le NID est à l'origine de nombreuses tentatives de manipulations génétiques, sur des humains et des Goa'ulds. Il s'agit du côté obscur du SGC, de ce qui pourrait se passer si le programme d'exploration était placé entre des mains malveillantes. Les Asgard ont à plusieurs reprises montrés leur hostilité vis à vis des façons dangereuses du NID. Le Sénateur Américain Kinsey prend une grande part à toutes ces manigances, en tentant par cela d'accéder au poste de Président des Etats-Unis. D'autre hommes politiques, et des militaires sont impliqués dans ce programme, ainsi que des scientifiques malhonnêtes, issus en ligne droite des anciens savants fous Nazis.

Par la suite, le démantèlement du NID amena à la création de la confrérie, de riches hommes d'affaire obsédés par l'éradication de la race Goa'uld et des Jaffas par la même occasion. Ils usèrent d'armes de destruction massive et anéantirent ainsi la population de trois planètes. Leurs méfaits vinrent à terme quand ils furent pris à leur propre piège, infestés et manipulés par des Goa'ulds. On ignore dans quelle situation se trouvent maintenant ces restes du NID et de la Confrérie, conspirant dans l'ombre ...

---

### **Tollans :**

#### *Origines :*

Les Tollans sont une race d'origine humaine, aussi déportée par les Goa'ulds. Ils possèdent une technologie plus avancée que la nôtre, et leur monde compte de nombreuses institutions juridiques complexes, qui conduisent à une société pratiquement dépourvue de crimes. A l'origine, les Tollans vivaient sur la planète Tollana. Non loin de celle-ci, ils découvrirent une société moins avancée que la leur, qu'ils décidèrent d'aider dans leur développement en leur offrant de la technologie. Bien mal leur en pris. Les bénéficiaires utilisèrent ce don pour se faire la guerre, et leur planète

explosa sous le coup d'armes puissantes. Le choc produit par l'explosion éjecta Tollana hors de son orbite et s'en suivirent des catastrophes naturelles tel que l'éruption de nombreux volcans et des Raz de Marées. La dégénérescence des climats et tout ces dérèglements causèrent la chute la civilisation Tollane. Ceux-ci trouvèrent refuge un court temps sur terre. Par la suite, ce furent les Noxs qui hébergèrent les Tollans sur leur planète le temps de leur trouver une nouvelle terre. Quand ce fut fait, la Nouvelle Tollana, ainsi qu'elle fut appelée, put accueillir le peuple orphelin. Les Tollans rebâtirent leur société, à présent extrêmement méfiants vis à vis de toutes les races moins avancées technologiquement qu'eux, les considérant comme irresponsables. Une race avide de technologie, c'est ce qu'ils surnomment le « Syndrome de Sarita », du nom de la planète a qui ils avaient malheureusement offert leur technologie.

Par la suite, Tollana fut rasée par une attaque Goa'uld de grande ampleur, et il se peut que quelques vaisseaux Tollans aient pu s'échapper, mais on n'a pas entendu parler d'eux depuis lors.

#### *Technologie :*

Les Tollans ont eu souvent des démêlés avec les Goa'ulds, mais ils disposent d'une défense sous forme de canons au sol de grande puissance extrêmement efficaces contre les flottes spatiales. Ils ont un niveau technologique tel qu'ils sont capables de fabriquer leurs propres Portes des Etoiles. Ils possèdent aussi quelques vaisseaux mais ne s'en servent pas pour faire la guerre, étant pacifiques de nature. Leur plus grand défaut reste tout de même leur naïveté. Ils se laissent aisément manipuler par les autres, trop engoncé qu'ils sont dans leurs lois, et trop sûr d'eux à cause de leur « Narcissisme Technologique ».

---

### **Tok'Ras :**

#### *Mode de Vie :*

Les Tok'Ras sont les lointains cousins des Goa'uld, et détestent d'ailleurs se faire comparer à eux. Il y a des milliers d'années, et suite à un désaccord avec le Goa'uld Râ, la reine Egéria fonda la branche Tok'Ra

(Littéralement : Contre-Râ). Depuis deux mille ans, les Tok'Ra ont évolués aussi physiquement. Ils ressemblent à des larves aux couleurs vives. Leur relation s'apparente à de la symbiose avec l'hôte, au contraire du parasitage violent Goa'uld. Le Tok'Ra et l'hôte partagent en fait le même corps, et les deux sont libres de parler chacun à leur tour. Ils partagent leurs connaissances et forment une symbiose parfaite. Les Tok'Ra ont la capacité de guérir leur hôte de maladies graves, et permettent comme les Goa'ulds, de vivre bien plus longtemps qu'un être humain normal.

#### *Psychologie :*

Malheureusement, la disparition de la reine Egeria entraîna le déclin progressif du mouvement Tok'Ra. Il n'y a plus de nouveaux Tok'Ra, et ceux-ci refusant l'utilisation des sarcophages de résurrection Goa'uld (Donne à long terme une mentalité malsaine), sont condamnés à la mort s'ils ne trouvent pas de nouvel hôte à la mort du leur. Les Tok'Ra ne prennent jamais un hôte contre sa volonté. Tout les Tok'Ra le font d'un commun accord avec leur futur hôte, et préfèrent la mort à un retour aux façons violentes Goa'uld. Les Tok'Ra haïssent les Goa'ulds, et leur seul but est de faire chuter leur civilisation, en mettant un terme au pouvoir des grands maîtres.

#### *Stratégie :*

Pour cela, ils s'emploient à les faire combattre les uns contre les autres, pour diminuer le pouvoir en général des Goa'ulds. Leur grande crainte reste que l'équilibre des pouvoirs s'effondre, et que l'un d'entre eux prenne le contrôle sur les autres (Cf : Apophis, Anubis ou So'Kar). Ils sont peu approbatifs des méthodes directes des Tau'ri, qui en huit ans, tuèrent Râ, Hathor, Seth, Heru'Ur, Anubis, Cronos, Nirtii, Imhotep, Osiris et provoquèrent la chute de So'Kar et d'Apophis, pour ne citer qu'eux ...

Les Tok'Ra s'apparentent donc à une faction dissidente, souvent infiltrée chez les grands maîtres comme espions ou manipulateurs, méthodes obligées vu leur nombre réduit. Non content de ces méthodes insidieuses, ils n'hésitent pas à manipuler leurs propres alliés afin d'arriver à leurs fins.

Ils vivent terrés dans des tunnels artificiels, dans les sous-sols de planètes désertes. Leurs vêtements de couleur brune,

portent bien la marque de ce camouflage continu de nomades qui leur est propre. Une alliance avec la Tau'ri où résident un grand nombre de personnes pouvant être volontaires à la symbiose entraînerait peut-être un renouveau dans leur race affaiblie. Les Terriens ont entre autre proposés aux Tok'Ra une solution qu'ils n'avaient pas envisagée, qui consiste à monter le peuple Jaffa contre les Goa'ulds. Leur découverte de la trétonnyne (qui coïncide avec la découverte de la reine Egeria, décédée peu après), porte cet espoir de libération des Jaffas. Une alliance a ainsi été tentée entre Tau'ris, Tok'Ra et Jaffas, non sans heurts entre ces deux derniers. En effet, nombre de Tok'Ra ont conservés des Goa'ulds leur arrogance coutumière, particulièrement agaçante pour les fiers guerriers Jaffas ...

#### **Unas :**

Les Unas sont une race primitive vivant entre autre sur la planète d'origine des Goa'ulds. D'autres tribus Unas existent sur diverses planètes. Ils ressemblent à de grands Démons sauvages. A l'adolescence, un Unas mesure la taille d'un humain normal, et le dépasse d'une bonne tête à l'âge adulte. Ils vivent en forêt, et les clans ont souvent des grottes pour lieu de villégiature. Certains individus sont néanmoins contraints à vivre en solitaire, à cause de lois de la tribu. Dans certaines sociétés, les Unas sont employés en tant qu'esclaves, à cause de leur force physique, et de leurs faibles capacités mentales. Ils y sont considérés comme de véritables bêtes de travail, une injure à leur race qui possède son propre langage (ou plutôt ses divers idiomes entre tribus), ainsi qu'une organisation sociale plus qu'animale. Les Unas ont des armes primitives, souvent à base d'Os. Ils aiment à marquer leur territoire par des cadavres de Jaffas encore en armure de combat, pour effrayer tout éventuels arrivants ...

Le contrôle d'un clan se décide souvent par combat entre le meneur et le prétendant. Des combats d'une grande violence. Les Unas possèdent des capacités de régénération d'une grande rapidité. Ils furent les premiers hôtes des Goa'ulds, et certains, rares, le sont encore (Le Goa'uld



Sokar en a un certain nombre à son service). Les Unas ne possèdent pas la moindre technologie et peinent à apprendre ce qui sort de leur ordinaire. Il existe des exceptions, des Unas plus évolués qui réussissent à apprendre la langage humain et s'intégrer partiellement, montrant qu'ils ne sont pas de simples bêtes abruties. Cette intégration est néanmoins très difficile, l'Unas ayant un aspect très effrayant, une glotte pas assez évoluée pour parler correctement à la façon des humains, et des codes spéciaux propres à leur civilisation que ne connaissent pas les étrangers. On peut penser entre autre aux coutumes de respect et d'honneur pratiqués par tout les membres de la race, qui, non respectées, déclenchent une folie meurtrière chez les Unas.

## Genii :

Les Genii sont un des peuples les plus organisés de la Galaxie de Pégase. Autrefois, leur civilisation s'étendait en une grande confédération de planètes, et ils menèrent des guerres contre d'autres peuples, peut être d'autres humains, où même des Anciens. C'est de cette époque que datent leur célèbres Bunkers. En effet, lorsque le fléau Wraith s'abattit sur Pégase, la civilisation Genii fut anéantie. Les survivants se réfugièrent en secret dans ces vieux Bunkers et refondèrent de gigantesques cités souterraines. Ils laissèrent néanmoins une part de leur civilisation avec un aspect moins avancé à la surface, pour donner le change aux Wraiths et aux autres peuples de Pégase, et afin de masquer leurs véritables activités.

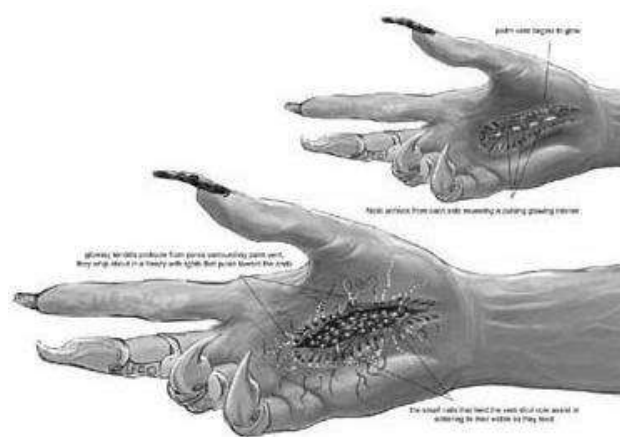
Les Genii sont une nation totalitaire, prête à tout pour arriver à ses fins. Ils tentent en secret de construire des armes de destruction massive pour venir à bout des Wraiths, et nombre de caches d'armes, de repaires secrets et d'espions ont été disséminés par eux un peu partout sur Pégase. Ils sont très au courant de tout ce qu'il se passe dans la galaxie.

## Wraiths :

### Origines :

Lorsque les Anciens explorèrent la galaxie de Pégase, ils découvrirent sur une planète un étrange insecte qui tenait à la fois du scorpion, de l'araignée et de la sangsue. Cet animal, extrêmement dangereux, s'agrippait au coup de ses victimes, et leur suçait toute vie, tel un véritable vampire. Ces insectes, vivant par communauté de plus d'une centaines d'individus, se développaient tout d'abord dans de sombres grottes de planètes boisées humides, puis sortaient à l'âge adulte, s'installant dans des espèces de toiles d'araignées pour s'accrocher à des proies. Lorsque l'insecte s'agrippait à une proie, il devenait quasiment impossible de l'enlever, avant que la personne n'ait-elle même succombée à la créature. Il semble de plus que la créature avait une chance de réaliser un transfert d'ADN avec sa proie, l'un contaminant l'autre. De tels insectes existent encore de nos jours.

C'est ainsi que naquirent les Wraiths. On ne sait si ce furent des insectes qui se transformèrent au contact d'ADN humain ou Ancien, ou des humains infectés qui mutèrent à leur tour. Toujours est-il qu'après une centaine d'années de transformation et de mutations apparurent pour la première fois dans Pégase les Wraiths. Les Anciens ne comprirent pas tout de suite à qui ils avaient à faire et tentèrent même un temps de les étudier, mais bien mal leur en pris.



### Physiologie :

Quand ils sont enfants, les Wraiths sont proches de l'apparence humaine, si ce n'est quelques différences morphologiques au niveau du visage, comme la nature des yeux et du nez, qui ont un aspect de félin. A l'adolescence, des transformations s'accomplissent. Le Wraith commence à se nourrir d'autres formes de vie. L'espèce de cicatrice au creux de ses mains permet d'absorber l'énergie vitale d'une autre personne quand il la colle contre sa peau, le plus efficace étant sur la poitrine, près du coeur et des poumons. Par la suite, la peau des Wraiths vire au bleu sombre pour certains, au blanc laiteux pour d'autres, et leurs dents poussent, devenant toutes très aiguës. Ils sont capables de pousser d'effroyables cris sous le coup de la colère, sensés inspirés la crainte chez leurs proies.

Le système de cellules du Wraith est théoriquement immortel, du moment qu'il soit nourri régulièrement. Il est même si puissant que le Wraith est capable de régénérer ses blessures instantanément, s'il possède l'énergie vitale stockée nécessaire. Cela leur permet aussi d'acquérir une grande force physique.

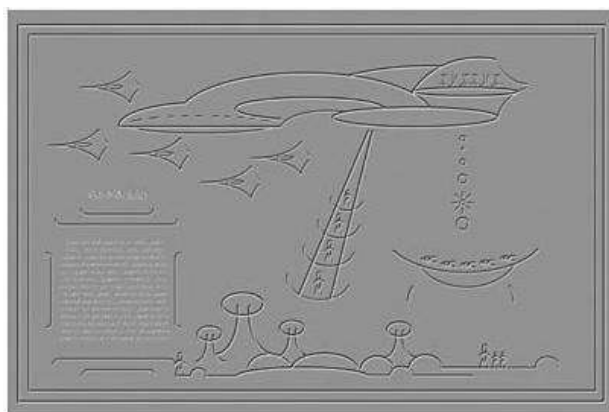
L'absorption d'énergie vitale est une action choquante, voire meutrière pour la proie. Quand celle-ci survit par miracle, la plupart du temps elle sombre dans la mélancolie, et finit inmanquablement par se suicider de désespoir. Si ce n'est pas le cas, il faut quand même au moins trois bonnes heures pour que le corps se remette du choc ressenti. Pour éviter la mort de leur proie durant l'absorption, le Wraith injecte une enzyme dans le corps de sa proie, qui renforce ses capacités physiques afin que celle-ci survive suffisamment longtemps à cette action éprouvante.

### Moisson :

Les Wraiths ont établis un système de moisson dans Pégase. A intervalle réguliers, ils reviennent sur des mondes pour en enlever leurs habitants, à l'aide de leurs terribles Vaisseaux Darts. Par la suite, ces proies sont stockées dans des chambres de conservation, et elles sont consommées lentement, selon les besoins énergétiques des troupes Wraiths. Les Wraiths ont pour habitude d'employer un système qui bloque

la Porte des Etoiles en l'activant durant les moissons pour empêcher leurs proies de s'enfuir.

Certains peuples de Pégase ont trouvé des méthodes palliatives à ces moissons. On peut citer l'exemple des Geniis, une nation totalitaire qui a établi de gigantesques citées souterraines masquées aux yeux des Wraiths et développent leur puissance en toute impunité. La plupart des peuples de Pégase ont appris en tout cas à coordonner leur mode de vie sur celui des Wraiths, ceux-ci ne laissant de toute façon aucun ennemi devenir trop puissant technologiquement pour pouvoir les défier. Ils préfèrent purement et simplement le détruire alors ou le faire régresser à un stade primitif, plus facilement contrôlable.



### Technologie :

Les Wraiths ont une technologie et une langue basée sur celle des Anciens. Ils ont modifiés leur technologie, fabriquant des artefacts qui leur serviraient pour leurs moissons d'humains. Leurs principales armes sont ainsi paralysantes, pour capturer aisément leurs proies. Ainsi que la Technologie Ancienne, la Technologie Wraith requiert souvent un gène particulier pour être employé. Il n'en reste pas moins que la technologie Wraith est bien inférieure à celle des Anciens. Il leur manque entre autre une hyper-propulsion plus puissante, qui leur permettrait de migrer vers d'autres galaxies, à la recherche d'autres terrains de chasse.

### Historique :

Lorsque les Wraiths apparurent dans Pégase, les Anciens comprirent assez vite à quel terrible ennemi ils avaient affaire. Durant plusieurs milliers d'années, ils menèrent contre eux de terribles batailles et

subirent de cuisants échecs. Malgré leur technologie plus puissante, les Wraiths leur étaient supérieurs en nombre, que ce soit en ce qui concerne le nombre de Vaisseaux ou le nombre de représentants de la Race. Tant et si bien que les Wraiths reprirent un à un les territoires contrôlés par les Anciens. Au final, ne resta de libre que le système d'Atlantis, avec ses puissants satellites de combat et son bouclier de défense énergétique. Après un siège acharné de plus d'une centaine d'années, les Wraiths ramenant toujours plus de Vaisseaux, les Anciens comprirent qu'il ne gagneraient jamais cette guerre. Pour éviter la perte de leur merveilleuse cité, ils l'engloutirent sous les flots et repartirent par la Porte des Etoiles, vers la Terre. Ce fut à ce jour leur plus cuisant échec. Les Wraiths ne détectant plus aucun signe de Vie dans la cité repartirent, seuls Maîtres à présent sur Pégase.

Alors vint un grand problème, le nombre de planètes n'étant pas suffisants pour sustenter tout les Wraiths, eux qui avaient déployé une quantité impressionnante de forces durant la guerre. Fut alors décidé de « mettre à quai » tout les Vaisseaux Wraiths. Ceux-ci se posèrent tous sur diverses planètes, ne laissant dans chacun d'entre-eux que de petites forces éveillées, les autres Wraiths se mettant tous en hibernation. Les quelques membres restants réalisaient encore régulièrement des moissons pour leur propre subsistance.

#### *Société :*

Les Wraiths ont une structure sociale semblable à celle de beaucoup d'insectes, organisée par castes. On ne sait encore de quelle façon ils se reproduisent entre eux, mais toujours est-il que les plus hautes instances de la société sont dirigées par ce qu'on pourrait appeler des « Reines », les rares femelles Wraiths, qui sont nombre d'une pour une centaine de Wraith mâles. Elles dirigent souvent un Vaisseau-Ruche, voire une flotte entière souvent. Ce sont elles aussi qui sont chargées des interrogatoires de prisonniers, car leur Charisme et leur capacités psioniques sont plus développées que chez les autres Wraiths.

Viennent ensuite les Lieutenants Wraith, juste en dessous des Reines, qui sont reconnaissables souvent par des habits plus importants, une allure plus hautaine ou une

pilosité plus développée (Cheveux ou Barbes taillées différemment). Les combattants d'élites Wraiths ont souvent la peau laiteuse et une tenue noire très sombre. Ils forment des commandos extrêmement bien entraînés et très endurants. Enfin, les autres soldats de base Wraiths portent souvent des protections plus avancées comme des masques faciaux pour leur donner un air plus effrayant. Ils emploient pour la plupart des armes paralysantes pour capturer leurs proies. Certains Wraiths sont aussi très indépendants et demeurent reclus au même endroit des années durant. Les scientifiques Wraiths sont dans ce cas.

Enfin, les Wraiths emploient également des humains à leur service. Ces adorateurs de Wraith leur vouent un culte sans faille. Les Wraith de haute stature s'en servent comme valets ou espions parmi les populations humaines. En échange, ils ont la vie sauve. Les serviteurs les plus dévoués ont même droit à l'immortalité, via le "Don de la Vie" que peuvent leur faire leurs maîtres, processus inverse de l'absorption d'années.

Pégase est divisée en une succession de territoires chacun dirigé soit par une Reine ou un Lieutenant puissant. En effet, les Wraiths sont loin d'être unis entre eux, sauf lorsqu'ils font front contre un ennemi commun. Il arrive souvent des discordes entre Chefs Wraiths, discordes à propos de la nourriture le plus souvent, sur la possession de telle ou telle planète. Chaque chef Wraith emploie d'ailleurs une politique de moisson différente et il est même déjà arrivé qu'humains et Wraiths se mettent d'accord pour qu'un compromis puisse exister et que les Wraiths soient nourris régulièrement.

L'appartenance à un territoire ou l'autre est généralement déterminé par des tatouages tribaux sur le visage du Wraith.

## D)- Lieux Importants

Cette section détaille les principales installations ou lieux trouvables dans Stargate. Cela passe par certaines grandes planètes connues comme Chulak, Dakara ou Lantia, à des descriptions de grands vaisseaux ou installations technologiques diverses, dans lesquels pourraient se dérouler d'éventuels scénarios.

### Abydos

Abydos est une planète désertique, qui fut durant plus de 10000 ans le fief du Seigneur Goa'uld Râ. Il s'agit de la planète la plus proche de la terre sur le réseau de porte des Etoiles. Râ y amena bon nombre d'esclaves venant de la Tau'ri à l'aide de la porte.

#### Lieux Importants :

##### *Pyramide de Râ*

La pyramide de Râ est le lieu d'Abydos où se trouve la porte des Etoiles. Cet endroit mystérieux recèle encore quelques chambres secrètes remplies d'anciens artefacts Goa'uld, ayant appartenus pour certains à Râ en personne. La pyramide d'Abydos est un lieu isolé dans le désert, qui servait habituellement à Râ de site d'atterrissage pour son Vaisseau-Mère Pyramidal. A l'époque de Râ, certaines patrouilles de gardes Horus parcourait encore la pyramide.

##### *Cité du Désert*

Peuplée pour l'essentiel d'esclaves longtemps au service de Râ, la cité du désert est une ville fortifiée, non pour résister à d'éventuelles attaques, mais plutôt pour survivre aux violentes tempêtes de sables qui balaient Abydos régulièrement. C'est une cité hétéroclite, où certaines habitations sont creusées à la falaise même. Dans de vieilles ruines oubliées d'étranges mystères datants des temps anciens sont encore gravés dans la roche et il est fort probable qu'il reste nombre de chambres secrètes à découvrir dans cet endroit.

##### *Grandes Mines de Naquaddah*

Abydos possède de vastes mines de

Naquaddah à ciel ouvert ou travaillaient autrefois les esclaves de Râ logeant à la Cité du Désert. Ces mines sont encore actuellement exploitées par les Abydosiens, qui réalisent ainsi quelques profits par l'intermédiaire du commerce via la Porte des Etoiles. Les méthodes de travail y sont assez rustiques, au panier de transport de minéraux bruts et à la pioche pour forer le sol.

##### *Cartouche d'Abydos*

De très anciennes ruines Goa'ulds situées à l'écart de la Cité du Désert. Cet endroit est un lieu unique dans la galaxie, construit dans l'ancien temps pour recenser la quasi-totalité des territoires connus par les Goa'ulds. Ils y ont gravés les centaines de coordonnées des différentes adresses de Portes des Etoiles à leur connaissance. Avec le temps, ces coordonnées ont malgré tout finis par être faussés à cause de l'expansion de l'univers, et seules certaines d'entre elles restent encore correctes, comme celle de la Tau'ri par exemple, étant la planète la plus proche d'Abydos. Néanmoins, par quelques calculs fastidieux, il est possible d'actualiser toutes ces adresses.

### Lantia (Planète de la cité d'Atlantis)

#### *Historique*

La plus grande et la plus belle cité des Anciens dont le nom résonne encore dans bon nombre de légendes terriennes. Atlantis fut construite voilà plusieurs millions d'années dans ce qui est actuellement notre Antarctique. Pour une raison inconnue, les Anciens partirent un jour de la terre, Atlantis s'envolant tel un gigantesque vaisseau spatial. Les Anciens allèrent alors s'établir dans une galaxie qu'ils supposèrent quasiment vide de vie.

#### *Système Stellaire*

Dans Pégase, Atlantis se posa sur une planète isolée, couverte pour plus de ses deux tiers d'Océans. Le bouclier énergétique de la cité est censé protéger les Anciens contre les violentes tempêtes qui parcourent parfois les Océans de cette planète, ainsi que contre des attaques éventuelles. La planète possède également un vaste continent où pousse une végétation abondante. Le système stellaire d'Atlantis possède également d'autres

planètes, sur lesquelles les Anciens ont probablement établis des postes avancés. Sur l'une d'entre elles, en bordure du système, la carcasse d'un gigantesque vaisseau-ruche Wraith est recouvert par le désert, abattu plusieurs millénaires auparavant. Il faut une vingtaine d'heure pour s'y rendre en vaisseau sans hyper-propulsion. Autrefois, de gigantesques satellites de défense protégeaient le système d'Atlantis d'attaques éventuelles. Ceux-ci, possédant une grande puissance, étaient aisément capable d'abattre plusieurs vaisseaux en peu de temps.

### *Structure de la cité*

Quand à la cité d'Atlantis elle même, il s'agit d'un vaste complexe s'étendant sur cinq ou six kilomètres carrés. La cité est si vaste qu'explorer toutes ses pièces équivaldrait à fouiller chaque pièce de chaque immeuble de Manhattan. Elle est censée être alimentée en permanence par trois E2PZ, des générateurs d'énergie Anciens. Le centre de la cité est composé des zones d'habitations, ainsi que de la salle des voyages, où se trouve le poste de commandement de la cité ainsi que la Porte des Etoiles. Celle-ci dispose d'un Iris énergétique semblable en fonctionnement à celui employé par les Tau'ri sur terre, et est également l'unique Porte de Pégase capable de contacter d'autres galaxies, en raison d'un cristal spécial ajouté à la porte.

Non loin de ces salles de commandement, un fauteuil de commande sert entre autre à diriger les drones de combat qui servent de défenses secondaires pour protéger la cité. Celui-ci se trouve en fait dans une partie spéciale qui peut être séparée du reste de la cité à son envol éventuel, pour former les célèbres postes-avancés Anciens.

A l'étage supérieur se trouvent des hangars où sont stockés la plupart des petits vaisseaux d'explorations nommés « Puddle-Jumper » par les Tau'ri. Deux grandes sorties sont utilisées dans ces hangars. L'une d'entre elles conduit à la salle de la porte, l'autre à l'extérieur de la cité.

Plus loin dans la cité, différents laboratoires aujourd'hui abandonnés sont disséminés, certains recelant encore les prototypes d'expériences auquel se livraient les Anciens. Les différentes sections de la cité sont reliés par des successions de tunnels et des pièces, ainsi que par des téléporteurs qui ont l'aspect des ascenseurs Tau'ri. Il existe aussi

quelques zones protégées utilisées comme quartiers de détention.

Après l'abandon, puis l'immersion de leur cité par les Anciens, nombre de parties sont tombées en désuétude, certaines en partie inondées, d'autres complètement désertes, et il est certain que la cité recèle encore dans ses entrailles des centaines de mystères inconnus.

## **Chulak**

Chulak est une des principales planètes sous le joug des Goaulds. Elle est principalement peuplée de Jaffas, auxquels viennent se rajouter des esclaves humains et de riches propriétaires Goauld qui viennent souvent y faire résidence. Chulak est une planète importante du fait qu'elle est l'un des rares endroits où l'on élève encore des symbiotes. On y amène de nouveaux hôtes potentiels également, fruits de pillages sur d'autres planètes. Chulak fut pendant longtemps le fief principal du seigneur Goauld Apophis, le dieu Serpent. Il venait y profiter de ses chastes somptueux et c'est à cet endroit également que résidait sa principale force de frappe Jaffa.

## **Lieux Importants :**

### *Chulak*

Cette ville fortifiée donne son nom à la planète. Entourée de hautes murailles, Chulak est située à une demi-heure de marche du site de la Porte des Etoiles locale. Elle possède une architecture vaguement antique, rappelant les villes Romaines. Ses vastes quartiers recèlent nombre d'habitations où logent les Jaffas les plus importants. Sous la ville, de vastes souterrains logent les habitations des classes moins aisées, ainsi que bon nombre de tunnels secrets menant au palais.

### *Palais de Chulak*

Lieu de résidence principale d'Apophis, le palais surplombe la ville. Il s'agit d'un endroit où se produisent régulièrement de grandes fêtes somptueuses auquel participent des Goaulds mineurs ainsi que leurs esclaves humains. Le palais possède de nombreux appartements, ainsi que des hangars où sont stockés des vaisseaux. Ceux ci sont de type « Chasseurs de la Mort » pour la plupart. Il y

a également des vaisseaux de transport particuliers destinés aux Seigneurs Goauld afin d'évacuer le plus rapidement possible vers la porte des Etoiles en cas d'attaque. Des gardes Serpents fortement armés patrouillent en permanence dans le palais, pour prévenir toute intrusion inopinée. On y trouve aussi des quartiers pénitentiaires pour juger les criminels Jaffas, et enfermer les hôtes potentiels avant sélection pour une future implantation.

#### *Forêt de Chulak*

Vaste étendue boisée s'étendant sur une dizaine de Kilomètre de long, la forêt de Chulak sépare le site de la porte des Etoiles de la cité de Chulak elle même. De nombreux sentiers parcourent la forêt et des patrouilles de gardes Jaffas (Entre deux et cinq) parcourent la forêt pour repérer toute activité anormale. Ceux-ci possèdent habituellement des espèces de cornes de brume Jaffas afin de donner l'alerte et d'attirer d'autres patrouilles en cas d'attaque.

#### *Site de la Porte*

La porte des Etoiles de Chulak est située dans une vaste cuvette. Une pente remonte en direction de la forêt et vers les sentiers menant à Chulak. Sur la vaste étendue déboisée ou est située la porte sont disséminés des dizaines de pierres taillées dont le lien avec la porte est évident. Ils servaient sans doute autrefois pour réaliser de grandes cérémonies et sont utilisées

encore à l'occasion de fêtes Jaffas annuelles célébrant le Chapai (Porte des Etoiles) lien consolidant tout l'Empire Goauld. Le site de la porte est parfois gardé par une dizaine de Jaffas, dont souvent des gardes serpents. Il arrive que des Planeurs de la Mort patrouillent dans cette zone déboisée afin de prévenir toute menace provenant de la porte.

#### *Temple Goauld*

Situé à l'écart de la ville, le temple de Chulak n'est qu'un des nombreux endroits de culte religieux disséminés sur la planète et dans tout l'Empire Goauld. Sa particularité est qu'il s'agit de l'endroit où sont envoyé les jeunes symbiotes attendant d'être implantés dans des Jaffas. Des prêtres Jaffa transportent ces symbiotes dans de grandes urnes d'eau chaude légèrement électrisées et bénissent à leur façon les symbiotes. Cet endroit sacré est rarement protégé car les Goaulds ne craignent pas que l'on s'en prennent à eux, tant le sacrilège serait grand. Une pléthore de prêtres et prêtresses résident habituellement au temple. L'emblème d'Apophis, les deux serpents enroulés autour d'un mat, surplombe encore fièrement certains endroits aux abords du temple. Les prêtres Jaffas de Chulak sont des gens habituellement très doux habillés de bures brunes et portant de grandes canes surplombées d'une figurine de serpent, dans laquelle s'enchasse une pierre précieuse. Nombre de Jaffas et de Goaulds réalisent encore des pèlerinages à ce temple. Ce sont les prêtres qui se chargent



habituellement du convoyage des symbiotes, soit en direction de Chulak ou d'autre part. Ils les transportent avec grand soin pour préparer leur cérémonie de la Prin'tah, l'implantation dans un Jaffa.

#### *Zone résidentielle*

Dans cette zone en dehors de la ville, résident les plus riches Jaffas et certains Goaulds, à qui l'on a construit leurs propres demeures luxueuses en récompense de leurs bons et loyaux services.

#### *Camp des Kresh'Ta*

Ainsi nomme-t-on les parias, Jaffas ou esclaves jugés indignes de vivre parmi les autres à Chulak. Cet endroit est situé en bordure de forêt, à une demi-heure de marche de Chulak. Les plus pauvres habitants de la planète résident dans cette zone misérable, amas hétéroclite de tentes et de bidonvilles. Parfois, quelques rares gardes passent pour voir s'il n'y a pas de problèmes majeurs, et certains prêtres missionnaires aux service des Goaulds tentent de ramener certaines âmes de leur côté.

### **Complexe Tok'Ra**

A chaque nouveau lieu de villégiature, les To'Kras réemploient la même structure pour construire leurs installations. Ils choisissent toujours une planète désertique, munie d'une Porte des Etoiles pour un déplacement plus aisé des marchandises et personnes. A cinq minutes de marche de la Porte, s'étend un vaste complexe de grottes et de couloirs creusés là dans la roche par les To'Kras, qui leur sert de base secrète. Celui-ci s'étend souvent sur plusieurs Kilomètres carrés. Une technologie particulière crée ces tunnels, laissant derrière elles des parois aux cristaux bleutés. Ces complexes sont souvent effacés à rebours par la même technologie, quand les To'Kras ont le temps de mettre en place leur fuite. C'est pourquoi il n'est par rare de tomber par hasard sur d'anciens tunnels To'Kra sur une planète apparemment déserte. Un complexe To'Kra comprend des salles de confinement destinés aux prisonniers éventuels, des quartiers d'habitations pour des membres importants du Conseil To'Kra, ainsi qu'une grande salle commune où les To'Kras sont souvent conviés à se concerter

sur leur prochains plans. Il existe nombre de petites salles pour des entretiens particuliers discrets, ainsi que des pièces où les To'Kras stockent leur matériel, armes, technologies ou provisions.

Des générateurs d'énergie fournissent les ressources nécessaires au bon fonctionnement du complexe. Ils peuvent être commandés à l'aide d'une console située non loin de la salle du conseil.

Un complexe To'Kra est la plupart du temps relié à la surface par des Anneaux de Transport, ceux-ci émergeant non loin de la porte, à une distance suffisante pour se replier en cas d'ouverture inopinée. Il existe aussi parfois des sorties directes à l'air libre, passant par des grottes naturelles, ou camouflées par de la végétation sur des planètes non désertiques. Les To'Kras possèdent aussi leur propres vaisseaux, souvent des Cargos Tel'Tak modifiés, qu'ils camouflent la plupart du temps à l'extérieur, à l'aide de la technologie de furtivité qu'on leur connaît. Mais ils déplacent souvent leurs vaisseaux afin de ne pas les faire remarquer, ceux-ci pouvant s'ensabler aisément sur des planètes arides ...

### **Celestis (Plan de)**

Celestus est la résidence des puissants Dieux Oris. Il s'agit d'un endroit mythique, à la limite entre le monde matériel, et le monde spirituel où résident habituellement les êtres élevés. On peut s'y trouver en personne, mais également ne s'y trouver représenté que sous la forme de son âme, le corps demeurant à l'endroit où l'on était lorsque l'on a pénétré dans le Plan. Cet endroit est une espèce de prison dorée, construit il y a des millénaires par les Anciens et les Oris. Ces derniers y sont en effet confinés, ne pouvant agir sur le monde extérieur que par l'intermédiaire de leurs prêtres, qui eux peuvent aller et venir librement entre Celestus et le monde matériel. Il ne leur est de même pas possible d'accéder aux plans supérieurs, accès qui leur est refusé par les autres êtres ascensionnés, de par leur nature profondément maléfique. Celestus est un plan étrange, où de sombres nuages laissent de temps en temps filtrer un peu de lumière sur de vastes d'étendues d'eaux et de roches grises. Au centre du plan, la superbe Cité des



Dieux, assemblage hétéroclite de bâtiments lumineux, sert de résidence aux puissants Oris. A l'intérieur, nombre de corridors et de passages dérobés mènent dans des salles où les Oris entreposent « virtuellement » leurs connaissances. On peut y trouver de grandes bibliothèques, contenant entre autre le fameux « Livre des Origines ». La Cité des Dieux est également le lieu où se réunissent les puissants Prêcheurs, là où ils viennent se ressourcer et préparer leurs stratégies de croisade. Une pièce en particulier au centre de la cité, permet aux Prêcheurs de communiquer avec leurs Dieux, par l'intermédiaire du « Doci », le chef des Prêtres. Un gigantesque mur de flammes, représentation des Oris sur Celestus, est confiné derrière de lourdes grilles, symbolisant leur enfermement par les Anciens, bien que les Oris puissent agir à leur guise sur ce Plan de Celestus. C'est aussi en ce lieu que les humains amenés à devenir Prêcheurs sont initiés dans un rituel de purification de l'esprit.

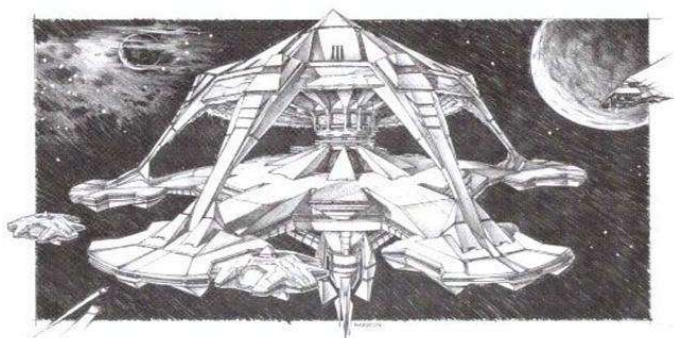
## Dakara

Dakara est une planète désertique proche du centre de la Voie Lactée, un peu semblable à Abydos. Il y a des millénaires, ce fut sur cette planète que les Anciens installèrent la machine qui allait leur permettre de recréer la vie dans la galaxie, après le passage du Fléau qui la décimait. Elle devint par la suite un lieu très important dans l'Empire Goauld. En effet, Dakara devint le lieu de naissance de la race Jaffa. Ce fut là en effet que fut réalisée la première Prim'Tah, cérémonie d'implantation d'une larve immature dans un Jaffa. A cette occasion, le temple de Dakara fut construit sur les ruines Anciennes qui subsistaient encore à cet endroit. Dakara fut par la suite un symbole plus qu'autre chose, le temple et les Bâtiments principaux tombés en ruine de nouveau au cours des siècles. Le possesseur de Dakara fut durant longtemps le Seigneur Goauld Baal et il y concentra longtemps ses forces, une vingtaine de Vaisseaux-Mères patrouillant en permanence dans le Système. Dakara servit en fait la plupart du temps de gigantesque garnison militaire, une petite partie des Jaffas résidant aux abords du temple, dans l'hémisphère nord de la planète, les autres disséminés

dans divers autres gigantesques bases militaires un peu partout sur la planète ou sur les divers lunes ou autres planètes du système. La porte des Etoiles de Dakara, fortement gardée, est située au milieu d'une vaste esplanade aux abords du temple.

A la suite de la chute de l'Empire Goauld, Dakara devint le chef-lieu de la nouvelle nation Jaffa. Le temple entièrement reconstruit reprit vie et une ville nouvelle se construisit autour, les Jaffas s'aidant de vaisseaux pour construire leur nouvelle cité. C'est là qu'à présent réside le grand conseil Jaffa, élu selon les voix des différentes factions, selon leur puissance respective. Le chef du grand conseil réside de temps en temps à Dakara, ou part en mission diplomatique régulièrement dans les différents territoires Jaffas, ou en visite chez les différents alliés de la nation.

## Dassara



Le système de Dassara fut durant longtemps un territoire neutre mis en place par les grands Maîtres Goauld. Ceux-ci y construisirent une gigantesque station spatiale pour s'y rencontrer et discuter de l'intérêt de l'ensemble des Goaulds. C'est l'une des rares constructions communes qu'on leur connaisse. La station est une véritable forteresse surprotégée de toute menace de l'extérieur. En effet, nulle arme n'est autorisée (théoriquement) à l'intérieur afin d'éviter tout problèmes, les grands Maîtres étant particulièrement irritables et arrogants entre eux.

## Delmak

Longtemps fief de Sokar, puis de Baal, Delmak est, avec Chulak et Dakara, l'une des planètes Jaffa les plus peuplées. Une grande partie de Delmak est couverte de gigantesques villes. De nombreux chantiers de constructions spatiaux s'y trouvent, ainsi qu'un gigantesque palais autrefois construit par Sokar. Il fut une époque où Delmak avait une lune terraformée en une apparence Infernale par Sokar, Netu. Celle-ci fut utilisée comme prison longtemps.

## Forteresse Goauld

Se référer à la description du Palais de Chulak, typique de l'organisation d'une Forteresse Goauld. La plupart des Places Fortes sont construites de la sorte, et seuls quelques variations, Architecturales par exemple, existent selon le Goauld et ses goûts.

Certaines Forteresses Goauld d'importance sont par exemple protégées par des Champs de Force, produits par un ou plusieurs Générateurs extrêmement bien protégés, de la même façon qu'un Vaisseau Ha'Tak (Voir **Ha'Tak**). D'ailleurs, une bonne partie des systèmes d'un Ha'Tak se retrouvent dans une forteresse Goauld typique.

## Orilla

Orilla est la planète mère de la race Asguard. Elle devint le lieu du renouveau de leur civilisation, après la désolation semée par le Fléau Réplicateur dans les différents territoires Asguard. Son sol riche en Neutronium, élément important de la technologie Asguard, fut convoité par leurs Némésis mécanique avant leur destruction et Orilla passa tout près de connaître le sort des autres territoires Asguards. Depuis, les Asguards y ont reconstruit leur civilisation, vivant dans de grandes citées argentées. Orilla possède également de vastes forêts et de gigantesques océans dans lesquels les Asguards ont construits certaines de leurs villes. De gigantesques chantiers spatiaux sur lesquels travaillent des robots-mécano afin de construire les gigantesques vaisseaux

Belishkner parsèment les cités Asguards. Orilla n'est pas située dans la Voie Lactée, mais y est néanmoins reliée grâce à sa porte des Etoiles, l'une des technologies de leurs alliés d'autrefois, les Anciens.

## Tollana

Tollana, planète mère Tollan, est semblable à l'organisation d'une planète Asguard, avec de grandes villes séparées entre elles par de vastes étendues naturelles pouvant servir à la culture agricole. Un peu partout sur Tollana, les habitants ont placés de gigantesques Canons de Défense sensés les prémunir contre toute attaque spatiale. Un seul d'entre eux est capable de couvrir une zone de plusieurs centaines de Kilomètres Carrés. La capitale de Tollana, où se trouve également leur porte des Etoiles artificielle est une cité moderne, répartie entre quartiers d'habitations, zones de détente en plein air et laboratoires de haute technologie. La plupart des bâtiments importants sont équipés de neutralisateurs qui rendent inopérants tout arme à distance, qu'elle soit énergétique ou à projectiles. Les armes de corps à corps tels que les couteaux ne sont pas affectés par cette technologie.

Une des plus hautes instances de Tollana, le tribunal Tollan, est chargé de traiter toutes les décisions de justice, au cours de procès équitables. Ainsi que les autres bâtiments importants, l'enceinte du tribunal est protégée contre toutes intrusions armées par la technologie adéquate. Les armes Tollan ne sont pas affectés par cette restriction.

## Vaisseau Ha'Tak

Les terribles Vaisseaux Ha'Tak sont la principale force de frappe des Goaulds, et il est fort probable que lors d'un scénario les joueurs soient amenés à opérer à l'intérieur de l'un d'entre eux.

### Pel'Tak

Le Pel'Tak est l'endroit le plus important des Vaisseaux Pyramidaux. Il s'agit de la salle de pilotage, généralement situé dans la partie supérieure du Vaisseau. Une vitre blindée donne un aperçu de l'extérieur, toute la zone

située en face du vaisseau. Sur celle-ci s'affiche également des informations tactiques, relayés par les capteurs placés à divers endroits sur le Ha'Tak. Une console de pilotage, dirigée habituellement par un sous-fifre Jaffa, sert à diriger le Vaisseau et à elle seule suffit pour contrôler un Ha'Tak (Les communications vers l'extérieur arrivent également à cet endroit). De cette commande, on peut théoriquement ouvrir n'importe quel porte dans le Ha'Tak. Il y a également une seconde console, bleue, pour diriger les systèmes d'armement du Ha'Tak (Masquée lorsqu'elle n'est pas utilisée). Derrière celle-ci se trouve généralement le trône du Seigneur Goauld auquel appartient le Vaisseau, s'il s'agit de son principal Ha'Tak. Le Pel'Tak est généralement richement décoré, étant l'endroit où passe la plupart de son temps le Seigneur Goauld lorsqu'il est dans son Vaisseau. Il aime avoir une vue d'ensemble sur la situation d'une bataille et « tenir les rênes » lui même. La salle du Pel'Tak contient généralement deux accès vers l'extérieur et est souvent l'endroit le plus protégé d'un vaisseau Ha'Tak.

#### *Générateurs de Champ*

Cette gigantesque salle située au centre du vaisseau génère le champ de Force qui entoure le Ha'Tak. Il s'agit d'un grand puits circulaire qui accumule de l'énergie. Il est accessible à différents niveaux en vue de réparation, et son accès est généralement restreint par plusieurs barrières énergétiques demandant à être désactivées à divers autres endroits du Vaisseau. Par contre, si l'on pénètre à l'intérieur du puits, une simple grenade bien placée suffit à faire sauter l'ensemble, déstabilisant le champ tout entier.

#### *Générateurs d'Hyper Propulsion :*

Cette salle d'une dizaine de mètres carrés représente une des principales machineries des Ha'Taks. On peut contrôler l'hyper-propulsion de cette pièce, ou depuis la console de Pilotage du Pel'Tak. L'énergie nécessaire à l'hyper-propulsion est fournie par des batteries de cristaux enchassés dans de grandes tours de concentration d'énergie. Une petite console est en lien avec l'ordinateur central du vaisseau, qui relaie toutes les communications.

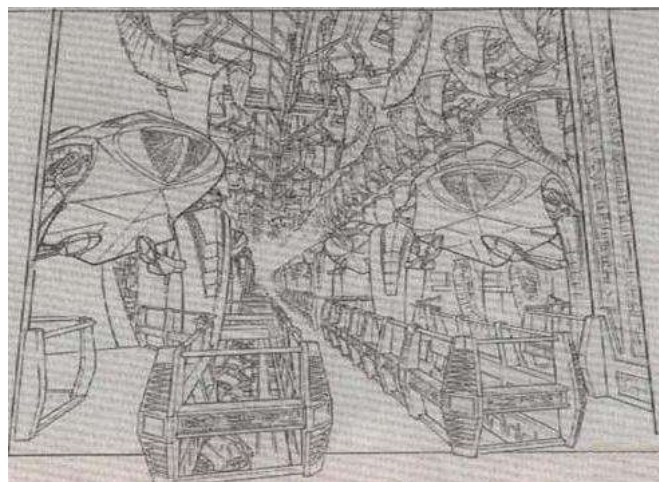
#### *Couloirs :*

Les différentes parties des Ha'Taks sont reliés par de grands couloirs dans lesquels patrouillent régulièrement des gardes Jaffas. Les portes ont leur propre système d'ouverture, piratable, mais peuvent également être contrôlées depuis l'ordinateur central. Celle-ci peuvent être aisément détruite avec une charge de C4. Ces couloirs possèdent régulièrement des consoles d'alerte, pouvant aussi servir à communiquer avec d'autres parties du Ha'Tak. Ils peuvent être piégés, pour parer à l'arrivée d'éventuels intrus.

Les couloirs possèdent des systèmes de contrôle des portes et de la sécurité. Ils sont protégés par des champs de force, répartis régulièrement dans tout le Ha'Tak.

#### *Hangars aux Vaisseaux*

Ces gigantesques salles placées souvent à la base des Ha'Taks contiennent les Chasseurs de la Mort (Une centaine par Vaisseau) prêt à être lancés ainsi que quelques Al-Kesh (Entre 0 et 5 par Vaisseau). Il s'y trouve aussi parfois quelques Cargos Tel'Tak pour convoier du matériel. Elles sont facilement accessibles aux Jaffas, qui en cas d'attaque peuvent ainsi sortir pour combattre dans l'espace rapidement. Il s'agit d'un autre point stratégique car une simple explosion à cet endroit entraîne une réaction en Chaîne qui a des chances de conduire à l'explosion totale du Vaisseau, à moins que celui ci ne possède des systèmes inhibiteurs capables de confiner l'explosion dans cette zone.



### *Armurerie*

De nombreuses armureries peuvent être trouvées dans un vaisseau Ha'Taks. Elles sont de deux types. Celles réservées aux Jaffas consistent en de vastes pièces ou sont stockées des contenaires avec des armes classiques tels que des Lances Jaffas ou des Zat'Nik'Tel, ainsi que des armures Jaffas de rechange. Elles peuvent également contenir certaines armes plus avancées, comme des Interphaseurs, en cas d'attaque Reetou, ou des cristaux de rechange pour les divers systèmes énergétiques du vaisseau.

Les autres armureries consistent en de petits compartiments secrets utilisés par les Goa'ulds dans lesquels ils stockent des armes ou des technologies de grande puissance en exemplaires uniques, comme par exemple les Gants Goa'ulds.

### *Salle des Machines*

Ici se trouve toute la mécanique Goa'uld permettant de générer l'hyper-propulsion et la propulsion sub-luminique du vaisseau, via des batteries de cristaux énergétiques, stockés dans de grandes tours circulaires. Une console de commande permet ici d'agir sur ces systèmes du vaisseau mais ils peuvent être également contrôlés depuis le Pel'Tak.

### *Ordinateur Central*

Une autre pièce Maitresse d'un Ha'Tak. Cette salle sert de relai à toutes les communications entre les différentes parties du Vaisseau ou de la flotte, gère les systèmes de navigation par l'intermédiaire de la console de Pilotage du Pel'Tak, et contient l'ensemble des connaissances et informations militaires recueillies durant le voyage du Ha'Tak. Elle contrôle tout le système de combat du Ha'Tak, comprenant également le verrouillage des Portes et l'activation ou non des Champs de Protection intérieurs, par exemple ceux aux abords du Générateur de Champ central. Cette pièce est rarement gardée, mais elle est protégée ainsi que les Générateurs de Champs par des Barrières Énergétiques, des portes de sécurité et de temps en temps des systèmes de détection anti-intrusion pouvant déclencher des pièges mortels. C'est le paradis pour un Pirate Informatique s'introduisant à bord d'un Ha'Tak. L'ordinateur central contrôle aussi les mesures d'auto-destruction qui peuvent s'engager automa-

tiquement si l'intégrité du vaisseau est corrompue. Le compte à rebours par défaut est d'environ 17-20 minutes. Il arrive parfois sur certains Ha'Taks que l'ordinateur central soit en fait divisé en plusieurs ordinateurs situés à différents endroits du Vaisseau, pour compliquer la vie de tout intrus malavisé.

### *Salle de la Porte*

Sur certains Ha'Taks sont emmenés des Portes des Étoiles qui facilitent le convoyage de marchandises, bien plus qu'avec d'autres vaisseaux de taille moindre. La salle de la Porte n'est gardée que si le Ha'Tak est à l'arrêt, par exemple en orbite autour d'une planète, étant donné que personne ne peut utiliser la Porte durant ces périodes. Les Goa'ulds peuvent néanmoins l'utiliser pour transmettre leurs communications hyper-spatiales durant cette période. Cette salle sert de Hangar de stockage provisoire pour toutes les marchandises attendant d'être envoyées vers les secteurs de stockage officiels.

### *Nacelles de Survie*

Les Ha'Taks possèdent à certains endroits des tubes de lancement reliés à des nacelles de survie en forme de sarcophage permettant de survivre en environnement hostile durant quelques heures. Ces nacelles possèdent leur propre systèmes de décélération en atmosphère et on en trouve également dans les cargos Tel'Tak.

### *Secteur Pénitentiaire*

Les Vaisseaux Ha'Taks possèdent la plupart du temps un ou plusieurs secteurs pénitentiaires ou sont gardés les prisonniers attendant d'être interrogés ou exécutés. Ils sont généralement emprisonnés dans de grandes cages solides. Les salles adjacentes peuvent être utilisées pour examiner leur matériel, et certaines contiennent du matériel de torture pour des interrogatoires rapides.

### *Conduits d'aération*

Les conduits d'aération parcourent toute la structure d'un Ha'Tak. Ils sont suffisamment grands pour qu'une personne de taille moyenne et souple (Impossible pour un Jaffa en Armure) puisse y ramper. De nombreuses grilles se trouvent à divers endroits dans le Ha'Tak et il n'est pas extrêmement difficile de les ouvrir.

### *Conduit d'Aération Central*

La plupart des Ha'Taks possèdent une telle structure qui permet de ramener l'oxygène (stocké dans les parties basses du vaisseau pour la redistribuer partout ailleurs.

### *Anneaux de Transport*

Les Anneaux de Transport sont une technologie souvent employée dans les vaisseaux Ha'Taks. Ils permettent en effet de se déplacer plus rapidement entre les différentes parties du Vaisseau voire, si la portée est suffisante, vers les Anneaux de Transport d'un autre Ha'Tak ou d'un Tel'Tak non loin de là. Pour certains systèmes de transport améliorés, les Anneaux sont capables de transporter jusqu'au sol de la planète autour de laquelle le Ha'Tak est en orbite. Si un autre vaisseau arrive à s'intercaler correctement dans le faisceau de téléportation, il peut intercepter tout envoi de matière d'un côté comme de l'autre.

### *Laboratoires Goauld :*

Parfois, certains Ha'Taks contiennent des salles exclusivement destinées à la recherche avec certains instruments d'analyse ou de manipulation, ainsi que des consoles de commande spécifiques à ces instruments. Des scientifiques Goaulds sous les ordres des grands maîtres y travaillent dans le plus grand secret.

(Ex: *Thot -> Anubis, Nerus -> Baal*)

### *Al'Kesh*

Un vaisseau de type Al-Kesh possède une structure similaire à celle d'un vaisseau Ha'Tak, mais en plus réduit, ne possédant qu'un seul système d'anneau, et des soutes servant uniquement à transporter du matériel ou des hommes. L'Al'Kesh possède rarement un Ordinateur Central, toutes les commandes étant généralement concentrés dans la salle de Pilotage, similaire à un Pel'Tak.

### **Croiseur des Origines**

Les Vaisseaux employés par les forces Ori sont de monstrueuses forteresses de guerre, capable de déployer une puissance colossale. Ils font l'équivalent de la taille d'une ville d'une taille moyenne, et peuvent transporter des armées entières.

### *Chambres de prière*

De nombreuses salles de prière existent dans les vaisseau Ori, où les fidèles peuvent venir se ressourcer avant la bataille. C'est dans ces salles que les Prêcheurs procèdent à une prosternation sommaire, faute d'avoir un véritable temple. Ces salles contiennent tous au moins un exemplaire du Livres des origines, généralement posé sur un autel dédié. Il existe également des chapelles plus vastes dans les vaisseaux.

### *Salle de Commandement / Pilotage*

La salle de pilotage du vaisseau Ori possède une fenêtre qui donne sur l'avant du vaisseau. L'ensemble du vaisseau peut être contrôlée à partir de cette pièce. Sur les bords de la salle, des consoles de commandes sommaires affichent des informations stratégiques sur le vaisseau et l'espace environnant. Il est possible de pirater (difficilement) ces consoles, la technologie Ori étant difficilement interfaçable pour un néophyte. Cela permet éventuellement de contrôler certains systèmes du vaisseau, les boucliers par exemple.

Néanmoins, l'interface de contrôle principale prime sur toutes ces dérivations secondaires. Celle-ci est commandée via un fauteuil en forme de marque des Origines situé au centre de la pièce. Similaire au fauteuil de contrôle Ancien, il faut posséder des facultés psychiques pour pouvoir le contrôler et ainsi piloter le vaisseau, ce qui explique que c'est un Prêcher qui est généralement à ce poste.

### *Quartiers d'habitations*

De nombreux quartiers d'habitations se trouvent dans les vaisseaux. Ils sont moins employés par les Croisés, plutôt que par les simples serviteurs qui les accompagnent durant la Croisade. Souvent richement décorés, les quartiers ont généralement une fenêtre donnant sur l'espace.

Certains quartiers plus vastes et richement décorés sont réservées aux personnalités importantes.

### *Réacteur Énergétique*

Les vaisseaux Ori possèdent plusieurs réacteurs énergétiques internes, en plus de la

gigantesque source d'énergie que l'on peut voir briller au centre du vaisseau. Ces réacteurs sont situés au milieu de gigantesques salles vides. On y accède via un pont étroit. Ces endroits stratégiques peuvent être piégés en vue de créer une réaction en chaîne pour faire sauter un vaisseau. Néanmoins, les vaisseaux Ori possèdent souvent des détecteurs internes qui permettent d'éviter ce genre de problèmes.

#### *Hangar de stockage des chasseurs*

Les chasseurs de combat Ori sont stockés dans ces grandes salles, situées dans la partie basse du vaisseau. Les Croisés sont prêts à les utiliser en cas de débarquement soudain sur une planète, pour venir à bout des défenses aériennes ennemies.

#### *Salle de stockage d'équipements*

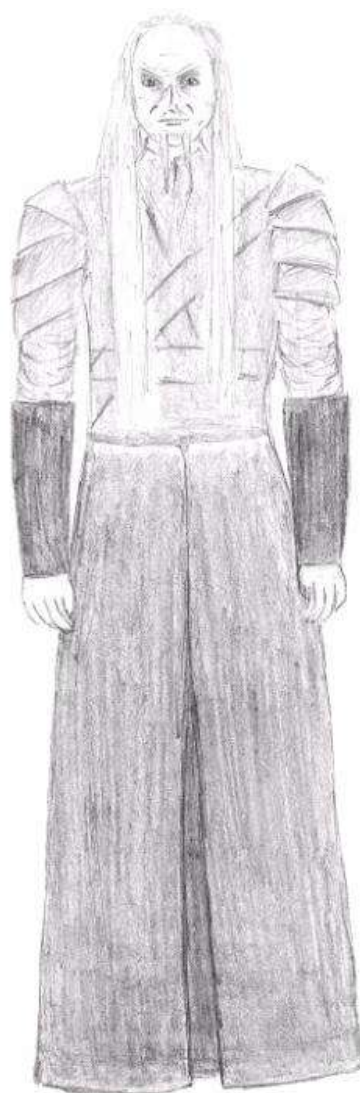
De nombreuses salles d'armes et d'équipements existent dans les vaisseaux. C'est là que les croisés stockent leurs armures et leurs armes lorsqu'ils ne guerroient pas, et que les vaisseaux sont en déplacement.

### **Bunker Genii**

Les Geniis ont l'habitude de construire leurs cités et leurs installations enfouies en sous-sol afin d'échapper aux Wraiths. Ils possèdent ainsi de nombreux bunkers et installations d'espionnage sur un grand nombre de mondes de Pégase.

Ces Bunkers possèdent souvent des salles d'emprisonnement et de tortures, des salles de stockage de matériel Genii, armes et technologies, ainsi que de temps en temps de l'équipement de très haut-niveau, comme des stockeurs de données Wraiths.

Ils ont un grand nombre de sorties, la plupart dissimulées, souvent masquées par d'autres constructions (*Ex : Grange*). Les Bunkers sont pour la plupart construits non loin de la Porte des Etoiles, et certains de leurs tunnels débouchent non loin d'elle. Les Bunkers Genii sont souvent liés à d'autres installations, dont les nombreux sites de tests nucléaires que les Genii ont mis en place sur certains mondes de Pégase, afin de trouver des moyens efficaces de lutter contre les Wraiths.





## III) – Scénarii

### **Afin de ne pas se perdre dans les colossales possibilités d'aventures que permet l'Univers**

Les exemples de personnages et de scénario donnés dans cette section ne sont pas exhaustif, il vous est facilement possible de les réutiliser dans vos parties. Utilisez les scénarios donnés ci-après si vous êtes en manque d'inspiration ou si c'est votre premier jeu de Rôle (dans l'univers de Stargate ou en général). N'hésitez pas à d'ailleurs à les lire, ils pourront vous donner des idées pour vos propres créations.

Le supplément "Terres d'Aventures" fournit de nombreux autres scénarios utilisables, plus intéressants que ceux proposés ici

### **A)- Etablir un Scénario**

Pour fabriquer un scénario, essayez d'envisager la façon dont vos joueurs vont réagir face aux situations proposées. Essayez d'être original et de les surprendre, et envisagez plusieurs façons d'arriver au bout du scénario. Si vous définissez tout à l'avance, il se peut que vous vous retrouviez coincé sans savoir que faire face aux réactions des joueurs qui se comportent de manière imprévue.

Définissez les grandes lignes de votre scénario, le début et la fin, et laissez le reste venir petit à petit. Si le Maître de jeu est lui même ignorant de la façon dont tout ça va se dérouler, c'est bien plus intéressant, les joueurs n'ont pas l'impression que le travail leur est déjà mâché.

Les scénarios donnés ci-après pourront vous inspirer pour vos propres créations. Ceux-ci ne devraient être joué qu'en deux, voire trois séances de quelques heures, à moins de les prolonger à l'aide de quêtes annexes. Avec Stargate Coalition, vous avez une infinité de choix possibles, et la possibilité de faire évoluer l'univers à votre guise. Pourquoi ne pas envisager que votre personnage Goauld décide brusquement de se faire passer pour un Dieu et de tenir une petite planète sous son fief. Quoi de plus

intéressant que quand les personnages gagnent en importance, passant au rang de héros ? (Voire de tyrans ...)

C'est vous et vous seul qui déciderez et aiderez les joueurs à progresser dans leur rôle, à affiner leur stratégie. Alors, si vous sentez qu'un personnage se sent pousser des ailes de Dieu par exemple, donnez lui l'opportunité implicitement de réaliser son but, en lui demandant de renverser un autre Seigneur par exemple. Après, ce sera à lui de voir s'il veut prendre sa place ...

Il existe trois grands Univers dans lequel vous pourrez permettre à vos joueurs d'évoluer :

### ***Sous le règne des Goaolds***

La Voie Lactée est sous le contrôle de cette puissante race nommée Goauld. Leur Empire s'étend sur des centaines de mondes, peuplés par leurs Jaffas dévoués et leurs esclaves humains soumis. Les mondes de la Voie Lactée sont reliés par le réseau de Porte des Etoiles construit des millénaires auparavant par la mystérieuse race des Anciens dont les vestiges parsèment la galaxie. Les luttes de pouvoir se produisent entre grands Maîtres Goauld, conspirations To'Kras, Tau'Ri et Rebellions Jaffas contre le pouvoir en place. Des équipes d'explorateurs courageux parcourent la galaxie, à la recherche de technologies, de civilisations disparues ou s'étant retirées, ou encore sous l'emprise des Goaolds. De colossales batailles sont sur le point de se produire !





### ***Pégase, où l'Age d'Or des Anciens***

La Galaxie de Pégase fourmille de technologies Anciennes abandonnées là par leurs créateurs des centaines d'années auparavant. Le point central de la galaxie, la grande cité d'Atlantis, recèle elle aussi de formidables mystères dans ses entrailles. Sur Pégase, les seuls Maîtres sont les Wraiths, cette formidable race de Vampires voleurs de vie qui dévorent des mondes entiers. Les peuples de Pégase ont quasiment tous un lien avec eux. Ici une civilisation ou les jeunes développent une croyance comme quoi ne pas dépasser un certain âge leur permettra de faire survivre leur civilisation aux Wraiths, là une Nation Totalitaire comme les Geniis qui développent en secret dans d'immenses cités souterraines des armes de destruction massives pour lutter face à l'envahisseur, tous sont liés d'une façon ou d'une autre aux Wraiths. Partez donc à la découverte des secrets Antiques de Pégase !

#### ***Un Ordre Nouveau***

Après la chute des Goauld, un ordre nouveau s'établit dans la Voie Lactée. Des races que l'on croyait disparues jusqu'alors reviennent se mêler à la population, et s'ensuit un commerce de plusieurs centaines d'artefacts antiques provenant des trésors cachés Goauld. Ceux qui ont survécus ont des buts divers : Certains tentent désespérément de reconstituer un Empire, n'ayant sous leur joug qu'une planète ou deux, avec à leur service quelques Jaffas qui leur sont restés fidèles, et des esclaves humains. D'autres encore fuient la vengeance des Jaffas qu'ils ont opprimés des centaines d'années durant, devenant des opportunistes vivant au jour le jour.

Les Jaffas quand à eux, fondent non sans peine, leur propre nation, dont le centre est la planète Dakara, lieu de naissance de leur race. Sur Dakara, ils rebâtissent et rénovent l'Ancien temple, tentant de mettre en place un gouvernement, tandis que des dissensions apparaissent dans leurs propres rangs. Beaucoup de guerriers Jaffas tentent, tant bien que mal, de retourner à une vie civile plus paisible. On voit apparaître de nouvelles organisations, autrefois limitées par les Goaulds : Les contrebandiers et des

mercenaires refont surface, et certains d'entre eux, autrefois déjà rassemblés dans ce qu'on appelle l'Alliance Lucian, fomentent des complots et des attentats, disposant de leur propre petite flotte constituée d'Al-Kesh et de Chasseurs de la Mort.

Et sur ce fond de nouveau fourmillement créé par la disparition de l'Empire Goauld, apparaît petit à petit une nouvelle menace, venue de la Galaxie de Celestis : des Prêtres Missionnaires et des Croisés Fanatiques à la solde des puissants Dieux nommés Oris, qui commencent à convertir les habitants des mondes les uns après les autres à leur culte, menant leur Sainte Croisade de plus en plus loin dans la Voie Lactée ...

### **B)- Scénario n°1 : Luttes Intestines**

Ce scénario est tout à fait représentatif de l'esprit de Stargate Coalition, puisque les Tau'Ri en sont totalement absents ! Il s'agit ici de traiter un conflit entre deux Seigneurs Goauld, présentement Heru'Ur et Apophis. Le scénario devrait être joué par un minimum de trois personnages.

Quand aux races interprétées, nous vous conseillons celles citées ci-après, par défaut de réalisme et de cohérence : **Goauld** (Ashrak par exemple), **Jaffa**, **Tok'Ra** (Espion Infiltré), **Unas** (Esclave ou homme de Main), **Homme du peuple Jaffa** (Prêtre par exemple), **Humain** (Esclave par exemple). De même, il est peu probable que les personnages aient accès aux armes de fabrication Tau'Ri, à moins qu'ils n'en trouvent à prix élevé au marché noir.

#### ***Synopsis***

Le scénario se déroule sur la planète Chulak, fief du seigneur Apophis, puissant Dieu Goauld. Chulak est relativement bien défendue, et est une des principales planètes Goauld. Une semaine avant le début du scénario, les senseurs Goauld ont détectés des déplacements étranges dans une région située à une trentaine de Kilomètres de la capitale (Appelée Chulak elle aussi). Le Seigneur Apophis a convoqué une troupe de guerriers pour aller mener une enquête sur place. La rencontre entre lui et le groupe se fait dans sa place forte principale. A moins

que ce ne soit son premier primat qui s'en occupe. Il pourrait être intéressant dans ce cas de faire intervenir le personnage de Teal'c, premier primat d'Apophis avant l'arrivée des Tau'ri sur Chulak, ce qui placerait le scénario avant le début des explorations Tau'ri.

#### *Le commencement*

Apophis (ou son primat) confie donc au groupe de guerriers une mission de la plus haute importance. Il se montre arrogant comme à son habitude vis à vis de ses hommes, rien de plus que des esclaves au service de leur Dieu. Les personnages devront se rendre dans le petit village de Kel'Tak, à une trentaine de km à l'Ouest de Chulak. Leur chef leur fournira de l'équipement nécessaire à leur trajet, puis les laissera s'occuper de leur tâche.

#### *Le village de Kel'Tak*

Après un voyage sans doute calme, peut-être troublé par des attaques de pillards, voire de Jaffas dissidents, le groupe arrivera sans encombre à Kel'Tak. Sur place, et après avoir mené l'enquête, ils se rendront peut-être compte que tout n'est pas complètement normal. Au temple, les prêtres ont des propos étranges sur le Seigneur Apophis, et de sombres rumeurs courent en ville. Autant certains craindront le groupe, autant d'autres les repousseront avec mépris. Il ne semble d'ailleurs pas avoir de garnisons de Jaffa présente en ville. L'autorité est gérée par un Goa'uld nommé Der'Nêk, qui se dit avoir été mandé sur place par le Seigneur Apophis et résider dans cette ville depuis déjà plusieurs années.

#### *Révélation*

Il s'agit en fait de l'organisateur de la mascarade qui plane sur la ville. Des espions d'Heru'Ur, un autre grand Maître Goa'uld, sont infiltrés dans la population. Ils ont pour mission de surveiller toutes arrivées d'intrus pouvant compromettre le plan de leur Maître. Les personnages auront peut-être d'ailleurs à subir une embuscade de la part de leurs ennemis. Dans un canyon au Sud-Ouest du village, Heru'Ur a amené secrètement une porte des étoiles à l'aide d'un transport de troupe Goa'uld. Ses hommes sont arrivés parmi la population de Kel'Tak et ont contraints les habitants sous la menace, à se

plier à leur volonté. Le véritable chef du village a en fait été assassiné. Il se pourrait que les personnages trouvent des gens du village plus amicaux qui pourraient leur révéler ce qui s'est vraiment passé.

Heru'Ur prépare en fait une invasion massive de Chulak. La planète étant relativement bien protégée contre les bombardements, il a laissé deux de ses vaisseaux Hataks masqués derrière la deuxième lune de Chulak. Il compte transporter la grande majorité de ses troupes sur Chulak à l'aide de la porte secrète, avant de mener une attaque fulgurante sur la capitale. Ses hommes préparent le terrain et se tiennent en planque un temps, au cas où on aurait remarqué leur arrivée, pour éviter que leur plan ne cafouille. En cas d'arrivée inopportune, ils ont reçus pour ordre premier de tenter d'éloigner les curieux, et de leur régler leur compte si nécessaire. Heru'Ur ne peut en effet mobiliser qu'une partie de ses troupes à cette attaque, étant donné que les autres sont occupées ailleurs, ce qui explique cette stratégie. Il compte raser Apophis, ou du moins l'humilier avec ce plan en réalisant un coup d'état. De plus, une petite troupe de ses hommes a pris la place de ceux censés gardés la porte officielle, afin d'éviter qu'elle ne soit ouverte en même temps que celle-ci.

#### *Déroulement de l'action*

Les personnages, après avoir pris connaissance de l'emplacement de la porte, pourront décider par exemple soit de tenter de revenir prévenir Apophis, ce qui se soldera sans doute par une traque menée par leurs ennemis pour empêcher que des messagers ne parviennent à la capitale. Ils peuvent aussi détruire le site de la porte (Qui est d'ailleurs correctement gardée ...), où s'ils possèdent un spécialiste, pirater le système pour retrouver les coordonnées précédemment entrées. Si l'un d'entre eux réussit à s'infiltrer dans le groupe ennemi, obtenir ces coordonnées, par exemple à l'arrivée ou au départ de jaffas ennemis par la porte, sera d'autant plus facile.

En empruntant le passage, celui-ci les amènera sur l'un des deux vaisseaux Ha'Tak d'Heru'Ur. Ils devront alors sur place tenter de trouver un moyen de détruire les deux vaisseaux en s'en sortant vivants, par exemple en faisant en sorte que les deux vaisseaux se tirent dessus, par la prise du

contrôle de l'un d'entre eux. Heru'Ur n'est pas en personne à bord, mais son premier Primat, un Jaffa dévoué nommé Hektar, supervise l'opération.

A leur retour de mission, l'équipe pourra se faire gratifier par Apophis d'un froid remerciement pour la tâche accomplie.

#### *Optionnel*

Il est tout à fait possible que le scénario prenne une tournure tout à fait différente. L'un des personnages peut ne pas supporter Apophis, et montera les autres contre leur Dieu afin d'aider Heru'Ur, ce qui se soldera à leur participation au plan et à l'attaque finale sur Chulak, s'ils réussissent à convaincre leurs détracteurs de leur engagement envers Heru'Ur. Si un Tok'Ra accompagne l'équipe, dans ses intérêts il y a le fait qu'il y ait le plus de pertes possibles des deux côtés, que ce soit pour Heru'Ur ou Apophis, et il réagira en conséquence. Beaucoup de chemins scénaristiques sont possibles. A vous de jouer !

### **C)- Scénario n°2 : L'Héritage des Iles**

Ce scénario, plus classique, met les personnages dans la peau d'une équipe SG. Toutes les races peuvent être jouées. Leur mission consiste à explorer une nouvelle planète, et à en ramener tout ce qui pourrait être utile.

#### *Cadre de l'aventure*

Elathan est une planète recouverte à 90 % par les océans. Seuls à divers endroits subsistent quelques îlots d'une dizaine de kilomètres carrés. Elathan est peuplée d'humain avec une technologie légèrement supérieure à la nôtre. Périodiquement (Tout les 100 ans), Elathan subit une trajectoire qui la rapproche bien plus du soleil de son système, ce qui conduit à une fonte massive des glaces du pôle et à une brusque montée des eaux, qui dure cinq ou six ans. Les Elathiens parent à ce problème en utilisant des boucliers énergétiques qui empêchent l'eau d'entrer dans leurs cités, créant de véritables bulles de vie, à une vingtaine de mètres sous la surface. Cette technologie leur vient d'un appareil dont ils ignorent le fonctionnement, déposé là des millénaires

auparavant par les anciens habitants, des Asguards. Ceux-ci ont désertés l'endroit pour laisser la place à des réfugiés terriens. Elathan fait ainsi partie des planètes du pacte de non-agression conclu avec les Goaulds. A chaque montée de l'eau, les boucliers s'activent d'eux même, produits par une machine complexe, un exemplaire étant installé sur chaque île.

#### *Principes du scénario*

L'équipe SG débarque à une période où les îles sont à l'air libre. La porte est dans des ruines, peut-être qu'elle y était masquée, peut-être pas. En effet, tout autour d'eux est détruit. Des groupes de personnes traversent rapidement la ville, ne s'attardant jamais au même endroit. Ils se trouvent à Othela, une des trois principales cités de la planète. La ville à l'air complètement dévastée, hormis une partie, qui à l'air relativement bien défendue. En effet, quelques semaines auparavant, les Othélien ont reçus une visite imprévue. Un vaisseau Asguard s'est écrasé en pleine ville, détruisant une trentaine de bâtiments. Ce vaisseau n'était pas piloté par des Asguards, mais par leurs némésis mécaniques, des répliqueurs, qui avaient trouvés les coordonnées de la planète dans les données Asguards. Leur volonté expansionniste à fait le reste. Ceux-ci n'ont pas tardés à ravager la ville, et des combats s'en sont suivis entre les habitants et eux. Si les Othélien sont encore vivants, c'est parce qu'une partie de la ville a été épargnée. En effet, la déflagration provoquée par l'arrivée du vaisseau a partiellement remis en marche le système générateur de bouclier. Il semblerait que les ondes émises repoussent les répliqueurs. C'est un appareil Asguard assez ancien, et ceux-ci ont sans doute oublié son existence, perdant par delà même un moyen de lutte contre leurs ennemis. Les humains ont tentés de les combattre, mais sans succès, et la situation reste bloquée. Apparemment, les envahisseurs n'ont pas encore trouvés le moyen de se déplacer et de migrer vers les autres îles. Imaginez des combats dans les rues dévastées avec les répliqueurs, mutés sous des formes de tripodes géant, à la manière de « La guerre des Mondes » d'Orwell (Note : Les répliqueurs peuvent changer de forme en s'assemblant à volonté, selon leurs besoins du moment)

### Résolutions possibles

L'équipe pourra se rendre à l'endroit où se trouve la machine. Il y a plusieurs façons de régler le problème. S'ils possèdent des experts en technologie, et peut être même en étant aidés par des scientifiques locaux, ils pourront tenter d'utiliser le générateur de bouclier et de le trafiquer. En effet, une source d'énergie inconnue émane de l'endroit où s'est crashé le vaisseau. Les Aliens n'ont pas absorbé entièrement le vaisseau et certaines parties restent encore actifs. En bricolant le générateur de bouclier avec les appareillages Asguards, il est possible de fabriquer un amplificateur en vue de griller tout les répliqueurs. Cela suppose bien sûr deux choses : 1)- Le faire dans un temps très court étant donné que l'on supprime l'unique protection dont disposent les survivants. 2)-Se rendre dans l'ancre même des ennemis, qui ont établis leur nid dans les restes du vaisseau Asguard.

Il est aussi possible de faire sauter toute la ville à l'aide d'une bombe assez puissante, mais il faudra aussi prévoir l'évacuation au préalable sans laisser passer des répliqueurs, et trouver un moyen pour que les membres de l'équipe SG rejoignent la porte avant l'explosion (La porte se trouve dans le territoire contrôlé par les insectes)

D'autres solutions sont sans doute possibles, les deux présentées ici sont sensés vous donner des idées. Laissez donc les joueurs vous surprendre par leur inventivité.

## D)- Scénario n°3 : Courir les Ombres

### Synopsis

Ce scénario a un goût de cyberpunk prononcé, mêlant des parties de piratage informatique, de renseignement et d'infiltration. L'action se déroule autour d'Hebridan, planète où résident Hebridans et Serrakins. Les personnages interpréteront des membres du groupuscule Tau'Ri NID, en vue de dérober des technologies Alien (Note : Hebridan ne possède pas de porte des étoiles, il est nécessaire de s'y rendre par la voie spatiale, par exemple à l'aide d'un cargo Teltak) La société Hebridanienne Tech Com possède la majorité des entreprises locales

(Ils pourront trouver alliés et renseignements chez l'une des rares entreprises rivales par exemple). Arrivé sur Hebridan, le groupe devra se renseigner pour savoir où se trouvent les laboratoires de recherche et les bâtiments importants de Tech Com. Ceux-ci ont leurs installations sur la deuxième lune d'Hebridan, dans un centre extrêmement bien gardé. Les personnages devront trouver un moyen de s'y rendre sans attirer l'attention. Ils pourront, dans l'ordinateur central de Tech Com, trouver d'importantes ressources technologiques dont par exemple le célèbre moteur ionique. Mais avant cela il leur faudra franchir toutes les zones de sécurité, les gardiens du lieu et les protections technologiques possibles.

### Mise en oeuvre du scénario

Au Maître de Jeu d'inventer au préalable le plan du complexe, où de l'improviser sur le vif. Il pourrait par exemple être intéressant de placer des paralyseurs soniques Serrakins qui se déclenchent dès qu'un intrus est détecté, des scanners d'empreinte, courants dans les installations Serrakins de haute sécurité, etc. Les gardes posséderont plutôt des armes Serrakins, ou alors des pistolets à balles électriques, dans le même genre que les pistolets Tollan. Il faudra bien évidemment que les personnages ressortent entier de la zone fortifiée, avec les informations voulues. Il est tout à fait possible que le scénario tourne court et qu'ils soient obligés de s'enfuir, voire que les personnages découvrent que Tech Com réalise des expériences malsaines dans ses laboratoires (Ce qui ne serait pourtant pas pour déplaire au NID...).

### Précisions finales

Les To'Kra auront plus de mal à intégrer ce scénario, ceux-ci ne privilégiant pas vraiment ce genre de pratiques malsaines. Toutes les autres races possèdent par contre des représentants pouvant être de la mentalité requise pour être embauché au NID (Ils eurent des Goaulds sous leur service à une époque).

## E)- Exemples de Personnages

Cette section vous donne quelques personnages issus de la série, transcrit à l'aide des règles de Stargate Coalition. Notez qu'ils ont été créés directement comme s'ils étaient des personnages de base, alors qu'en réalité, ils devraient être plus puissants que cela.

S'ensuit des exemples de personnages plus faibles à réutiliser par exemple en tant qu'ennemis (Ex : *Gardes Jaffas*). Il est vivement conseillé au cours d'une partie de ne pas faire viser les adversaires, à moins qu'il ne s'agisse d'ennemis puissants, ou que le MJ en veuille particulièrement aux joueurs ...

### Personnages issus de la Série

**Nom : Vala Maldoran Race : Humaine Non-Tau'ri (Ancienne Hôte)**  
**Profession : Voleuse / Arnaqueuse Professionnelle**

**For : 12 (+1) Dex : 15 (+2) Con : 11 (+0)**  
**Bea : 16 (+3) Int : 16 (+3) Vol : 12 (+1)**  
**Per : 10+1=11 (+0) Cha : 18+1=19 (+4)**

**Escalade : +0 Natation : +0 Saut : +1**  
**Combat à Mains Nues : +2+2 = +4 Armes de Contact : +0**

**Armes à Distance : +2**  
**Equilibre & Acrobaties : +0**  
**Esquive : +1 Furtivité (Spé Vol) : +1 (+3)**  
**Sabotage : +1+2 = +3**

**Endurance : +2 Récupération : +0**  
**Concentration : +0 Survie : +1**

**Pilotage (Spé Goa'uld) : +1(+3)**  
**Physique : +0 Biologie : +0**  
**Archéologie (Spé Goa'uld) : +3(+5)**  
**Médical : +2 Stratégies Militaires : +0**  
**Technologie : +4 Armement & Balistique : +0**

**Ouïe : +0 Toucher : +0**  
**Vue : +0 Odorat : +0**

**LeaderShip : +0 Persuasion : +5 Négociation : +1**

**Bluff : +6+2 = +8 Intimidation : +0**

- On a utilisé 19 points d'Expérience pour faire monter le **Charisme**, et 11 pour faire monter la **Perception**.
- Vala étant une Humaine Non-Tau'ri, elle a un Bonus de +2 sur trois compétences, que l'on a mis respectivement dans : **Combat à Mains Nues**, **Sabotage** et **Bluff**.
- De plus, elle fut autrefois hôte d'un Goa'uld. Il serait donc logique que le MJ lui accorde un bonus de +1 du type « Savoir Goa'uld » sur tout les tests liés aux technologies, armes et équipements de cette race.

**Nom : Shakka Race : Unas**  
**Profession : Chef de Tribu / Intermédiaire entre Unas et Humains**

**For : 17+2=19(+4) Dex : 7+1=8 (-1) Con : 18+3+1=22 (+6)**  
**Bea : 8-2=6 (-2) Int : 14-2=12(+1) Per : 12(+1)**  
**Vol : 14 (+2) Cha : 16 (+3)**

**Escalade : +1 Natation : +1 Saut : +1**  
**Combat à Mains Nues : +4**  
**Armes de Contact (Spé Bâtons) : +4(+7)**

**Armes à Distance : -1**  
**Equilibre & Acrobaties : -1**  
**Esquive : +0 Furtivité : -1 Sabotage : +0**

**Endurance : +6 Récupération : +6 Concentration : +0**  
**Survie : +6**

**Pilotage : +0 Physique : +0 Biologie : +2**  
**Archéologie : +1**  
**Médical : +0 Stratégies Militaires : +1**  
**Technologie : +0 Armement & Balistique : +0**

**Ouïe : +1 Toucher : +1**  
**Vue : +0 Odorat : +1**

**LeaderShip : +4 Persuasion : +0 Négociation : +3**  
**Bluff : +0 Intimidation : +2**

- On a utilisé 22 points d'Expérience pour faire monter la **Constitution** et 8 points d'expérience pour faire monter la **Dextérité**.
- Le Malus de **Beauté** lié aux Tests de **Charisme** ne devrait pas s'appliquer entre Unas.
- Faculté de Régénération + Malus sur les Tests liés aux Technologies.
- Shakka ayant un Bonus de +6 en Constitution, tout ses dés 6 de compensation de dégâts sont majorés à l'aide d'un +1 de « Constitution Surhumaine ».

Nom : **Hermiod** Race : **Asguard**  
 Profession : **Pilote à bord du Dédale**

For : **12-3=9(-1)** Dex : **14+1=15(+2)** Con : **13-3=10(+0)** Bea : **11(+0)**  
 Int : **17+7=24(+7)** Per : **12(+1)**  
 Vol : **14+1=15(+2)** Cha : **8(-1)**

Escalade : **-1** Natation : **+0** Saut : **+0**  
 Combat à Mains Nues : **-1** Armes de Contact : **-1**

Armes à Distance : **+2** Equilibre & Acrobaties : **+0**  
 Esquive : **+1** Furtivité : **+0** Sabotage : **+3**

Endurance : **+0** Récupération : **+0**  
 Concentration : **+0** Survie : **+0**

Pilotage : **+11** Physique : **+3**  
 Biologie : **+1** Archéologie : **+1** Médical : **+0**  
 Stratégies Militaires : **+2-2=+0**  
 Technologie : **+6**  
 Armement & Balistique : **+4**

Ouïe : **+1** Toucher : **+0**  
 Vue : **+2** Odorat : **+0**

LeaderShip : **+0** Persuasion : **-1** Négociation : **-1**  
 Bluff : **-1** Intimidation : **+0**

- On a utilisé 15 points d'Expérience pour faire monter la **Dextérité** et 15 pour la **Perception**.

Nom : **Tanith** Race : **Goauld**  
 Profession : **Espion / Assassin**

For : **11+1=12(+1)** Dex : **17+1=18(+4)** Con : **11(+0)** Bea : **12(+1)**  
 Int : **15+2=17(+3)** Per : **14(+2)** Vol : **15(+2)**  
 Cha : **12+2=14(+2)**

Escalade : **+0** Natation : **+0** Saut : **+1**  
 Combat à Mains Nues : **+0** Armes de Contact (Spé Armes Blanches): **+1(+3)**

Armes à Distance (Spé Pistolets): **+1(+3)**  
 Equilibre & Acrobaties : **+0**  
 Esquive : **+2** Furtivité : **+3** Sabotage : **+5**

Endurance : **+0** Récupération : **+0**  
 Concentration : **+0** Survie : **+0**

Pilotage (Spé Goauld): **+1(+3)**  
 Physique : **+0** Biologie : **+1**  
 Archéologie : **+2** Médical : **+0**  
 Stratégies Militaires : **+3** Technologie : **+3**  
 Armement & Balistique : **+1**

Ouïe : **+3** Toucher : **+0**  
 Vue : **+2** Odorat : **+1**

LeaderShip : **+3** Persuasion : **+3** Négociation : **+0**  
 Bluff : **+3** Intimidation : **+0**

- On a utilisé 18 points pour faire monter la **Dextérité** et 12 pour faire monter la **Force**.
- Bonus de +1 de « Savoir Goauld » sur tout les tests liés aux technologies, armes et équipements de cette race.
- Malus de -2 sur tout les tests liés aux technologies, armes et équipements autres que Goauld.

Nom : **John Sheppard** Race : **Tau'Ri**  
 Profession : **Militaire membre de l'expédition d'Atlantis**  
 Grade : **Major, puis Lieutenant Colonel**

For : **13(+1)** Dex : **16(+3)** Con : **15+1=16(+3)** Bea : **12(+1)**  
 Int : **15(+2)** Per : **12(+1)** Vol : **14(+2)** Cha : **13+1=14(+2)**

Escalade : **+2** Natation : **+0** Saut : **+0**  
 Combat à Mains Nues : **+1** Armes de Contact : **+0**

Armes à Distance (Spé Fusils): **+4(+6)** Equilibre & Acrobaties : **+0**  
 Esquive : **+1** Furtivité (Spé Déplacement Silencieux): **+3+2=+5 -> +4(+6)** Sabotage : **+0**

Endurance : **+3** Récupération : **+2**  
 Concentration : **+2** Survie : **+2**

Pilotage : **+3+2=+5** Physique : **+0**  
 Biologie : **+0** Archéologie : **+0** Médical : **+0**  
 Stratégies Militaires : **+2** Technologie : **+1**  
 Armement & Balistique : **+2**

Ouïe : **+1** Toucher : **+0**  
 Vue : **+1** Odorat : **+1**

LeaderShip : **+3+2=+5** Persuasion : **+0**  
 Négociation : **+2** Bluff : **+0** Intimidation : **+1**

- On a utilisé 14 points pour augmenter le **Charisme** et 16 pour la **Constitution**.
- Les Bonus aux Compétences **+2** Tau'Ri ont été respectivement ajoutés à **Furtivité**, **Pilotage** et **LeaderShip**, en raison de son ancienneté dans les commandos militaire et de son habileté en tant que Pilote.
- Son niveau de LeaderShip lui permettrait même d'avoir le grade de Colonel, mais son insubordination continue empêche ses

Supérieurs d'avoir une assez grande confiance en lui.

- De plus, John Sheppard devrait avoir en Aptitude Supplémentaire le fait de posséder le gène des Anciens, ce qui lui donne accès à certaines technologies plus aisément. Cela monte donc son Bonus de **Pilotage** à  $5+2=7$  quand le Vaisseau est un Puddle-Jumper.

**Nom : Narim Race : Tollan**  
**Profession : Intermédiaire**  
**Tau'Ri / Tollan**

**For : 9(-1) Dex : 12(+1) Con : 13+1=14(+2)**  
**Bea : 14(+2) Int : 18(+4)**  
**Per : 10(+0) Vol : 13(+1)**  
**Cha : 17-2=15+1=16(+3)**

**Escalade : -1 Natation : -1 Saut : -1**  
**Combat à Mains Nues : +0**  
**Armes de Contact : +0**

**Armes à Distance : +0**  
**Equilibre & Acrobaties : +0**  
**Esquive : +1 Furtivité : +0 Sabotage : +2**

**Endurance : +2 Récupération : +2**  
**Concentration : +2 Survie : +1**

**Pilotage : +1 Physique : +4 Biologie : +1**  
**Archéologie : +2 Médical : +1**  
**Stratégies Militaires : +0 Technologie : +6**  
**Armement & Balistique : +1**

**Ouïe : +0 Toucher : +0**  
**Vue : +0 Odorat : +0**

**LeaderShip : +1 Persuasion : +3 Négociation : +5**  
**Bluff : +0**  
**Intimidation : +0**

- On a utilisé 14 points pour augmenter la **Constitution**, et 16 pour augmenter le **Charisme**.
- Narim, en tant que Tollan, dispose d'un Bonus de +2 sur tout les tests d'utilisation d'Armes, Technologies, Vaisseaux et Artefacts avancés.
- Narim possède d'office le **Module "Passe-Muraille"** Tollan.

**Nom : Michael Kenmore Race : Wraith**  
**Profession : Stratège Wraith**

**For : 16+3=19 (+4) Dex : 14+3+1=18(+4)**  
**Con : 18+3=21(+5) Bea : 12(+1)**  
**Int : 16(+3) Per : 11+1=12 (+1)**  
**Vol : 15(+2) Cha : 16 (+3)**

**Escalade : +1 Natation : +1 Saut : +1**  
**Combat à Mains Nues : +4**  
**Armes de Contact : +4 (+5 Si arme Tau'Ri)**

**Armes à Distance : +3 (+4 si arme Tau'Ri)**  
**Equilibre & Acrobaties : +1**  
**Esquive : +2 Furtivité : +1 Sabotage : +5**

**Endurance : +6 Récupération : +0**  
**Concentration : +3 Survie : +6**

**Pilotage (Wraith) : +1(+3) Physique : +0**  
**Biologie : +1 Archéologie : +1 Médical : +0**  
**Stratégies Militaires : +2 Technologie : +4**  
**Armement & Balistique : +2**

**Ouïe : +1 Toucher : +0**  
**Vue : +1 Odorat : +1**

**LeaderShip : +1+1=+2 Persuasion : +0 Bluff : +2**  
**Négociation : +4**  
**Intimidation : +2**

- On a utilisé 12 points pour augmenter la **Perception** et 18 pour augmenter la **Dextérité**.
- Michael Kenmore ayant été un temps durant militaire Tau'Ri au grade de Lieutenant, on peut considérer qu'il a acquis de l'expérience dans cette profession. Ainsi, il bénéficie d'un Bonus de +1 en Utilisation d'Armes Tau'Ri, +1 en **Stratégie Militaire** et +1 en **LeaderShip**.
- Absorption d'énergie Wraith.
- Pouvoir d'Oktar : Manipulation Psychique de niveau Mineur.



## Ennemis à Réutiliser

**Désignation : Guerrier Jaffa**

**For : 14(+2) Dex : 12(+1) Con : 14(+2)**  
**Bea : 10(+0) Int : 12(+1) Per : 13(+1)**  
**Vol : 12(+1) Cha : 12(+1)**

**Escalade : +1 Natation : +1 Saut : +1**  
**Combat à Mains Nues : +1**  
**Armes de Contact : +2**

**Armes à Distance : +1**  
**Equilibre & Acrobaties : +0**  
**Esquive : +1 Furtivité : +1 Sabotage : +0**

**Endurance : +2 Récupération : +2**  
**Concentration : +1 Survie : +1**

**Pilotage (Spé Goa'uld) : +0(+2)**  
**Physique : +0 Biologie : +0**  
**Archéologie : +0 Médical : +0**  
**Stratégies Militaires : +1 Technologie : +1**  
**Armement & Balistique : +1**

**Ouïe : +1 Toucher : +0**  
**Vue : +2 Odorat : +0**

**Leadership : +1 Persuasion : +0**  
**Négociation : +0 Bluff : +0 Intimidation : +2**

- Equipement : Lance Jaffa + Couteau + Armure Jaffa. Une chance sur 4 (Avec 1D4 lancé) que le Jaffa possède un Zat-Nik-Tel. Une chance sur 10 (Lancez 1D10) pour qu'il s'agisse d'un Guerrier haut-gradé, possédant de l'équipement plus important, comme par exemple un Bouclier Énergétique de niveau 1 ou 2 ou des Grenades de Choc.
- Pour moduler vos Jaffas, augmentez ou diminuez leurs compétences d'un ou deux points, voire spécialisez les en **Bâtons**, **Pistolet** ou **Armes Énergétiques**, selon l'équipement possédé, afin de les renforcer.

**Désignation : Militaire Tau'ri**

**For : 13(+1) Dex : 14(+2) Con : 12(+1)**  
**Bea : 10(+0) Int : 14(+1) Per : 12(+1)**  
**Vol : 13(+1) Cha : 14(+2)**

**Escalade : +0 Natation : +0 Saut : +0**  
**Combat à Mains Nues : +1**  
**Armes de Contact : +2**

**Armes à Distance : +2**  
**Equilibre & Acrobaties : +0**  
**Esquive : +2 Furtivité : +2 Sabotage : +0**

**Endurance : +1 Récupération : +1**  
**Concentration : +0 Survie : +1**

**Pilotage : +1 Physique : Biologie : +0**  
**Archéologie : +0 Médical : +1**  
**Stratégies Militaires : +1 Technologie : +0**  
**Armement & Balistique : +1**

**Ouïe : +2 Toucher : +0**  
**Vue : +1 Odorat : +0**

**Leadership : +2 Persuasion : +2**  
**Négociation : +2**  
**Bluff : +0 Intimidation : +0**

- Equipement : Gilet Pare-Balles (Niveau 0 ou 1) + P90 OU MP-5 + Beretta M92 + Couteau de Combat Tau'ri. Il y a une Chance sur Dix pour que le Militaire possède soit : Un Desert Eagle, un Fusil à Pompe, des Grenades ou un Gilet Pare-Balles de Niveau 2 ou +.
- Pour moduler le personnage, faites varier ses compétences d'un ou deux points ou spécialisez le en **Fusils**, **Pistolets** ou **Armes Blanches**.

**Désignation : Combattant Wraith**

**For : 15(+2) Dex : 13(+1) Con : 16(+3)**  
**Bea : 9(-1) Int : 12(+1) Per : 9(-1)**  
**Vol : 12(+1) Cha : 11(+0)**

**Escalade : +0 Natation : +1 Saut : +1**  
**Combat à Mains Nues : +2 Armes de Contact : +2**

**Armes à Distance : +1**  
**Equilibre & Acrobaties : +0 Esquive : +1**  
**Furtivité : +0 Sabotage : +1**

**Endurance : +3 Récupération : +3**  
**Concentration : +0 Survie : +3**

**Pilotage (Spé Wraith) : +0(+2) Physique : +0**

Biologie : **+0** Archéologie : **+0** Médical : **+0**  
Stratégies Militaires : **+1** Technologie : **+1**  
Armement & Balistique : **+1**

Ouïe : **-1** Toucher : **-1** Vue : **-1** Odorat : **+0**

LeaderShip : **+0** Persuasion : **+0**  
Négociation : **+0**  
Bluff : **+0** Intimidation : **+0**



- Equipement : Tenue de Combat Wraith (De Niveau 0 ou 1) + Blaster Wraith. Une chance sur quatre que le Combattant possède un Paralysateur Wraith ou un Empaleur. Une Chance sur Dix que le Combattant possède une Tenue de Combat de plus haut niveau ou des Grenades Wraiths.
- Pour moduler le personnage, faites varier ses compétences d'un ou deux points ou spécialisez le en **Fusils, Armes Energétiques** ou **Pistolets**.

Désignation : **Croisé des Oris**

For : **14(+2)** Dex : **14(+2)** Con : **14(+2)**  
Bea : **10(+0)** Int : **11(+0)** Per : **12(+1)**  
Vol : **17(+3)** Cha : **14(+2)**

Escalade : **+1** Natation : **+0** Saut : **+1**  
Combat à Mains Nues : **+1**  
Armes de Contact : **+3**

Armes à Distance : **+2**  
Equilibre & Acrobaties : **+0**  
Esquive : **+2** Furtivité : **+1** Sabotage : **+1**

Endurance : **+2** Récupération : **+2**  
Concentration : **+1** Survie : **+1**

Pilotage (Spé Goa'uld): **+0**  
Physique : **+0** Biologie : **+0**  
Archéologie : **+0** Médical : **+0**  
Stratégies Militaires : **+0** Technologie : **+0**  
Armement & Balistique : **+0**

Ouïe : **+1** Toucher : **+0**  
Vue : **+2** Odorat : **+0**

LeaderShip : **+3** Persuasion : **+0**  
Négociation : **+0** Bluff : **+0** Intimidation : **+3**

- Le Croisé fanatique au service des Oris porte toujours deux armes : Un Epieu des Dieux pour le Combat à Distance, et une Epée pour le Combat au Contact. 1 sur 3 environ sont munis d'une Arbalète de poing énergétique Ori.
- Ils portent une armure en Cotte de Maille de Protection 2. Certains portent également un Casque de Métal de protection 2 (Empêche la règle des **Dégâts fatals**).
- Même si habituellement les Croisés se déplacent en troupe d'une dizaine de membres, souvent menés par un Prêcher, il existe des Généraux de plus grande puissance, pouvant avoir des protections ou des armes supérieures (Ex: Epée Energétique).

## IV)- Annexes

### Divers petits trucs parfois bien utiles ...

#### A)- Les Seigneurs Goaulds

Dans cette partie vous sont présentés brièvement les principaux Seigneurs Goaulds, afin de pouvoir vous y référer, soit dans vos parties, ou par rapport aux citations de ce manuel.

Les cinq plus puissants Seigneurs Goauld ayant existés sont Anubis, Râ, Sokar, Apophis et Baal.

La quasi totalité des Seigneurs Goauld cités ci-après sont morts à l'heure actuelle (cf: Après le grand bouleversement marqué par la Bataille de Dakara et la fin de l'Empire Goauld). Ne reste qu'Anubis, probablement occupé pour un bon bout de temps, et Baal, qui se fait à présent plus discret ...

Mais la galaxie est encore peuplée de plusieurs centaines de Goaulds Mineurs ayant échappé à la fin de leur règne et à la chasse punitive menée par les Jaffas. Ceux-ci étaient autrefois pour la plupart au service de l'un des Goaulds cités ci-après.

#### Anubis



L'un des Goaulds les plus puissants et les plus redoutés. Craints par ses pairs, il fut banni pour ses crimes innommables des milliers d'années auparavant. Ce monstre avait en effet pratiqué des manipulations génétiques sur les Goaulds même. Ses recherches le conduisirent à fabriquer des supers-soldats (Guerriers Kulls aussi surnommés Oraks (Innommables), où l'hôte et le Goauld sont modifiés, de véritables machines à tuer sans conscience, résistantes aux explosions, poisons, virus, températures, hautes pressions, et dotés d'une force et d'une rapidité surhumaine. Avant l'apparition

de ces Kulls, sa garde personnelle était constituée de puissants combattants Jaffas en tenue noire armés de Katanas et de Lances Jaffas de haut niveau. En utilisant le savoir des anciens, Anubis trafiqua la technologie Goauld pour se fabriquer des armes de guerre (dont son vaisseau mère) surpuissantes, capable de prendre en un rien de temps le contrôle sur tout les autres grands Maîtres, et de puissance supérieure aux Asguards. Anubis est en effet le seul Goauld à avoir réussi l'ascension et a ainsi acquis des connaissances fabuleuses sur la structure de l'univers. Il a l'allure d'un seigneur des Ténébres, masqué sous une grande cape noire, une matrice énergétique confiant son âme dans ce pseudo-corps qu'il possède. On peut aisément dire qu'il s'agit du mal incarné ...

#### Apophis



Très charismatique, Apophis fut l'un des plus grands chefs Goauld. D'une cruauté sans limite, ce Seigneur Goauld faillit prendre le contrôle des autres grands Maîtres, à l'époque où il acquit la technologie de furtivité, la volant aux To'Kras. Son vaisseau mère est extrêmement puissant, fortement amélioré par rapport aux vaisseaux conventionnels. Plusieurs fois, Apophis a tenté de détruire la Terre et ses ennemis jurés les Tau'Ris. Le Jaffa Teal'c fut son premier Primat durant longtemps, jusqu'à sa trahison. Il est détesté par bon nombre de Seigneurs Goaulds, dont en particulier Heru'Ur. Sa femme, la reine Goauld Ammonet, a pris pour hôte Sha'reh, la femme de Daniel Jackson. Elle a donné naissance malgré elle à l'Arsyesis, l'abomination Goauld. Son fils, Kloriel, a pris pour hôte Skaraa, un ancien Abydosien. Apophis se pare généralement d'une armure couleur Or. Plusieurs fois revenu comme par miracle d'entre les morts, Apophis défiguré par la suite se renomma sous le nom de Na'Onak et usurpa le style et la technologie du Goauld Sok'ar.

## Ares



Un seigneur Goauld mineur qui trouva la mort durant la grande période d'épuration que mena Anubis.

## Ba'al



Ba'al est un Seigneur qui gagna en influence a la mort d'Anubis, et faillit le remplacer comme successeur, profitant du déséquilibre créé. Il possède une flotte importante de vaisseaux Ha'taks, et a déjà conclu des pactes avec les Tau'Ris, dans son propre intérêt bien sûr. Expert dans les méthodes de torture, l'architecture des constructions de Ba'al est très gothique, assez éloignée de l'égyptologie classique Goauld.

Il a à son service bon nombre de Jaffas et d'humains fidèles, ainsi que certains Goaulds, comme le célèbre Nerus, inventeur Goauld de Génie et bon vivant de son état.

## Cronos



Cruel, arrogant et cynique, Cronos est la représentation même des Goaulds. Cronos conclut un pacte de non-agression avec les Tau'ri, en partie sous la menace Asguard. Son style s'inspire plus de la Grèce que de l'Égypte Antique.

## Hathor

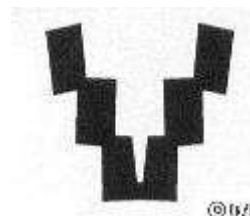
Séductrice habile, Hathor, une reine Goauld était endormie dans son sarcophage sur terre, à l'intérieur d'un temple Maya, depuis des milliers d'années. Elle tenta de prendre le contrôle du SGC, s'en servant comme nouvelle base pour se fabriquer sa nouvelle colonie, à partir de la Terre, faisant des humains ses nouveaux Jaffas. Elle peut émettre des phéromones qui font que tout les hommes passent automatiquement sous son contrôle. Ce pouvoir ne marche pas sur les femmes, les Goaulds et les Jaffas. Par la suite, elle tenta un temps de revenir à son pouvoir d'antan plus progressivement mais fut tuée avant d'avoir pu mener ses projets à Terme.

## Heru'Ur (Horus)



Fils d'Hathor et de Râ, Heru'Ur est l'ennemi juré d'Apophis et de Sokar. C'est un Seigneur de guerre puissant, qui n'hésite pas à aller au combat de lui même. C'est un conquérant, qui mène souvent de nombreuses batailles contre les autres Grands Maîtres. Il est aussi arrogant que ses deux parents respectifs.

## Imhotep



Imhotep pris le contrôle du corps de son primate, pour tenter de retourner le soulèvement Rebel Jaffa pour lui. Il fut tué lors de cette malheureuse tentative.

## Konshu



Konshu n'était pas un Goauld, il s'agissait d'un Tok'Ra qui se faisait passer pour un grand Maître. Konshu se fit tuer par son premier primat, un Jaffa nommé Hekar, quand il découvrit la vérité. Hekar devint par la suite premier Primat d'Anubis. Il s'agit sans doute d'un des Jaffas les plus dévoués à la cause Goauld.

## Moloc



Comme Nirtii, Moloc, aime à prendre des hôtes féminins. On ne sait que peu de choses sur ce Goauld, si ce n'est qu'il avait ordonné l'exécution de centaines de petites filles Jaffas, créant par là un mouvement de résistance amazone.

## Nirtii



Evincée par les autres grands maîtres à cause de ses manigances, Nirtii se tient à l'écart des autres Goaulds, menant ses propres expériences dans son coin. Il aime à prendre des hôtes féminins. Nirtii a pour but de créer un hôte parfait en manipulant génétiquement des êtres humains, avec les ratages que cela peut entraîner. Utilisant à merveille les techniques de furtivité et de manipulation Goauld, Nirtii est une parfaite Geisha.

## Râ



Frère d'Apophis, avec un calme et une façon souveraine de se comporter, Râ fut sans doute le Goauld le plus proche de l'état de Dieu. Extrêmement puissant, Râ tint longtemps sous son joug Abydos et la Tau'ri, avant de devoir laisser cette dernière, sous le coup d'une rébellion et de l'enterrement de la porte des étoiles il y a des milliers d'années. Il aime se Déifier à l'aide d'un superbe masque d'Or. Sa femme, Hathor, le détestait plus que tout, ainsi que son fils Heru-Ur. Ses gardes Jaffas, les Horus, portent des casques à tête de Faucon, l'emblème de sa famille.

## Ramius



Victime d'un super soldat d'Anubis, lors d'une tentative d'alliance avec Tilgath, un autre grand Maître.

## Seth

Caché sur terre pendant des millénaires, Seth fut le chef d'une secte nommée « Les fils de Seth ». Il embrigada des centaines de personnes manipulées à l'aide d'une puissante drogue Goauld, la Nish'ta, qui s'apparente aux phéromones utilisées par la Reine Hathor.

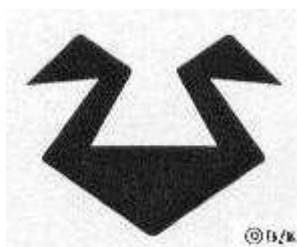
## Sok'ar



Personnification du diable chez les Goauld, il réside sur Delmak, et hait la plupart des autres grands Maitres. Sok'ar aime employer des Goaulds avec pour hôtes des Unas, à l'ancienne, afin de les faire passer pour des serviteurs « Démoniaques ». Ses Jaffas portent des armures de couleur ocre, avec des formes plus chaotiques que l'armure Jaffa traditionnelle.

Sokar fut il y a bien longtemps exilé par les autres grands Maitres, qui craignaient sa puissance, ainsi qu'Anubis. Il jura de se venger et son retour tardif se fit avec fracas ...

## Svarog



## Unas

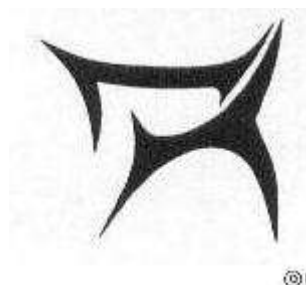
Le premier Seigneur Goauld, et aussi le premier à avoir pris un Hôte, Unas bien entendu. Durant des millénaires, Unas fut un Dieu cruel et sanguinaire qui tint sous son égide des milliers d'esclaves asservis. Carnivore, il fait partie des temps antiques et barbares dont les Goaulds actuels ont tentés de se démarquer afin de mettre en valeur leur beauté et leur Charisme.

## Yu



Yu est le plus vieux des Seigneurs Goauld encore en vie. Gravement malade, le sarcophage ne peut plus rien pour lui, il subit une dégénérescence mentale au fur et à mesure que les années passent, et n'a plus toute sa tête. On a tenté plusieurs fois de l'assassiner. Yu est sans doute le Goauld qui fut le plus amical avec les Tau'Ri, qui a conclu le plus de pactes avec eux. L'architecture de Yu est basée sur celle de la Chine antique.

## Zipacna



Lord Zipacna est le Vassal d'Anubis, et tient sous ses ordres le Goauld Osiris, qui a pris pour hôte l'ancienne petite amie de Daniel Jackson, l'archéologue Sarah Gardner. Osiris fut retrouvé dans un vase canope au fond du Nil. Sa femme Isis était décédée depuis des millénaires, le mécanisme à l'intérieur de son vase aillant été défectueux. Zipacna est aussi celui qui a orchestré l'attaque des Goaulds sur la nouvelle Tollana.

## B)- Vaisseaux et Règles de Pilotages Additionnelles

Le pilotage et l'utilisation de vaisseaux représente une part importante de l'univers Stargate. Le JDR Officiel Stargate ne traitait pas du tout du sujet. Il ne s'attachait en effet qu'aux toutes premières saisons, durant lesquels les Tau'ri ne possédaient pas encore de vaisseaux. Ici sont détaillés les différents appareils pilotables, classés par Race.

### Seuil de Réussite

Les Vaisseaux possèdent tous un indice de maniabilité, sensé représenter la difficulté des tests liés à l'appareil. On y ajoute les différents modificateurs de la situation considérée, pour déterminer le seuil de réussite du test de pilotage associé (seulement pour des tests hors combat).

*Ex : Fuyant les tirs de plusieurs Vaisseaux Ruches Wraiths, le Dédale tente de passer en HyperEspace. Le DD de base des jets liés au Dédale est 15. Comme il y a beaucoup de Vaisseaux Ennemis, le MJ donne un désavantage au Dédale, ce qui nous fait un seuil de réussite égal à  $15+2=17$ . Heureusement que le Vaisseau compte d'excellents Pilotes dans son équipage !*

Situation	Modificateur Associé
Passage en Hyper-Espace	+0 (+1 à +3 si Vaisseaux Ennemis)
Entrée dans: Hangar / Porte des Etoiles	+2
Atterrissage	+1 à +6, selon la vitesse
Looping*	+3
Rase-Motte*	+4
Inversion de place avec Poursuiveur*	+3+Indice de Pilotage Adverse
Esquive d'un Obstacle / Vaisseau	Voir Table Esquive

\* Réalisable avec des Vaisseaux de Taille P/M

### Esquive

Esquiver un objet se fait de la même façon, à l'aide d'un test. L'Esquive dépend de la taille du Vaisseau et de la taille de l'objet à esquiver. Il y a trois catégories : Petit (P), Moyen (M), et Grand (G).

▼ Vaisseau / Cible ►	P	M	G
P	+0	+1	+2
M	+2	+3	+3
G	+4	+4	+5

Une dernière catégorie de taille existe, pour les vaisseaux Titanesques (T). Ce sont de véritables forteresses de combat d'une puissance monstrueuse.

### Combat et Dégâts

Les règles de combat entre vaisseaux sont semblables aux règles habituelles de combat au contact (Les vaisseaux sont assez rapide pour esquiver des tirs). Ici, l'attaquant fait un jet de pilotage, auquel il ajoute la maniabilité du vaisseau adverse moins la maniabilité de son propre vaisseau, pour déterminer le DD d'esquive de l'adversaire (plus le vaisseau est dur à manier, et plus difficile sera l'esquive du tir). Le défenseur essaye alors de passer ce DD avec un test de pilotage. Ainsi, un Planeur de la mort, qui a un faible indice de maniabilité, n'aura aucun mal à toucher un vaisseau Ha'Tak, qui en a un grand.

En ce qui concerne les dégâts, il est possible de jouer sur de la localisation, mais ce n'est pas nécessaire. Considérez qu'un vaisseau privé de ses boucliers énergétiques explose au moindre coup. Ainsi, la **constitution** du personnage est remplacé par la **protection** pour les vaisseaux, si on veut déterminer les dégâts. Les boucliers énergétiques peuvent absorber les dégâts dus à la **puissance de feu** du vaisseau adverse (qui correspond au code de dégât de l'arme habituellement). L'indice de protection des boucliers diminue avec le surplus de dégâts infligé, ce qui augmente avec le temps les chances de destruction de l'appareil. Quand les boucliers passent à zéro, le moindre tir détruit le vaisseau. (On réduit en fait le nombre de dés à lancer pour résister aux dégâts, jusqu'à ce que la protection tombe à zéro)



Pour déterminer la puissance de feu sur des cibles qui ne sont pas des vaisseaux, comme des humains, multipliez l'indice par 2. Ainsi, le chasseur de la mort, qui a une puissance de feu égale à 4, verra contre des adversaires humains son code de dégâts passer à 8 (Ainsi que le canon portatif Goauld).

#### Optionnel : Répartition d'Energie

Certains systèmes du vaisseau sont gros consommateurs d'énergie, c'est pourquoi dans certaines situations, il faudra sans doute aux joueurs choisir quels systèmes d'un vaisseau doivent être utilisés en priorité et répartir l'énergie disponible en conséquence. Moins un système a d'énergie et plus le seuil de réussite des tests qui y sont liés sera grand. Les systèmes sont les suivants, du + au - consommateur :

- Boucliers (Si dommages subits)
- Furtivité
- Hyper-Propulsion
- Systèmes de Combat
- Propulsion Sub-Luminique
- Systèmes de survie
- Détecteurs (Externes / Internes)
- Communications

#### Dérivation d'énergie

Il sera nécessaire dans certaines situations de dériver l'énergie d'un système à l'autre. Pour faciliter la chose, on peut considérer un certain nombre de points d'énergie en réserve dans le vaisseau (Ex: 20) que les joueurs décident d'allouer aux différents systèmes. Ces points seront rajoutés en bonus aux tests de **Pilotage** ou de **Technologie** liés.

Cela devient souvent nécessaire car les tests liés aux vaisseaux ont des seuils de réussite souvent très élevés. Le nombre de points alloués ne peut être supérieur à six. Il est également conseillé que les Systèmes de survie soient toujours convenablement alimentés ...

*Ex : Le scientifique Tchèque Zelenka choisit de dériver la puissance allouée à la furtivité d'un Puddle-Jumper sur les boucliers du Jumper (Par défaut égaux à zéro). L'aura de furtivité est convertie en un bouclier énergétique protecteur.*

Ces opérations ne sont pas toujours possibles. En effet, un système pourra être trop endommagé pour qu'on puisse lui allouer de la puissance, ou le vaisseau ne possède tout simplement pas ce type de système (*Ex: Les Vaisseaux Wraith sont dépourvus de boucliers*)

#### Leadership et Pilotage

Il est possible pour certains vaisseaux de faire un test de **Leadership** au lieu d'un test de **Pilotage**. Il représente en effet la capacité d'un personnage à donner des ordres à un ou plusieurs pilotes éventuels. Le seuil de réussite de base est dans ce cas différent. Un cas possible est que le ou les pilotes soient également des personnages joueurs. Dans ce cas, le test de **Leadership** réussi de leur Commandant leur fournit un Bonus de **+2** sur leur jet de **Pilotage** personnel.

#### A l'intérieur des Vaisseaux

Bon nombre d'actions intéressantes à réaliser peuvent être menées à l'intérieur des vaisseaux durant un scénario, et notamment sur des appareils très modulables comme les cargos Tel'Tak ou les Puddle-Jumper. On peut ainsi citer :

- Ajouter / Réparer l'HyperPropulsion
- Réaliser des opérations sur les Boucliers
- Modifier l'armement
- Ajouter la furtivité au Vaisseau
- Dériver l'énergie d'un système cité plus haut vers un autre système plus important en panne.
- Utiliser des cristaux pour les opérations liées à l'énergie
- Trafiquer les consoles de commande
- Faire appel aux systèmes de détection intérieur et extérieur au vaisseau.
- Trafiquer les détecteurs. (*Ex: coupler un interphaseur avec le système de détection habituel du vaisseau pour détecter les Reetous sur une plus grande surface*)
- Scanner un appareil ou une planète.
- Jouer avec l'autodestruction (Déconseillé)
- Etc

Pour d'autres idées, voir la description des **Vaisseaux Ha'Taks**. Les tests sont de type **Pilotage**, **Technologie** ou **Sabotage**.

### Hyper-Propulsion Supérieure

Certains vaisseaux sont dotés d'une hyperpropulsion plus puissante. Au lieu par exemple de voyager entre deux galaxies en un délai d'un mois, ils réalisent ce voyage en seulement quelques jours. Les vaisseaux Asguard et Ancien sont dans ce cas, ainsi que les Croiseurs de combat Tau'ri BC-304, s'ils sont alimentés à l'aide d'un E2PZ.

Rajouter ce type d'hyper-propulsion sur un vaisseau entraîne un coût astronomique, notamment en énergie. De plus, les vaisseaux doivent être capable de résister à une telle hyper-propulsion. Un cargo Tel'Tak par exemple risque de se voir détruit très rapidement s'il se maintient dans cet hyper-espace supérieur trop longtemps.

### Onde de choc

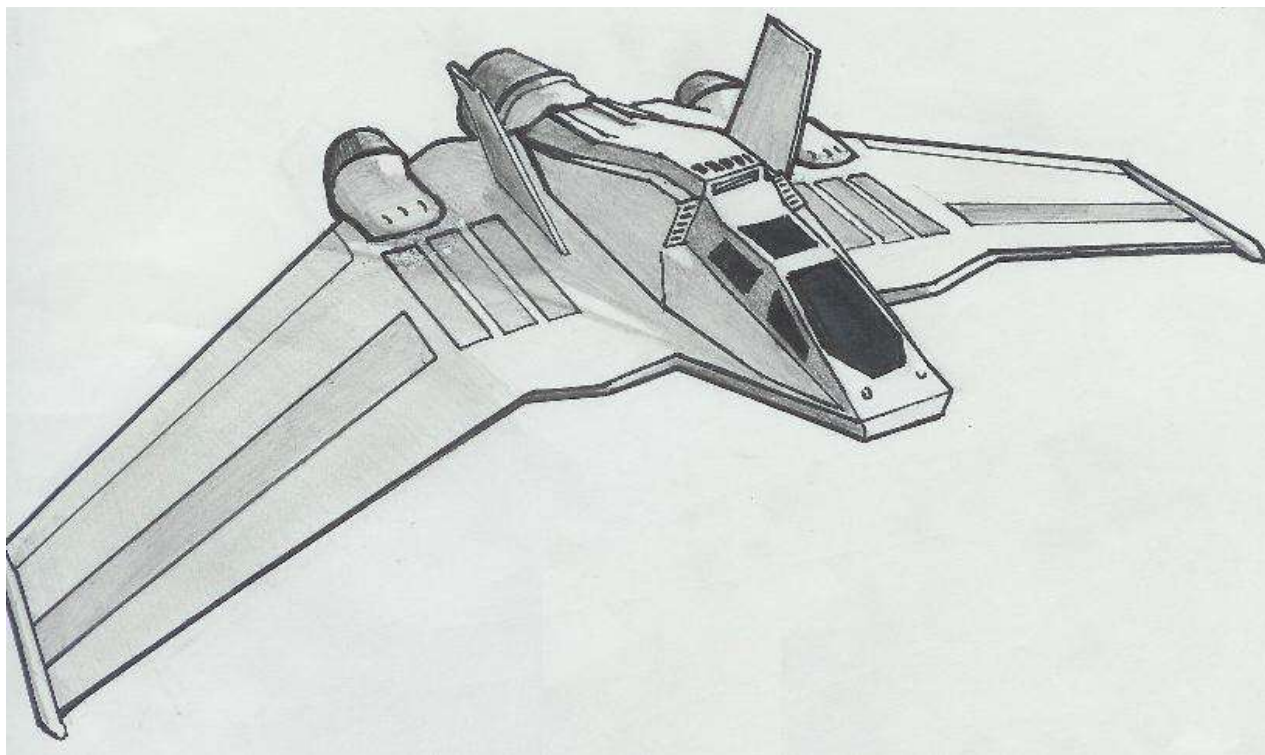
Lors de l'explosion de vaisseaux (Ou d'objets de grande taille), des ondes de choc destructrices peuvent survenir, mettant à mal l'équipement technologique des vaisseaux pris dans la vague.

Taille	%	Dommages
P	80	1D8 systèmes
M	40	1D6 systèmes
G	20	1D4 systèmes

Ainsi, et si un vaisseau n'a pas eu le temps de s'éloigner du lieu de l'explosion, il est fort probable que ses systèmes subissent d'importants dommages et tombent en panne.

*Ex : Une équipe Tau'ri fuit un champ de bataille à l'aide d'un cargo Tel'Tak, mais ils sont pris dans l'onde résultant de l'explosion d'un vaisseau Ha'Tak. Le Tel'Tak à 40% de chance de subir des dégâts, ce qui se produit. Ainsi, 1D6 de ses systèmes sont endommagés. Ici, partent ainsi en fumée cinq systèmes, comprenant les boucliers, l'hyper-propulsion, la furtivité, les systèmes de combat, et les détecteurs ...*

*Il va falloir rapidement changer les cristaux de contrôle et éventuellement réaliser des dérivations d'énergie (en espérant que ça remarche), pour fuir au plus vite !*



### Vaisseaux Tau'Ri

Nom : **X-301**

Indice de Maniabilité : 14

Puissance de feu : 4

Protection : 3

Taille : P

Hyper-Espace : Non

Description : Le X-301 est un planeur de la mort Goa'uld modifié, un hybride raté, premier test d'assimilation d'une technologie Alien aux Technologies Tau'Ri. Il possède en supplément de ses anciennes caractéristiques deux missiles au Naquadah sous ses ailes. Les ingénieurs Tau'Ri, malgré eux, n'avaient pas réussi à enlever au vaisseau la partie commande Goa'uld, ce qui faillit conduire les premiers testeurs à la mort.

Nom : **F-302**

(En cours de développement X-302)

Indice de maniabilité : 10

Puissance de feu : 5

Protection : 3

Taille : P

Hyper-Espace : Oui

Description : Fleuron de la nouvelle flotte spatiale Tau'Ri, le F-302 a été entièrement conçu par les humains. En supplément des chasseurs de la mort Goa'uld, il possède la technologie d'hyper-propulsion, grâce au Naquadriah ramené de Langara, permettant des moteurs plus compacts. Il est muni de quatre moteurs différents.

Nom : **Prométhée**

(BC-303, En cours de développement X-303)

Indice de maniabilité : 18 OU 17 Leadership

(Equipe sous ordres)

Puissance de feu : 6

Protection : 8

Taille : M

Hyper-Espace : Oui

Description : Le Prométhée est un grand vaisseau, qui dispose de la meilleure technologie Tau'Ri possible. Il est capable de voyager dans l'hyper-espace, et ses armes et boucliers ont été améliorés par les Asgards. Il est un peu plus petit qu'un vaisseau Asgard. Evidemment, comme tout les vaisseaux Tau'Ri, sa puissance est largement inférieure à l'armada des autres races. Le Prométhée est capable de transporter à son bord 8 X-302.

Nom : **Daedalus** (Dédale en Fr)

Indice de Maniabilité : 15 OU 14 Leadership

(Equipe sous ordres)

Puissance de feu : 8

Protection : 12

Taille : M

Hyper-Espace : Oui

Description : Le Dédale est la version finale du BC-303, dont le prototype de test était le Prométhée. C'est un vaisseau destiné à être produit en série et d'autres modèles, tels que l'Odyssée et le Korelev sont en cours de fabrication. Il est doté de l'hyperpropulsion, de boucliers ainsi que de la téléportation Asgard et l'un d'entre eux siège d'ailleurs en permanence à bord pour contrôler l'usage de ces technologies. Ce Vaisseau est le premier grand fruit de la collaboration Tau'Ri-Asgard. Il est également le premier de la flotte Tau'Ri à pouvoir tenir tête face aux autres races évoluées. Même si son armement est encore bien inférieur, il n'en reste pas moins que ses boucliers énergétiques sont impressionnants de puissance. Le Dédale est généralement affecté dans la Galaxie de Pégase, pour veiller au bon déroulement de l'expédition d'Atlantis.

### Vaisseaux Goa'uld

Nom : **Ha'Tak**

Indice de Maniabilité : 17 ou 16 Leadership

(Pilote sous ordres)

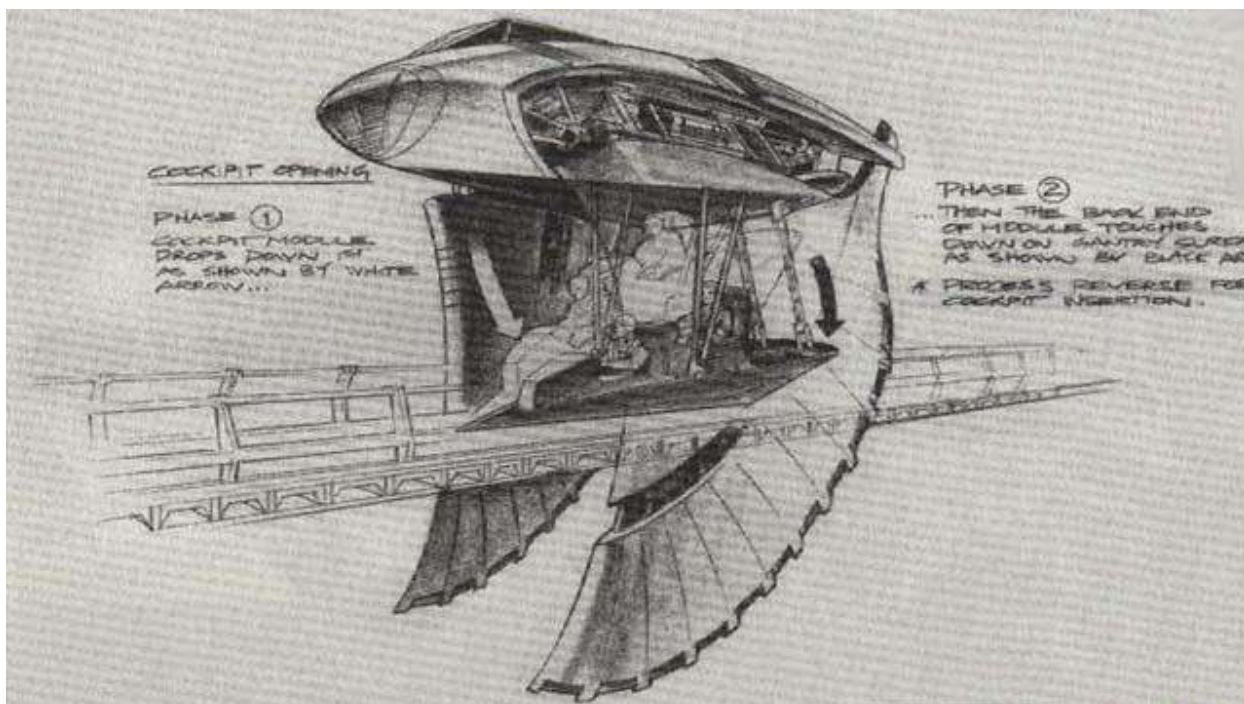
Puissance de feu : 8

Protection : 10

Taille : G

Hyper-Espace : Oui

Description : Les vaisseaux mère Goa'uld ont la forme d'une grande pyramide encerclée par des anneaux de métal. Ils peuvent se poser sur des pyramides au sol, qui leur servent de pistes d'atterrissage. Leur structure interne est complexe, de vraies forteresses qui peuvent renfermer des armées et plusieurs centaines de chasseurs de la mort. Des anneaux de transport assurent le déplacement vers l'extérieur et entre les différentes parties du vaisseau. Les Ha'Taks emmènent souvent avec eux des portes des étoiles, qu'ils utilisent une fois à l'arrêt. Ils disposent de l'hyper-propulsion. Les Ha'Taks sont généralement envoyés à plusieurs pour les conquêtes de planète, un Ha'Tak amélioré plus grand encore commandant l'escadre.



Nom : **Chasseur de la Mort**

Indice de Maniabilité : 11

Puissance de feu : 4

Protection : 3

Taille : P

Hyper-Espace : Non

Description : Principal vaisseau des troupes Goauld, le chasseur de la mort à une forme de faucon. Il possède deux puissants canons sous les ailes et est aussi efficace en combat spatial qu'en combat aérien.

Nom : **Vaisseau Personnel**

Indice de Maniabilité : 11

Puissance de feu : /

Protection : 7

Taille : M

Hyper-Espace : Oui

Description : Un petit vaisseau de transport personnel que les Seigneurs Goauld utilisent. Il est piloté à l'aide d'un gant Goauld, et peut transporter une dizaine de personnes. Il dispose de l'hyper-propulsion.

Nom : **Chasseur de la Mort Modifié**  
(Bra'Tak)

Indice de Maniabilité : 9

Puissance de feu : 5

Protection : 4

Taille : P

Hyper-Espace : Non

Description : Un ancien modèle de chasseur de la mort, qui fait la taille de l'anneau de la porte et peut voyager grâce à celles-ci. Il est doté d'un armement plus puissant, à mi-chemin entre le Al-Kesh et le chasseur de la mort classique.

Nom : **Transport de Troupes**

Indice de Maniabilité : 15

Puissance de feu : /

Protection : 5

Taille : M

Hyper-Espace : Oui

Description : Pour amener les régiments Jaffas sur les champs de bataille, les Goauld ont recours à ce genre de mastodonte d'acier, qui peut emmener plus d'une centaine de soldats.

Nom : **Cargo Teltak**

Indice de Maniabilité : 11

Puissance de feu : /

Protection : 4 (Modifié To'Kra 5)

Taille : M

Hyper-Espace : Oui

Description : Un       engin       extrêmement



pratique, conçu à l'origine uniquement pour les transports de marchandises. Il dispose de la technologie des anneaux de transport et de l'hyper-propulsion. Les To'Kras s'en servent couramment et lui ont ajouté la furtivité. Il peut leur être ajouté d'autres fonctions comme par exemple des disrupteurs pour griller les circuits d'autres vaisseaux à l'aide d'une onde, ou des diffuseurs pour créer de faux vaisseaux en une flotte illusoire d'hologrammes.

Nom : **Al-Kesh**

Indice de Maniabilité : 15

Puissance de feu : 6

Protection : 5

Taille : M

Hyper-Espace : Oui

Description : Les Al-Kesh sont des bombardiers au sol qui peuvent aussi attaquer des vaisseaux plus grand comme les Ha'Tak. Les Al-Kesh ont l'habitude de larguer des boules énergétiques semblables à de véritables bombes. Comme les transports de troupes, ils peuvent emmener un grand nombre de soldats. Les Al-Kesh ont cette particularité que leur canon énergétique est rotatif. Ils peuvent donc sans problème tirer derrière eux, contrairement aux Chasseurs de la Mort, obligés de manœuvrer pour se placer derrière leur cible.

## **Vaisseaux Asguard**

Nom : **Belishkner** (Exploration)

Indice de Maniabilité : 13

Puissance de feu : 12

Protection : 12

Taille : G

Hyper-Espace : Oui

Description : Ce sont les anciens modèles de vaisseaux Asguard, des vaisseaux essentiellement d'exploration, d'une puissance néanmoins largement supérieure aux engins Goa'uld. Un seul d'entre eux peut vaporiser une armée Goa'uld au sol, ou détruire plusieurs Ha'Tak sans prendre le moindre dégât. Leur nombre est malheureusement limité à cette tâche, les Asgards étant obligé de les répartir pour protéger leurs systèmes des attaques répliqueurs.

Nom : **Vaisseau-Mère** (Ex : *Le O'Neill*)

Indice de Maniabilité : 13

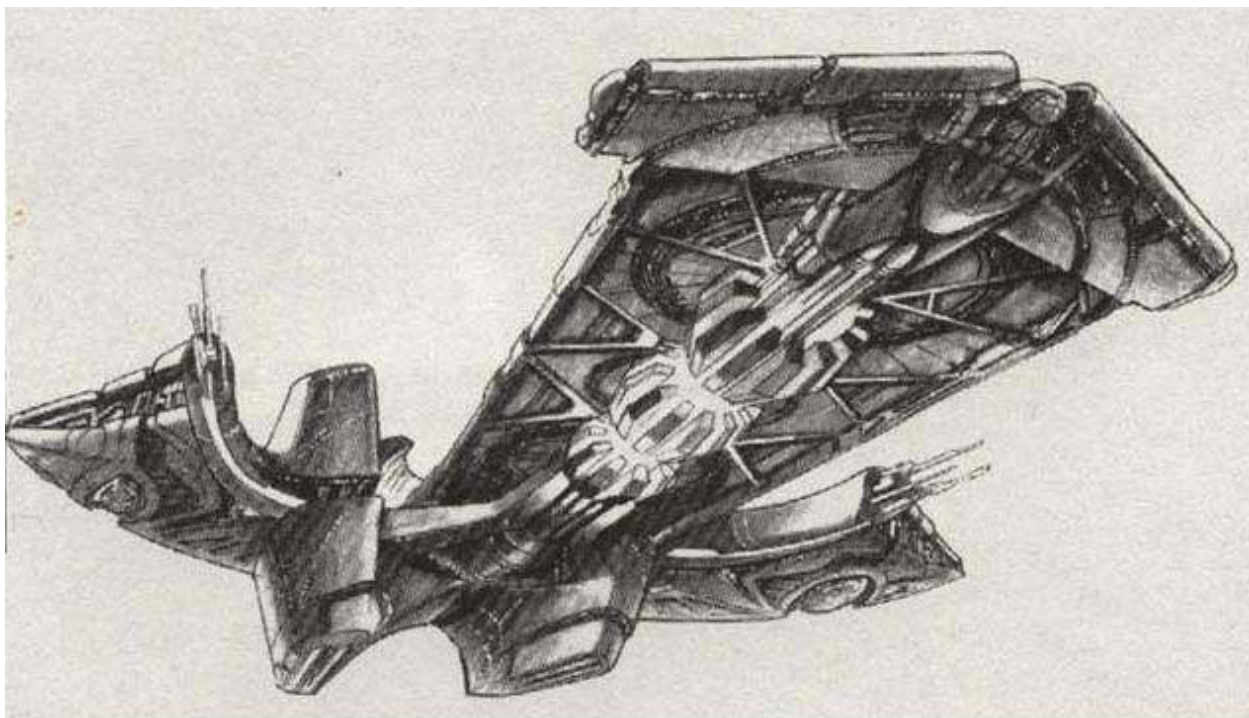
Puissance de feu : 15

Protection : 14

Taille : G

Hyper-Espace : Oui

Description : Les nouveaux vaisseaux de combat Asguard, remplaçant la génération des Belishkner.



Nom : **Vaisseau-Scientifique**

Indice de Maniabilité : 14

Puissance de feu : 4

Protection : 10

Taille : M

Hyper-Espace : Oui

Description : Un vaisseau d'étude faiblement armé qui dispose d'un équipement d'étude complet. Loki l'Asguard en possédait un.

Optionnel : Le Jumper peut générer un champ de force à la place de son champ de furtivité mais celui-ci ne peut être maintenu que durant une courte durée et consomme énormément d'énergie, empêchant sur le moment et par la suite certains autres systèmes du vaisseau de fonctionner. Augmente la protection du vaisseau d'1D2.

**Vaisseaux Anciens / Oris**

Optionnel : Un personnage spécialisé en **Pilotage** de Vaisseaux Anciens peut également appliquer son bonus aux Vaisseaux Wraith qui ont pour origine cette même technologie. Celà si bien sûr il est capable de piloter un vaisseau Wraith ...

Nom : **Aurora**

Indice de Maniabilité : 18 OU 17 Leadership

(Equipe sous ordres)

Puissance de feu : 16

Protection : 13

Taille : G

Hyper-Espace : Oui

Description : L'Aurora est un exemple de Vaisseau de combat Ancien (+Ex: l'Orion), datant de l'époque de leur guerre contre les Wraiths. Ces vaisseaux sont sensés avoir tous disparus à l'époque actuelle. Ils sont dotés d'une protection et d'un armement puissant.

Nom : **Puddle-Jumper**

Indice de Maniabilité : 9

Puissance de feu : 6

Protection : 4

Taille : P

Hyper-Espace : Non

Description : Les Puddle-Jumper, de désignation Tau'Ri, sont de petits Vaisseaux Anciens de forme rectangulaire destinés essentiellement à l'exploration (Ils sont d'ailleurs submersibles, possédant une résistance à la pression supérieure à celle des sous-marins nucléaires Tau'Ri). Un Jumper peut embarquer une dizaine de personnes au maximum, mais est prévu pour prendre à son bord quatre personnes de base. Ils sont très maniables et possèdent en plus une technologie de furtivité similaire à celle employée par les To'Kras. Il est nécessaire de posséder le gène des Anciens pour pouvoir le piloter.

Nom : **Croiseur des Origines**

Indice de Maniabilité : 12 OU 11 Leadership

(Equipe sous ordres)

Puissance de feu : 17

Protection : 22 (+∞ ???)

Taille : T

Hyper-Espace : Oui

Description : Ce sont les principaux appareils de combat Oris. Ces monstrueux vaisseaux sont dotés d'un armement d'une puissance colossale, et surtout de boucliers énergétiques dont il est encore difficile actuellement d'évaluer la puissance ... Ils sont capables de transporter de véritables armées, et ainsi permettre à une croisade entière de déferler sur une Galaxie. Deux à trois fois plus grands qu'un simple Ha'Tak, on s'y déplace de la même façon à l'aide d'anneaux de transport. Les tirs de ces vaisseaux sont d'une relative lenteur, c'est pourquoi il est possible pour des appareils de taille P, voire M d'en esquiver certains. Néanmoins, des fluctuations dans leurs boucliers permettent, au moment où ils tirent, de faire passer un flux de matière à travers et donc d'utiliser la téléportation.

Nom : **Chasseur de Combat Ori**

Indice de Maniabilité : 9

Puissance de feu : 6

Protection : 5

Taille : P

Hyper-Espace : Non

Description : Ces petits vaisseaux de combat qui sont en forme de la marque des origines sont pilotés par les Croisés des Ori. Extrêmement maniables et rapides, ils sont dotés d'une bonne puissance de combat et d'une grande résistance aux tirs. Les Croiseurs des Origines transportent en moyenne une quarantaine de ces Chasseurs.

### Vaisseaux Wraiths

Nom : **Dart Wraith**

Indice de Maniabilité : 12

Puissance de feu : 5

Protection : 3

Taille : P

Hyper-Espace : Non

Description : Les Darts sont de petits vaisseaux monoplaces employés par les Wraiths pour réaliser leur moisson. Ils ont une forme de grande aiguille noire. Un seul Dart est capable de stocker dans son module mémoriel une dizaine de personnes, que le pilote embarque à l'aide d'un rayon de téléportation. Il est ainsi pratique pour déposer une escouade rapidement ou pour attraper facilement des proies. Les Darts sont employés également dans les batailles et peuvent être radiocommandés à distance. Il est nécessaire de posséder le gène des Wraiths pour en faire fonctionner un, ou de disposer d'une interface de pilotage adaptée.

Nom : **Cargo Wraith**

Indice de Maniabilité : 14

Puissance de feu : /

Protection : 5

Taille : M

Hyper-Espace : Non

Description : Les Cargos Wraith sont de petits vaisseaux généralement employés pour le transport de marchandises entre ruches ou vers les planètes. Ils sont également utilisés pour transporter des personnalités importantes telles que les Reines Wraith par exemple, les combattants Wraith empruntant plutôt les Darts pour se déplacer.

Nom : **Croiseur de Bataille**

Indice de Maniabilité : 17

Puissance de feu : 7

Protection : 6

Taille : M

Hyper-Espace : Oui

Description : Les Croiseurs de combat Wraiths sont des versions miniatures des Vaisseaux-Ruches Wraiths. Ils servent plus au combat, moins au stockage des troupes et au ravitaillement. On trouve généralement un Vaisseau-Ruche pour trois Croiseurs. Ceux-ci sont notamment employés lors des tactiques d'abordage d'autres Vaisseaux ennemis. Le Croiseur venant se placer à la verticale de

l'appareil adverse, les Wraiths s'infiltrant généralement par téléportation directe pour faire des ravages.

Nom : **Vaisseau de Ravitaillement**

Indice de Maniabilité : 16

Puissance de feu : /

Protection : 5

Taille : M

Hyper-Espace : Oui

Description : Les vaisseaux de ravitaillement Wraith servent uniquement pour soutenir les autres vaisseaux de combat, notamment au cours de sièges ou de blocus d'une planète. Ceux-ci peuvent transporter des centaines d'humains en captivité, de la nourriture pour les troupes au combat. Ils peuvent également servir de transport pour des renforts Wraiths.

Nom : **Vaisseau-Ruche**

Indice de Maniabilité : 19 OU 18 Leadership

(Equipe sous ordres)

Puissance de feu : 9

Protection : 8

Taille : T

Hyper-Espace : Oui

Description : Les Vaisseaux Ruches Wraith sont les plus puissants vaisseaux de combat des flottes Wraiths. Ils ne brillent pas par leur puissance de feu mais plutôt par leur nombre, très élevé par rapport aux autres races. L'indice de protection d'un Vaisseau-Ruche ne signifie généralement pas grand chose, puisque celui-ci est en permanence protégé par les Darts qui patrouillent autour de lui ...



## C)- Amélioration de Personnage

Cette toute nouvelle section (v2.2) permet de rassembler les règles pour améliorer un personnage de base ou en faire au bout d'un certain temps un surhomme aux aptitudes étonnantes. Elle contient une description de métiers, dons et améliorations diverses pouvant être apportées.

### 1)- Points d'Expériences

Un personnage qui vient d'être créé reçoit d'office 30 points d'Expériences. Il pourra ainsi appliquer une première fois les règles suivantes, en attendant de gagner de l'expérience au cours de ses aventures.

Les personnages seront bien évidemment amenés à évoluer au cours du temps, car l'expérience gagnée par leurs aventures améliore leurs attributs physiques et psychiques. Le maître de jeu, à la fin de chaque scénario ou séance, peut allouer un certain nombre de points qui serviront à l'amélioration des compétences. Celle-ci sont distribuées selon :

- **Le fait d'avoir terminé une quête avec brio**
- **Les actions héroïques**
- **Le nombre d'ennemis tombés sous les coups du héros sur les champs de bataille**
- **La qualité d'interprétation d'un personnage par un joueur**
- **Les idées intéressantes, qui font progresser le scénario, ou lui ajoutent une profondeur inattendue.**

En moyenne à la fin d'une quête, les personnages devraient tous avoir récupérés entre 20 et 50 points d'expérience.

Néanmoins, une différence est apportée vis à vis des **Langariens** par rapport aux autres races. Etant donné leurs extraordinaires facultés de mémoire et d'apprentissage, ceux-ci gagnent un bonus de 25%

d'expérience par rapport aux autres races (Arrondi au chiffre inférieur). Dans notre exemple suivant, si Alkar et ses compagnons avaient gagnés 100 points à répartir, Alkar en aurait eu en fait 125, ce qui est une différence non négligeable !

### 2)- Amélioration des Attributs et Compétences

Pour améliorer un Attribut d'un point, il faut dépenser le même nombre de points d'expérience que possède déjà l'attribut+1. Ainsi, plus un attribut est haut, plus il est difficile de l'augmenter. Les points nouvellement acquis doivent être tout de suite multipliés par trois (où quatre pour l'Intelligence) et répartis comme lors de la création du joueur dans les compétences associées aux attributs (Limite de 1.5\*Niveau de l'Aptitude Associée).

*Ex : Après avoir potassé plusieurs dizaines d'heures sur des livres de connaissances terrienne, Alkar le Langarien originaire de Kelowna s'est vu attribué suffisamment de points pour augmenter son **Intelligence** d'un point. En effet, il possédait 12 points dans cet attribut, et dispose de 13 points qu'il compte y mettre. Ceux ci s'évaporent donc et Intelligence du personnage passe à 13. Il peut donc par la suite répartir  $4*1=4$  points dans ses compétences liés à **Intelligence**.*

Bien évidemment, au bout d'un certain temps, il deviendra impossible aux personnages d'améliorer leurs Attributs, le coût devenant trop haut. Mais ils pourront aisément monter la plupart de leurs valeurs à un niveau moyen, ce qui semble logique. Même les guerriers les plus forts acquiert un minimum de logique en combattant sur les champs de bataille !

Une réserve de points d'expérience pourrait également les aider à se servir plus souvent de la règle de la "Faveur des Dieux".

### 3)- Aptitudes Supérieures

Les aptitudes de haut niveau, ainsi d'ailleurs que les améliorations diverses, requièrent non seulement un coût d'expérience, mais également des prérequis (Ex : de niveau de compétences) à avoir atteint au préalable. Ces prérequis ne doivent pas être dus à des améliorations temporaires (Anabolisants, Bracelets Ataniks, etc).

Ces aptitudes de haut niveau, que l'on peut également nommer "Dons", transforment les personnages en surhommes habiles dans n'importe quelle situation.

Le personnage peut prendre autant d'aptitudes qu'il le souhaite, sachant qu'au delà de 6, le coût des aptitudes est doublé. Ne sont pas comptés dans ce nombre les différents niveaux d'une aptitude ou toutes ses facettes, comme les différentes sortes de combat à deux armes.

#### Arts Martiaux

La maîtrise d'un Art Martial permet de combattre à mains nues ou avec des armes simples (Bâton, couteau, etc) de façon très efficace. Le Combat dit à mains nues peut être pratiqué avec les armes citées plus haut.

La Maîtrise d'un art martial nécessite un prérequis de +3 en **Combat à mains nues**, et un coût de 20 points d'expérience. Ils fournissent tous d'office un Bonus de +2 en Combat à mains nues et de +1 en Esquive. Un personnage qui maîtrise un Art Martial n'a également plus de malus d'Esquive en Combat à mains nues.

**Adversaire au sol** : Réussir à mettre un adversaire au sol nécessite par exemple de lui faire une balayette réussie en visant les jambes. Au sol, les dégâts infligés à l'adversaire en **Combat à mains nues** sont augmentés de 1 niveau (+4 de Dégâts à mains nues devient +5). De plus, l'adversaire subit de grandes difficultés à porter lui-même des coups.

**Désarmement** : Désarmer un adversaire nécessite un jet de **Combat à mains nues**

visant les mains, et opposé à un test d'**Esquive** de la part de l'adversaire. Désarmer un adversaire au sol est plus aisé car il se défend plus difficilement.

**Contre-Attaque** : Souvent, les adversaires laissent des failles dans leurs attaques, qui permettent à un combattant aguerri de riposter sur le coup. Si un adversaire rate son attaque de corps à corps, le personnage peut tenter de riposter automatiquement, avec un Malus de -3 sur son jet. Mais s'il échoue, il subira un Malus de -3 à son prochain jet d'Esquive, s'étant lui-même mis en avant.

**Blocage** : Pour réussir à maintenir sous son contrôle un adversaire, le personnage doit réussir un jet de Combat à mains nues opposé à un test d'Esquive de l'adversaire.

<i>Situation de Combat</i>	<i>Modificateur au DD du personnage</i>
Adversaire désarmé	-1
Adversaire au sol	-4
Adversaire déjà bloqué (Test de maintien)	-3
Adversaire en Armure	+1 ou +2 selon l'Armure
Adversaire maîtrisant un Art Martial	+1 (+3 si le personnage n'en maîtrise pas)
Terrain difficile	+1 à +3 selon le terrain

Ce test peut éventuellement être répété à chaque tour, pour maintenir l'adversaire sous contrôle.

#### Mastabah

Cet antique art martial Jaffa est destiné à maîtriser l'art du renversement d'un adversaire. Il consiste en un ensemble de balayettes réalisées soit avec les jambes, ou avec l'aide d'un Bâton (Lance Jaffa / Bashak). Un personnage maîtrisant le mastabah gagne un Bonus de +2 lors des tentatives de balayettes.

Le Mastabah permet de renverser un adversaire au sol à l'aide d'un jet de **Combat à mains nues** réussi ciblant les jambes.

**Optionnel :** Si le personnage est muni d'un bâton, il peut porter une seconde attaque de contact, en plus du renversement. Il subit pour cela un Malus de 3 sur chacune des deux attaques.

### **Lok'Nel**

Le Lok'Nel est l'autre grand art martial Jaffa. Il est centré sur des coups de points rapides, du parage de coups, de l'étranglement, et des coups de genoux dans le ventre. Ce style de combat s'apparente un peu à de la boxe Thaï.

Les parties du corps concernées sont la tête et le bas-ventre. Le personnage ne subit plus de malus en **Combat à mains nues** lorsqu'il vise spécifiquement ces parties, ce qui permet de tenter d'étrangler un adversaire ou de lui briser la nuque.

Une personne maîtrisant le Lok'Nel et tentant d'en étrangler une autre sur un jet de **Force** bénéficie d'un Bonus de +2 sur son jet.

### **Kel Shak Lo**

Le Kel Shak Lo est l'art martial principal des guerriers Sodan. Ce sont de redoutables combattants maniant les armes de corps à corps à la perfection. Tout pratiquant du Kel Shak Lo gagne un bonus de +2 sur toute tentative de **Désarmement** et de **Contre-Attaque**.

### **Autres arts Martiaux**

La plupart des arts martiaux peuvent ainsi être reproduits. On pourrait par exemple donner aux adeptes du Judo la possibilité de renverser leurs adversaires ou de les immobiliser, aux pratiquants de la Boxe la possibilité de porter des coups de points plus puissants dans la tête et le bas-ventre, un art martial centré sur le désarmement, etc.

### **Aptitudes Physiques**

#### **Ancien Hôte : 15 pts d'XP**

*Prérequis : RP Convenable. Ne pas être natif d'une Race puissante. Ne se prend qu'à la création du personnage ou si des événements spéciaux se produisent.*

Nombre d'humains ou d'Aliens de la Voie Lactée ont survécus à l'extraction de leur symbiote Goauld. Ils se souviennent avec douleur des crimes commis par leur tortionnaire contre leur gré. Ces personnages bénéficient de :

- Bonus de Savoir Goauld (+1 pour tout les tests de connaissance ou d'utilisation, d'armes, d'artefacts, ou de technologies Goauld)
- Faculté d'utiliser certaines Armes et technologies liées à cette race, car le personnage possède du Naqqudah résiduel dans le sang.
- Permet également de sentir si un individu possède un symbiote ou pas. La présence d'un Reetou peut aussi être ressentie.

### **Guérison Symbiotique : 5 pts d'XP**

*Prérequis : Le personnage est natif d'une race lié à un symbiote ET en possède un (Jaffa, Sodan, Tokra, Goauld)*

Les Races possédant un symbiote (Jaffa, Goauld, To'Kra) guérissent deux fois plus vite que les autres, de part le lien qu'ils sont capables d'établir entre le symbiote et le corps. Réduisez donc en conséquence les chiffres correspondants.

De plus, un autre personnage tentant de soigner ce genre d'individu verra sa tâche facilitée et disposera d'un bonus de +1 sur son jet de soin.

### **Incompatibilité raciale : Coût 10 pts d'XP**

*Prérequis : Ne peut être pris qu'à la création du personnage.*

Pour certaines races, l'implantation d'un symbiote Goauld ou To'Kra est impossible, soit à cause de gènes spéciaux, ou de la présence d'éléments dérangeants dans le sang de la personne.

**Ex :** La race du Chasseur de Prime Aris Boch, dont le sang jaune empêche l'implantation. Cette race possède en plus un Bonus de +2 en **Dextérité** et en **Constitution**, ainsi qu'une dépendance à la drogue Goauld nommée Rosh'na.

### **Gène des Anciens : 15 pts d'XP**

*Prérequis : Ne se prend qu'à la création du personnage, ou ultérieurement par l'injection d'un thérapie génique. Ne peut se cumuler avec le fait d'être Ancien soi-même.*

Permet d'utiliser les technologies Anciennes et d'activer naturellement certaines d'entre elles en sommeil. Un personnage ayant ce gène aura ainsi un Bonus de +2 sur tout test visant ce type de technologie, comprenant également le pilotage de Vaisseaux Ancien.

### **Gène des Wraiths : 15 pts d'XP**

*Prérequis : Etre natif de la galaxie de Pégase, non-Wraith. Ne se prend qu'à la création du personnage.*

Idem que le gène des Anciens, mais avec la technologie Wraith. Sans ce gène et sans interface approprié il est impossible de piloter un vaisseau Wraith. Donne quelques facultés psychiques supplémentaires comme le pouvoir de créer à volonté des illusions sous forme de spectres de brume noire, et de communiquer à distance avec des Wraiths. Le gène permet aussi de sentir la présence de Wraiths à proximité, ainsi que leur état de nervosité. Il immunise également la personne à toute illusion psychique créé par des Wraiths.

### **Immunité à l'absorption vitale : 10 pts d'XP**

*Prérequis : Ne se prend qu'à la création du personnage ou par injection ultérieure. Etre natif de la galaxie de Pégase.*

Certaines personnes sont immunisées au Vampirisme pratiqué par les Wraiths. Celles-ci ont développés une protéine qui bloque l'action d'absorption. Si les Wraiths considèrent qu'elles sont assez robustes, ils les relâchent et les traquent en une chasse sadique pour le plaisir (Runners). Il est tout à fait possible de se faire injecter une solution contenant cette protéine, mais l'effet ne sera que temporaire par rapport aux personnes en produisant naturellement.

### **Nyctalopie : 12 pts d'XP**

*Prérequis : Etre Wraith*

Certains combattants Wraith d'élite s'entraînent pour être capable de combattre dans l'obscurité. Ceux-ci se protègent le reste du temps les yeux avec des visières adaptées. Dans l'obscurité totale, ils peuvent voir toutes les formes de vie de la même façon qu'une vision infrarouge, avec une aura bleutée.

### **Berserker : 20 pts d'XP**

*Prérequis : Au minimum 19 en Constitution et 16 en Volonté.*

Le personnage est capable, un nombre de fois égal à son modificateur de Volonté/jour, de devenir une véritable bête sauvage. Il ne subit plus de malus dûs à des blessures éventuelles et gagne un bonus de +2 en Force. Aucune balle, aucun dégât ne pourront ainsi l'arrêter, à moins qu'il ne meure ... Dans ces accès de rage, et jusqu'à ce que le personnage se calme, il ne pourra utiliser de compétences lui demandant de la réflexion. (Ex : Ashraks, Berserkers Ori, Guerriers Kulls)

### **Constitution Surhumaine**

Certaines races, comprenant entre autre les Unas et les Wraiths, sont dotés, en plus de facultés de régénération, d'une résistance aux armements peu commune. Certains d'entre eux sont ainsi capables de subir sans broncher des successions de tir de Lance Jaffa en pleine poitrine, ou des explosions de grenades au contact. Ainsi, quand le modificateur de Constitution d'un personnage est au dessus d'un certain seuil, on considère qu'il est capable de résister à de telles violences. Le passage à un niveau plus élevé de "Constitution Supérieure" requiert un nouveau coût en points d'expérience.

Prérequis en Constitution / Bonus gagné :

Modificateur de Constitution	Valeur à ajouter aux Dés	Coût en XP
+5	+1	25
+10	+2	35
...	...	...

Quand le personnage réalisera son jet de réduction du niveau de dégâts, il pourra ajouter la valeur correspondante **à tout ses dés associés à sa constitution** (Pas les dés éventuels provenant de son bonus d'Armure).

Ex : Xen-Thak, à présent chef de tribu Unas, vient de prendre un tir de Lance Jaffa dans la poitrine. Il ne porte pas d'Armure, et a un Modificateur de Constitution de +6. Il va donc lancer 6 dés pour réduire les dégâts (Niveau de la Lance Jaffa = +5). Il obtient aux dés 2,3,4,6,4,5. D'après la règle précédente, il y a modification des valeurs de ces dés, en raison de sa Constitution surhumaine. Il a en fait obtenu 3,4,5,7,5,6, soit quatre résultats au dessus ou égal à 5, ce qui lui fait  $5-4=+1$ . En résumé, le tir de Lance Jaffa ne lui a quasiment pas fait de dégâts !

Néanmoins, cette règle ne permet pas d'appliquer la règle des 6. Ce n'est en effet que sur un 6 naturel (Sans ajout de Bonus Surhumain de Constitution) que l'on est capable de relancer le dé pour faire un score encore plus élevé. Ce bonus se rajoute en fait à la fin, quand on est sûr de ne plus pouvoir relancer.

### Force Surhumaine : 30 pts d'XP

Prérequis : 21 en Force

Certains individus sont dotés d'une force peu commune. Ainsi, certains Wraiths ou Unas sont capables de projeter des individus sur plusieurs mètres d'une simple pichenette ou de repousser plusieurs assaillants facilement. La personne possédant cette aptitude peut ainsi projeter une personne sur un nombre de mètres égal à son modificateur de force ou repousser un nombre d'individu égal à ce même nombre en même temps. Pour tout les tests liés à la force (Pousser ou

soulever des objets, démolir une porte, etc), le personnage possède alors un bonus de +2, en plus de son modificateur de force habituel. Ses coups à mains nues pour assommer un adversaire, ainsi que les dégâts qu'il inflige à l'aide d'une arme de corps à corps sont également augmentés.

Ex : Michael le Wraith attaque à l'aide d'un long couteau. Son modificateur de force de base est égal à +5. Le couteau infligeait à l'origine "A mains nues+2" de niveau de dégâts, soit  $3+2=5$ . Maintenant, Michael, doté de sa force surhumaine, inflige des dégâts de 7. A l'aide d'un simple couteau, il peut donc quasiment décapiter un adversaire !

### Esquive Surhumaine : 35 pts d'XP

Prérequis : +4 en Equilibre & Acrobaties, +6 en Esquive, +3 en Concentration, +3 en Stratégie Militaire. 19 en Perception

Arrivé à un certain niveau de combat, certains guerriers possèdent un instinct si fort qu'il leur permet quasiment de sentir les coups avant qu'ils n'arrivent. Ces personnes sont si habiles qu'on a presque l'impression qu'elles esquivent les tirs ... Avec cette aptitude, le personnage gagne un bonus de +2 sur tout ses jets d'esquive.

De plus, il peut ajouter la moitié de son modificateur de Perception (Arrondi au chiffre inférieur) au degré de difficulté de son adversaire pour le toucher avec une attaque à distance.

### Aptitudes Techniques

#### Ambidextrie : 10 pts d'XP

Prérequis : +2 en Equilibre & Acrobaties

Le personnage est aussi habile de la main droite que de la main gauche.

#### Instinct défensif : 14 pts d'XP

Prérequis : Au minimum 16 en perception, +3 en survie, +3 en esquive et +3 en Bluff.

Le personnage connaît toujours les sentiments à son égard de l'interlocuteur en face de lui, et démasque sans problème ceux

qui lui veulent du mal. Il est également capable de sentir un danger quelques secondes avant qu'il n'arrive (*Le MJ prévient ce joueur. En jeu, le personnage aurait le temps de crier quelques mots à ses compagnons*).

### **Maîtrise du Kel'Norim : 15 pts d'XP**

*Prérequis : +4 en Concentration, 15 en Volonté. Pas de prérequis si le personnage est Jaffa.*

Le Kel'Norim est une technique de méditation Jaffa qui leur permet de se ressourcer et de livrer le corps à une plus grande réparation, notamment grâce au symbiote. Les combattants Jaffas maîtrisent tous d'office le Kel'Norim, et doivent le pratiquer régulièrement sans quoi ils peuvent mourir de maladie rapidement.

Le Kel'Norim permet également de mettre le corps dans un état d'animation suspendue et de mieux résister à des températures élevées où très basses, et de survivre une dizaine de minutes sans oxygène.

Une personne non-Jaffa peut également apprendre le Kel'Norim pour mieux contrôler son corps. Dans cet état, les blessures guérissent deux fois plus vite, comme si le personnage avait un symbiote.

### **Médecin de guerre : 16 pts d'XP**

*Prérequis : +4 en Concentration, +4 en Médical, +2 en Stratégie Militaire, 14 en Volonté.*

Avec cette aptitude, le personnage est capable de soigner ses compagnons, même au cœur des pires batailles. Il écope malgré tout dans ce cas d'un Malus de -1 / -4 (Selon gravité du combat) qui représente la déconcentration subie. Sans cette aptitude, un personnage ne peut soigner ses compagnons qu'en dehors d'un combat.

### **Médecin de génie : 20 pts d'XP**

*Prérequis : +7 en Médical, +4 en Toucher, 17 en Intelligence*

Même sans matériel médical, le soigneur est toujours capable de se débrouiller avec les moyens du bord pour au moins stabiliser

l'état d'une personne (Aptitude ne pouvant être utilisée que Hors-Combat).

### **Hacker de génie : 15 pts d'XP**

*Prérequis : +4 en Sabotage, +4 en Technologie, +3 en Concentration*

Le personnage devient un véritable génie capable de mettre à mal n'importe quel système informatique. Il gagne un bonus de +3 sur tout ses jets de sabotage ou de technologie visant trafiquer un système (Ouvrir des Portes de sécurité, Trouver des informations, etc)

### **Interprète de Génie : 16 pts d'XP**

*Prérequis : +4 en Archéologie & Langage, 16 en Charisme.*

En un temps très court, le personnage peut entrer en contact et réussir à communiquer avec n'importe quelle race rencontrée, si toutefois celle-ci n'est pas hostile. Donne également un Bonus de +2 de Archéologie & Langage.

### **Araignée Humaine : 15 pts d'XP**

*Prérequis : +4 en Escalade, 14 en Perception, 16 en Dextérité. Pas de prérequis si le personnage est Wraith.*

Avec cette aptitude, le personnage est capable de grimper aisément à n'importe quel endroit, du moment que la paroi ne soit pas complètement lisse. Il possède un Bonus de +3 sur tout ses tests d'escalade.

### **Environnement Difficile : 16 pts d'XP**

*Prérequis : +2 en Escalade, +2 en Natation, +2 en Saut, +3 en Combat (Contact, A distance ou à Mains nues, selon le style du personnage et la façon dont il combat le plus souvent)*

Avec cette aptitude, le personnage ne subit plus les malus en combat dûs à un environnement difficile (Pluie, Broussailles, Boue, Sol glissant, etc) car il a appris parfaitement à combattre même avec ces conditions difficiles.

### **Inébranlable : 20 pts d'XP**

*Prérequis : +5 en Equilibre / Acrobaties, +4 en Combat à mains nues.*

En combat au contact, le personnage bénéficie d'un bonus de +4 pour résister à toute tentative de balayage. De plus, il obtient un bonus de +3 contre un adversaire tentant de le bloquer.

De même, et à moins qu'on ne le pousse violemment, le personnage ne chute plus, même s'il subit une violente blessure à l'une de ses jambes durant un Combat.

### **Combat à deux armes**

Ce don est particulier, car il dépend des armes avec lesquels se bat le personnage. Il peut être pris plusieurs fois, si le personnage veut maîtriser tout les aspects du combat à deux armes.

Armes	Prérequis	Coût d'XP
1 Arme Blanche + 1 Pistolet	+5 en Armes de Contact, +5 en Armes à Distance, +4 en Esquive	16
Deux armes blanches de type "couteau"	+4 en Armes de Contact, +4 en Esquive	12
Deux pistolets	+5 en Armes à Distance, 15 en Perception	14

**Sans cette aptitude, il est impossible de combattre avec deux armes** (On peut néanmoins tenir deux armes). Quand elle est utilisée, le personnage peut ainsi porter deux attaques au lieu d'une, pour un malus de -3 sur chacune de ses attaques.

### **Combat à deux armes (Supérieur)**

Il est possible également de combattre à l'aide d'armes plus puissantes associées, pour obtenir de véritables combos dévastateurs.

*Exemples :*

Armes	Prérequis	Coût d'XP
Deux P90 ou Deux Lance- Jaffa (Attachées)	+10 en Armes à Distance, 17 en Perception, Maîtrise du combat à Deux armes (Pistolets)	32
Deux Armes Blanches	+8 en Armes de Contact, +6 en Esquive, Maîtrise d'au moins un Art Martial	18

Un personnage combattant ainsi subit un Malus de -5 sur chacune de ses attaques.

### **Instinct du Chasseur de trésor : 15 pts d'XP**

*Prérequis : +5 en Archéologie & Langages, +3 en Toucher (Pas de Prérequis si le personnage à la profession d'Archéologue).*

Permet, sur un jet d'Archéologie & Langages (DD15) réussi de savoir instantanément s'il y a ou pas des artefacts précieux à trouver dans un endroit. De plus, cette compétence fournit un bonus de +3 sur tout les jets de Toucher.

### **Commandant de Bataille : 28 pts d'XP**

*Prérequis : +6 en Leadership, +2 en Stratégies Militaires.*

Sur un jet de Leadership réussit (DD18), et une seule fois par combat, le personnage réussit à motiver ses compagnons pour les mener à la victoire. Tout le monde bénéficie alors d'un Bonus de +2 sur tout ses tests durant le prochain round de combat !



#### 4)- Pouvoirs d'Oktars

Les Oktars sont des êtres génétiquement évolués qui possèdent des capacités psychiques de très haut niveau (Ex: Prêcheurs des Oris, Soldats Mashurs d'Anubis). Ils sont munis de pouvoirs capables de transcender le temps et l'espace. Les pouvoirs nécessitent tous un *prérequis d'au moins 16 en Intelligence et 20 en Volonté*.

Ces pouvoirs ne seront donnés au personnage qu'**avec l'aval du Maître de Jeu**. Un personnage ne peut normalement posséder que deux pouvoirs. La prise d'un troisième pouvoir entraîne un coup doublé d'expérience, car le cerveau a du mal à gérer toutes ces capacités. Il est possible de perdre un pouvoir d'Oktar, pour le remplacer par un autre. Cette perte occasionne un coût de la moitié de sa valeur en XP.

L'utilisation de pouvoirs d'Oktars se base toujours sur des tests de **Volonté**. Les pouvoirs d'Oktar sont utilisables un nombre de fois par jour égal au **modificateur de Volonté** du personnage.

*Ex: Alkar le Langarien entraîne son esprit depuis de nombreuses années. Après avoir réussi à avoir déplacer de petits objets par la pensée, il tente à présent de soulever de plus lourdes charges. Le coût en expérience va augmenter logiquement.*

##### Télékinésie

Les personnages doués de facultés télékinétiques sont capables de soulever des objets à distance. Avec les années d'entraînement leur capacité à soulever des matériaux et à les manipuler augmente. Il s'agit probablement de la faculté d'Oktar la plus puissante. Pour monter à un niveau supérieur de télékinésie ils doivent dépenser le nombre de points correspondant à chaque fois. On ne peut directement monter au niveau le plus élevé, il est nécessaire d'être passé par les précédents auparavant.

Télékinésie	Affectation	Coût d'XP
Mineure	Petits objets	24
Majeure	Personne, Objets Moyens	36
Supérieure	Plusieurs personnes, Création de boucliers psychiques complets	54

**Mineure** : Le personnage est capable d'affecter de petits objets, et de les déplacer à une vitesse relativement lente.

*(Ex : Cassandra)*

**Majeure** : Le personnage est capable d'affecter une personne et de la bloquer, voire de la soulever d'un mètre au dessus du sol. Il peut tenter de l'étrangler, à l'aide d'un jet de Volonté. On peut soulever des objets de taille moyenne, et bloquer le tir d'une seule arme.

*(Ex: Oktars Imparfais de Nirtii)*

**Supérieure** : Le personnage est capable de repousser violemment un groupe d'individu allant jusqu'à un nombre égal à son modificateur de Volonté. Il est également capable de se créer de véritables boucliers psychiques capables de repousser les attaques physiques et énergétiques de tout les côtés.

La Télékinésie peut servir à parer toute attaque à distance durant un tour (Une utilisation du pouvoir par combat). Les balles se figent en l'air avant de toucher l'Oktar, les salves énergétiques sont dispersées.

L'Oktar doit réussir un jet de **Concentration** (Ou de **Volonté**) (DD10 + Code de dégâts moyen des armes ennemies + Nombre d'Attaquants) afin de maintenir ce Bouclier Psychique. S'il choisi de maintenir ce bouclier lorsqu'il attaque, il subit un malus de 3 pour toucher ses ennemis.

*(Ex: Prêcheurs des Oris)*

##### Guérison

Par la seule force de leur esprit, certains individus sont capables de soigner de graves blessures en très peu de temps. Des races

telles que les Noxs et les Anciens sont ainsi capables de telles prouesses.

Il est nécessaire pour faire fonctionner cette aptitude d'être en contact avec la personne blessée. Ce pouvoir requérant une concentration extrême, il ne peut être utilisé en même temps qu'un autre pouvoir d'Oktar ou Don quelconque. De même, il ne peut être utilisé sur l'Oktar lui même. Pour pallier à celà, les utilisateurs de ce pouvoir possèdent souvent le pouvoir d'Oktar "**Régénération**".

Guérison	Effet	Coût d'XP
Mineure	Partie du corps d'une personne	22
Majeure	Corps entier	44
Supérieure	Résurrection des Morts	66

**Mineure** : A ce niveau, l'Oktar peut soigner ou soulager une partie du corps d'une personne. Une utilisation du pouvoir soigne complètement la partie concernée en un temps très court (Moins d'une minute).

(Ex : Anciens)

**Majeure** : La guérison s'applique ici sur l'ensemble du corps de la personne. Le personnage peut également à présent soigner la quasi-totalité des maladies existantes, et soulager une personne de douleurs autant de fois qu'elle le souhaite (indépendamment du nombre d'utilisation limité des pouvoirs par jour).

(Ex : Prêcheurs des Oris)

**Supérieure** : Le pouvoir de guérison est si puissant à ce niveau qu'il permet, une fois par jour, de ressusciter une personne et de guérir de même toutes les blessures subies par le personnage. Il faut néanmoins que son corps soit intact. Ce pouvoir ne peut faire repousser les membres arrachés.

(Ex : Noxs)

### Régénération

Certaines races extraordinaires ont leur ADN qui leur permet de régénérer à une grande vitesse. Mais les Oktars peuvent utiliser leurs pouvoirs pour se régénérer eux-mêmes. Les personnes qui possèdent déjà le pouvoir

d'Oktar "**Guérison**" au niveau équivalent voient le coup en XP de "**Régénération**" divisé par deux pour le même niveau.

Il faut que le personnage soit conscient et dans un état non-critique pour que la régénération fonctionne.

Régénération	Effet	Coût d'XP
Mineure	1D4 Niveaux de Dégat / 10 Minutes	32
Majeure	2D4 Niveaux de Dégat / 5 Minutes	44

### Manipulation Psychique

Certaines races puissantes comme les Wraith possèdent des facultés psychiques leur permettant de lire ou de contrôler l'esprit d'une personne. Cette aptitude est extrêmement puissante.

Manipulation Psychique	Effet	Coût d'XP
Mineure	Lire Pensée / Interrogatoire	25
Majeure	Ordres simples	35
Supérieure	Contrôle Total	55

**Mineure** : A ce niveau, l'Oktar est capable de lire en surface les pensées d'une personne, ce qui lui passe actuellement par la tête. Il n'est pas possible de fouiller les souvenirs de la personne. Pour une Race comme celle des Wraith, ils peuvent à ce niveau mener un interrogatoire sommaire de la personne, en l'influençant psychiquement en vue d'obtenir des informations importantes.

Il est également possible de rassurer et calmer une personne et de l'endormir tranquillement.

(Ex : Noxs, Mâles Wraith puissants)

**Majeure** : L'Oktar peut donner des ordres simples à une personne. La durée de l'influence est relativement courte (Quelques minutes), et la cible peut tenter d'y résister à l'aide d'un jet de **Volonté**. L'Oktar peut connaître les souvenirs récents de la personne (Moins d'un jour). Il peut également à ce niveau torturer psychiquement une

personne (Opposition de Jet de Volonté).  
(Ex : Femelles Wraith)

**Supérieure :** A ce niveau, la personne peut devenir un véritable pantin sous les ordres de l'Oktar. L'influence se prolonge tant que l'Oktar concentre son esprit sur sa cible. Seul des esprits forts peuvent résister à ce niveau d'influence. L'Oktar peut également aller fouiller n'importe quel souvenir de la personne. Ce pouvoir ne permet pas de modifier l'opinion d'une personne, mais seulement de contrôler ses actes. On peut néanmoins tenter de manipuler une personne en la plongeant dans une réalité virtuelle contrôlée, mais cette action requiert toute la concentration de l'Oktar. A ce niveau, l'Oktar peut également tuer une personne où la rendre folle par la seule force de son esprit, en réduisant sa psyché en miette.  
(Ex : Doci, Orici)

### Invisibilité

Certaines races avancées sont capables de modifier la perception de l'espace pour se rendre invisibles aux yeux des autres.

Invisibilité	Effet	Coût d'XP
Mineure	Soi-même / Objet	30
Majeure	Groupe de personnes	40
Supérieure	Idem	50

**Mineure :** Le personnage est capable de se rendre invisible ou de rendre un objet ou une autre personne invisible durant un nombre de minutes égales à son modificateur de Volonté. L'invisibilité devient inopérante dès lors qu'il réalise une action quelconque.

**Majeure :** A ce niveau, l'Oktar peut rendre invisible un nombre de personnes égale à la moitié de son modificateur de Volonté en même temps. L'invisibilité devient inopérante dès lors qu'ils réalisent une action. Si le personnage se rend lui même invisible, il peut à présent rester invisible même en réalisant des actions, avec éventuellement un test de Volonté pour maintenir l'invisibilité.  
(Ex : Equivalent à l'occulteur Sodan)

**Supérieure :** Le personnage est capable de rendre invisible un nombre de personnes égale à son modificateur de Volonté et également de faire disparaître de grands objets de plusieurs mètres d'envergure (Maximum de taille : Vaisseau Tel'Tak).  
(Ex: Noxs)

### Prédiction partielle de l'avenir

L'un des plus puissants pouvoirs d'Oktars est la prédiction de l'avenir. Le personnage est en effet capable d'entrevoir, à travers les multiples chemins de l'avenir, une voie probable.

Prédiction	Effet	Coût d'XP
Mineure	Interrogation Simple	35
Majeure	Question précise	55

**Mineure :** Une fois par jour, le personnage peut poser une question simple au Maître de Jeu sur le déroulement probable des événements. Il ne pourra y répondre que par oui ou non.

**Majeure :** Une fois par jour, le personnage peut poser une question précise au Maître de Jeu qui devra y répondre. Ce niveau de maîtrise ne peut être pris qu'avec l'accord du Maître de Jeu.

### Intelligence Surhumaine

**Coût :** 30 pts d'XP

Arrivé à un certain niveau d'intelligence, le personnage est capable de se souvenir avec précision de tout les événements passés, de toutes les personnes rencontrées, et d'assimiler des informations à une vitesse surprenante.

Un personnage qui dispose d'Intelligence Surhumaine reçoit un Bonus de +2 en Intelligence, ainsi qu'un Bonus de 25% d'XP (Arrondi au chiffre supérieur) à chaque fois qu'il en gagne, traduisant sa rapidité d'apprentissage. Les Langariens ne peuvent prendre Intelligence Surhumaine, étant donné qu'ils la possèdent d'office.  
(Ex : Langariens)

## 5)- Métiers

Les personnages peuvent décider d'exercer un métier parmi ceux décrits plus bas. Les métiers fonctionnent tous de la même façon :

Ils fournissent un bonus de +2 sur trois compétences. Prendre un métier requiert un coup de 15 pts d'XP et un RP convenable. On peut prendre un deuxième métier, mais celui-ci ne fournira qu'un bonus de +1 sur trois compétences. *Ex : Ronon Dex est d'abord Militaire, puis Runner.*

Les Tau'ri possèdent tous d'office un métier gratuit. C'est celui-ci qui leur permet de franchir la Porte des Etoiles.

### Grades – 10 pts d'XP

Certains voudront organiser une hiérarchie dans leur groupe, entre autre si celui ci comprend des personnages Tau'ri. Le Grade d'un personnage dépend de son niveau de **Leadership**. Un personnage a toujours le droit de prendre un grade correspondant à un niveau inférieur à celui correspondant à son Leadership, mais pas le contraire. Ces grades sont ceux de l'armée US. Cette règle est optionnelle, et la réalité n'y correspond pas forcément.

Prérequis en LeaderShip :

<b>Tau'ri</b>	<b>Goauld</b>	<b>Leadership</b>
	Dieu Goauld	+8
Général	Primat	+6
Colonel	Goauld Commun	+5
Lieutenant Colonel	Garde Impérial	+4
Major	Prêtre Jaffa	+3
Capitaine		+2
Premier Lieutenant	Guerrier Jaffa	+1
Second Lieutenant		+1

## Métiers usuels

### Archéologue

- Bonus de +2 en **Archéologie & Langage**
- Bonus de +2 en **Toucher**.
- Bonus de +2 en **Négociation**

### Artificier

- Bonus de +2 en **Sabotage**
- Bonus de +2 en **Concentration**
- Bonus de +2 en **Armement & Balistique**

### Assassin

- Bonus de +2 en **Armes de Contact**
- Bonus de +2 en **Furtivité**
- Bonus de +2 en **Vue**

### Chasseur de primes

- Bonus de +2 en **Armes à Distance**
- Bonus de +2 en **Furtivité**
- Bonus de +2 en **Bluff**

### Contrebandier

- Bonus de +2 en **Pilotage**
- Bonus de +2 en **Furtivité**
- Bonus de +2 en **Bluff**

### Espion

- Bonus de +2 en **Combat à mains nues**
- Bonus de +2 en **Archéologie & Langages**
- Bonus de +2 en **Bluff**

### Guerrier

- Bonus de +2 au choix entre **Combat à mains nues**, **Armes de Contact** ou **Armes à Distance**.
- Bonus de +2 en **Esquive**
- Bonus de +2 en **Intimidation**

### Hacker

- Bonus de +2 en **Sabotage**
- Bonus de +2 en **Concentration**
- Bonus de +2 en **Technologie**

### **Médecin**

- Bonus de +2 en **Concentration**
- Bonus de +2 en **Biologie & Exo-Biologie**
- Bonus de +2 en **Médical**

### **Marchand**

- Bonus de +2 en **Sabotage**
- Bonus de +2 en **Négociation**
- Bonus de +2 en **Bluff**

### **Mercenaire**

- Bonus de +2 en **Armes à Distance**
- Bonus de +2 en **Stratégie Militaire**
- Bonus de +2 en **Négociation**

### **Militaire**

Le métier de militaire ne peut être pris que par des membres de civilisations avancées. Toutes les civilisations médiévales ou moindre, comprenant entre autre la civilisation Goauld et les Jaffas, concernent le métier de **Guerrier**.

- Bonus de +2 pour toute utilisation d'arme de la Race du personnage. S'il ne fait pas partie d'une race bien particulière (Ex: Humain de la galaxie), choisir alors une catégorie d'arme sur laquelle portera le Bonus.
- Bonus de +2 en **Stratégie Militaire**
- Bonus de +2 en **Leadership**

### **Pilote**

- Bonus de +2 en **Esquive**
- Bonus de +2 en **Pilotage**
- Bonus de +2 en **Armement & Balistique**

### **Politicien**

- Bonus de +2 en **Leadership**
- Bonus de +2 en **Persuasion**
- Bonus de +2 en **Bluff**

### **Prêtre**

- Bonus de +2 en **Concentration**
- Bonus de +2 en **Médical**
- Bonus de +2 en **Persuasion**

### **Scientifique**

- Bonus de +2 en **Sabotage**
- Bonus de +2 au choix entre **Astro-physique & Astrologie, Biologie & Exo-Biologie** et **Armement & Balistique**.
- Bonus de +2 en **Technologie**

### **Sniper**

- Bonus de +2 en **Armes à Distance**
- Bonus de +2 en **Furtivité**
- Bonus de +2 en **Vue**

### **Voleur**

- Bonus de +2 en **Furtivité**
- Bonus de +2 en **Sabotage**
- Bonus de +2 en **Ouïe**

## Métiers supérieurs

### **Ashrak**

Les Ashraks sont de terribles assassins Goauld qui usent d'une détermination de fer pour venir à bout de leurs malheureuses proies.

Devenir Ashrak nécessite un coup de 30 points d'expérience, être Goauld et être déjà **Assassin**.

- Bonus de +3 en **Furtivité**
- Bonus de +3 en **Sabotage**
- Bonus de +2 en **Survie**
- Bonus de +3 en **Stratégie Militaire**
- Bonus de +2 en **Armement & Balistique**
- Bonus de +3 en **Ouïe, Vue, Odorat** et **Toucher**.

### **Primat**

Les Primat sont les Jaffas les plus hauts gradés dans la société Goauld, étant les chefs d'armées attitrés à chaque grand Maître.

Devenir Primat nécessite un coup de 30 pts d'XP, un RP convenable (Comme par exemple se trouver un Grand Maître à servir et avoir sa bénédiction ...), être Jaffa, avoir +6 en Leadership et être déjà **Guerrier** ...

On peut aussi sauter toutes ces prérequis, en ne considérant que le +6 en Leadership. A ce moment, seul le titre de Primat est accordé au personnage, les bonus suivants ne sont pas donnés :

- Bonus de +2 en **Combat à mains nues**
- Bonus de +2 en **Armes de Contact**
- Bonus de +2 en **Armes à Distance**
- Bonus de +1 en **Esquive**
- Bonus de +2 en **Endurance**
- Bonus de +3 en **Stratégie Militaire**
- Bonus de +2 en **Leadership**
- Bonus de +3 en **Intimidation**

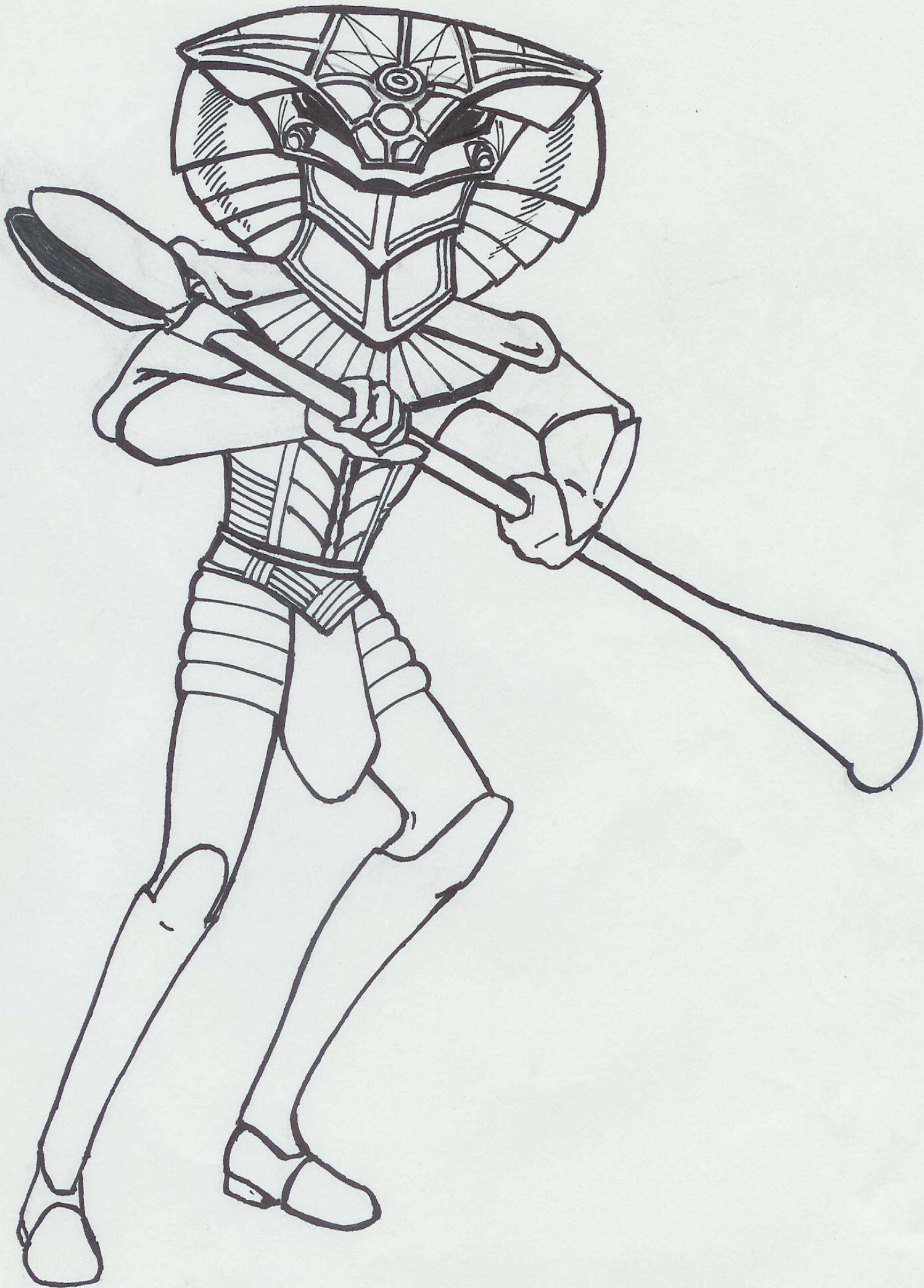
### **Runner**

Runner n'est pas vraiment une profession mais plutôt un état que doivent subir les personnes poursuivis par les Wraiths pour leur jeu de chasse cruel. Les survivants améliorent forcément leurs facultés physiques pour pouvoir échapper à leurs cruels

poursuivants.

Devenir Runner ne nécessite pas de coup d'XP mais requiert un RP convenable et l'approbation du Maître de Jeu.

- Bonus de +2 en **Escalade, Natation** et **Saut**
- Bonus de +2 en **Equilibre & Acrobaties**
- Bonus de +2 en **Endurance, Récupération** et **Survie**
- Bonus de +2 en **Ouïe, Vue** et **Odorat**.





## D)- Dictionnaire Jaffa

Pour épicer vos parties, ou tout simplement pour inventer un nom sans souci, voici un petit dictionnaire Jaffa (La langue fut inventée il y a bien longtemps par leurs Maîtres Goaulds. Les mots ou expressions viennent tous de la série et du film. Un dictionnaire Unas existe également mais il aurait été inutile de le faire figurer ici.

### A

A	Pour
Agar	Ami/Très heureux
Ajak	Idiot
Aka'Sha	Tuons-le/C'est un piège
A'kel	Où est ...
Akor krate'ra kree	Banni des mémoires/oublié
Al'Kesh	Nom des bombardiers Goauld
Al'Shak	Ecoutez moi maintenant
Anack	Dieu
Anack Kel	Je suis ton Dieu
Anack shol kree shel ?	Quel est ton Dieu ?
Ans'li	Prenez le contrôle
Ansu'na'ryu	Posons ça ici
Arak kra'mel	Va voir ce qui se passe
Aray kree	Restez où vous êtes
Argor'kree	Ce n'est pas la peine
Arish	Temple
A'roo	Egal/n'a d'égal que
A'roush	Village
Arsyesis	Enfant de deux hôtes
Ashrak	Assassin Goauld
Atek	Attaque/Attaquer
Atohara	Les dieux sont ici
'Auc	Féminin

### BCDE

Barokna	Ouverture
Bashaak	Entraînement Jaffa
Bel'Tak	Salle de Pilotage
Benah	Vas-y !
Be'nial	Arrêtez !
Bi'tan	Meurs !
Bi'tat'soy	Avancez
Chaapa'ai	Porte des Etoiles
Chal'tii	Enfant/Adolescent
Chulak	Planète Jaffa
Dis'tra	Maîtres
Est'aye	Prends ça



### FGHIJ

Fol	Non
Gan mo'a	Ne bougez pas/Mains en l'air
Goa'uld	...
Gol'nok	Insulte Jaffa
Gonak !	C'en est trop !
Go'tai	A l'attaque
Ha'shak	Faible/Imbécile
Ha'takaa	Traître (=sholva)
Ha'Tak	Vaisseau Goauld
Heb'ney narat'nib'nate	Sa puissance sera multipliée
Hel	Je te salue
Hel ... no	Ne l'achève pas

Fol	Non
Honok'hashnok	Autodestruction en cours
Ihntar	Arme d'entraînement Jaffa
Iria kie'shat	Qu'allez vous faire ?
Itcharo...kreshe	Il ne peut y avoir qu'un seul...
Itya'su'sho're	Le chargement arrive
Jaffa	...
Ja'ia	Feu/Tirez
Jankin	Dit le immédiatement/ Recherche
Joma seca	Soyez vigilants
Jor	Le Pouvoir
Ju'iu	Voir



## K

Kal	Liberté
Kal'ko'na	Que faites vous ici ?
Kal ma	Refuge/Sanctuaire
Kal'Mak	Stoppez cette souffrance
Kel ma'te	Merci à toi
Kal mel kala	Repose en paix/Paix à ton âme
Kalak	La liberté/Le souffle vital
Kal'maah	Enfant
Kel'sha	Pousse toi
Kal'tai	Tait toi

Kal	Liberté
Kalva	Règlement/Code
Kapita	Maintenez-le
Ke	Bonjour
Ke'i	A genoux !
Ke'ka	Partez à leur recherche/Chercher
Kek'anak	Force
Ke mai'kate	Détruisons/Maudit soit...
Kel'ka	Tue-le
Kel'kol	Inclinez vous/A genoux
Kel'mak'tak	Avoir peur/Tremblé
Kel'mar'tokeem	J'aurai ma vengeance
Kel toc no	J'ai le captif/J'e l'ai capturé
Kel'noc shree	Je ne suis pas
Kel'mak	Rendez-vous
Kel'ma'te	Je t'aime
Kel'me'a...	Éliminons/Détruisons. ..
Kelmek	Rendez-vous ! / Posez vos armes
Kel'nok	Bonjour
Kelnorim	Méditation Goa'uld
Kel'nosh	Très cool
Kel'sha	Comment va ? / Ok / Je te remercie
Kel'shak	Comment est-ce possible ?
Kelt	Me voici
Kel'tai	Tais-toi !
Kena arik	Écoutons leurs propositions
Ket'tal shree	Tu mens/Mentir
Key	Insulter/Insulte
Ki	Attention
Kil'na	Incapable/Nul
Kim'aye	Travailler/Obéir

Kal	Liberté
Kin'shak	Tu va mourir/Ton heure est venue
Kla'mel a'rok	Trop tard
Klo'mel	Range ton arme
Kol'chak	Obéis
Kol'nak	C'est inacceptable/C'est une honte
Komah ata	J'accepte/Ok
Kon !	Cessez le feu !
Koracca a'simu	Je suis du même avis
Komak kree	Nous devons écouter
Korosh'ni	Revenez
Korush'nai	Interdiction d'entrer
Kra una shak una	Vous subirez ma colère
Kree	Attention/Fais attention/Salut/Stop/Action
Kree assak !	En rangs !
Kree lo mel	Ecoutez vos Dieux
Kree'sh	Sors de là/Rends toi
Kree shak shell	Heureux de te voir/Je te salue
Kree shok	Tu va souffrir !
Kree'nal'tonic	Mets-le en joue/Tue-le
Kree'no'tel	Nous avons un problème
Kree'o	Saluez :Tirez
Kree'ol'na	Laissez-le s'en aller
Kree'sha	Qui est là ?
Kree'sjak	Jamais de la vie
Kree shok !	Meurs !
Kree'ta	Arrêtez ça/Allez vous en
Kree'tall	Obéis
Kree tall shall'mac	Identifiez vous
Kree tol	Lâchez-moi

Kal	Liberté
Kree't'shak	Meurs/Disparaît
Kresh'ta	Banni
Kro'nok	Allez voir de l'autre côté

## L

Lak	Où
Lazla	Choisir
Lek'tol	Au revoir/A bientôt
Lin'vris	Nom de 8 grands Goaulds dissidents
Lo assik	Au moindre mouvement tirez
Lo komoc !	Laissez moi passer !
Lok shak kelmak a'kree	Occupe toi de lui
Lo'mak	Je sais tout
Lo'nok	Donne moi cette arme
Lotak	Magicien



## M

Mai'tak	Rien/Maudit/Détruit
Mak'shel'lo'koma'ash ma	Qu'as tu à me donner en échange
Mal'ko	Venez/Suivez-moi
Ma'kree'tai	Abattez-les/Tirez dans le tas
Mal'sharaan	Exorcisation d'un Jaffa manipulé
Masa'tre'ak	Donne-le-moi

Mai'tak	Rien/Maudit/Détruit
Mashank	Entraînement
Matal...	Je suis...
May	Pour
Mei	Ton/Toi (possession/désignation)
Mel tok nee	Je vais vous tuer
Meta satak	Grand et puissant
Me tu'ka'suye	Mais où sont-ils ?
Mey'nok'ti	Organise une riposte/Détruit-le
Mikta	Derrière
Misal'ta	Ne tirez pas
Mi'yasla tapa'phet	Tu va leur prouver que je suis leur seul Dieu
Moka	Imbécile/Ennemi
Mu'ta'ta	Vous allez mourir ensemble



## N

Nakola	Ne bougez pas
Nak'tol	Au revoir
Nanb'tu'kua	Comment allez-vous ?
Na'newe'iaswutra'ya	Vous êtes venu me détruire
Ney'mey'o'bas'sa'shu	Cela ne me fait plus rire
Ne'nai	Ne pas/Non
Nish'ta	Drogue Goauld/Envoûtement

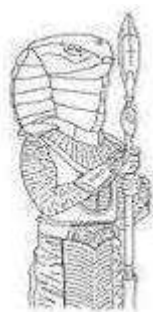
Nakola	Ne bougez pas
Ni'sora	Où êtes-vous ?
Nis'tra	Serviteur
Nok	Aucun/Non
Nok'ri'toi !	Aidez-moi à sortir de là !
Nok'tel'ko	Au secours !
Non'em'sob dashe'ori	Des enfants les aident
None'ryu ne'reksath ?	Et si je refuse ?
Nu'la	En route/Allons-y/Partons

## OP

Ola shree	Activer/Mettre en route
Ol'mel	Fais-le tout de suite
Ol'na	Laisser faire
Ona rak...	Je t'offre...
Onak arik kree	Je ne suis pas d'accord
Ona olka shak'na	C'est pour vous protéger
Onak re gat...	Le vaisseau de ... est arrivé
Onak sha kree ?	En quel Dieu crois-tu ?
Onak'kla'keela'vurok	Tu est fort, mais sans nous tu n'est rien
Onak'la'hassa	Le pacte est conclu
O're	Multiplié
Pa'kree	Qu'est ce qui se passe ?
Pel'tak	Anneaux de transport
Primat	Chef des armées Jaffa
Prim'ta	Cérémonie d'implantation
Promot'a kre'she dema	Vos corps sont si faciles à réparer

## R

Raltor'kree	Bonne chance
...Reu'yayashiv'sao'h	... nous convoque à une assemblée
Re'noc	Attaque/Attaquer
Remoc	Fin du voyage
Rel'toc remok	Faire fonctionner/Mettre en marche
Ri	Mon
Rin'nec	Maître Suprême
Rin'noc !	La ferme !/Ta gueule !/Tais-toi !
Rin'o'atek !	Lancez l'attaque !
Rin'tel'noc	Partir/Faire fuir/Dégager
Rit'sh	Dépêchez-vous/Obéissez
Roc ri'to	Attaquez!/Vengezmoi !/Faites ceci en mon nom!



## S

Satta	Invitation
Sayku	Moi-même
Schreek	Réponds
Semmoun	Ami
Set'sekay'soe	Je m'en occupe
Sha'mel'kal	Je veux t'entendre le dire
Shal'mel	Parle-moi

Satta	Invitation
Sha'ka ha !	En rangs !/Préparez-vous !
Shak	Misérable/Idiot
Shak'ti'kua	Que crois-tu qu'on est en train de faire ?
Shal !	Parle !
Shal'ke !	Va-t-en !/Partez !
Shal kree'fe	Tu devrais avoir honte/Avoir honte
Sha'mel'kalaa	Pardon
Shal'me	Lève-toi
Shal'met	Salutations/Heureux de te voir
Shal'nok	Emmenez-le/la
Sha'lokma'kor	Tuez-les/Prennez-les
Shal'ta	La mort
Shal'tak !	A vos ordres !
Shal'tek !	On rentre/On se replie
Sha'ri a'mak	Trop tard
Shemu	Allez-y
Shel nok !	Je ne dirais rien !
Shel'nok'il	Frais/Froid
Shel'o	Ecoutez-moi
Shel pac herac...	Tu va connaître la colère de
Shel'nak	Nous sommes libres
Shel ri ma'a kel	Apprêtez-vous à mourir
Shel'tac	Je ne l'ai pas trouvé
Shel'tai	Calme-toi
Shes'ta	Unité monétaire Goauld
Shara'ka	Soldat humain
Shi'mu'lata	Vas-t-en
Shin'tel	Qu'y a-t-il ?
Shok	En avant/Va voir ce qu'il se passe/Va les chercher

Satta	Invitation
Shol'va	Traître
Sil'na	Incapable/Misérable/ Bon à rien
Simi'fu'arak'yan	J'ai créé votre civilisation
Slel	Mon Seigneur/Maître/Dieu <b>(MJ)</b>
So'e mi'yu mi'yuyu	Ainsi que tout ceux qui t'ont connu
Soey	Moi-même
Sok'ar	Enfer/Dieu des Enfers
Susuna'ye'usat	Il y a des traîtres parmi eux
Swaie	Ok/Compris



## T

Tai	Bien
Ta'ja	Chercher
Tak'ara	Donne-moi ça
Tak'ari	Ecoute-moi/Fais ce que je te dis
Tak'la nanobi'lan	Inspecte les environs
Tak'matak	Merci beaucoup (Du compliment)
Tak'mate	Maître
Takoram	Donne-moi ça
Tak'lu'tacata'moron	Canon automatique rotatif Goauld
Tak shal kree !	Ta gueule !
Tak'sim bia'yat	Prends cette arme
Tal'mate	JE t'aime

Tai	Bien
Tal pat ryn	Etoile filante
Tal'ac	Sans vie/Mort
Tal'bet	Rendez-vous/Déposez les armes
Tal'kol	Mon Dieu/Mon Maître
Tal'kree	Qu'as tu fait ?/Que la honte soit sur toi !
Tal'mac	Je me présente
Tal'mal'triak'mal'wei'a	Je suis honoré
Tal'na'ta'kaï	Rentre/Viens
Tal'shak	Venez/Faites-le
Tal'shak'amel	Je ne ferais pas cela/Je meurs libre
Tao've'nu	Incroyable
Taril'nok	Hors de question
Tar'kim	Tue-les
Ta'sha	Arrêtez
Tau'ri	La terre/Les humains
Teal'c	Force
Tek'mal te'uc	Nous ferons face tous ensemble / Unissons-nous !
Tek'ma'te	Salut/Bonjour/Conten t de te voir
Tel'a	Ecoutez votre chef
Tel'ke'sha	Echouer
Tel mah	Notre amour/Mon amour
Tel nok kree	Je l'ai
Tel nol te'ak	Je suis des vôtres
Tel'nok	Suivez-moi
Tel'olo ki'kurel o'kala	Rassemblement au QG !
Tel'sha	Salut
Tel'shak'(kree)	Je n'ai rien à voir avec ça
Tel'tak	Vaisseau cargo Goauld
Te'tu na'iuluwe	Fouillez-les

Tai	Bien
Ti'ka	Vite !
Til'ka	Empêchez-le d'agir/Arrêtez-le
Ti'ma'fa yei'roy	Tu va connaître le châtement divin
Tok	Contre
Toka'ree	On s'en va
Toka shee tal'mann	Vous vous moquez de moi
Tokim'kree	Ecoutez-moi/Croyez-moi
Tokin	Lâche-moi !
Tok'ra	Contre Râ
Tol'shak	Ripostez
Treena ree'tur	Hors de ma vue/Dégage/Vas-t'en !
Tshula'a...	Etes-vous là pour ...
Tuat	Les Enfers
Tun'cma'le !	Super !/Excellent !



## UVWXYZ

Ula'ka	Poursuivons-les
Ula'kree	A vos ordres
Unas	Premiers hôtes Goald
Vo'cum	Projecteur holographique
Wi'not'ya !	Vaisseau en approche !
Ya'ani !	Passons aux choses sérieuses !

Ula'ka	Poursuivons-les
Ya'man oy	Ne bouge pas
Yanakhyanakhomi	Maintenant je vais l'anéantir
Yana yu	Honorez votre Dieu
Yanm'bebitu !	Réponds !
Ya'ol'wa ?	Quel est le problème ?
Ya're	Honneur
Yata	Attendez
Ya'toni ran'oy	Vous n'irez pas plus loin/Préparez-vous à souffrir
Ya'wan we'bitu o'wan	Nous ne les avons pas retrouvés
Ya'wan ya daru !	Fais ton choix !
Ya'wa sow'tini	Répondez !
Ya'wata sieru'ota	Je n'accepterais pas l'échec
Yawa'tea taparief kree'se	Avec un chargement de notre minerai
Yero'yuru	Ne bougez pas
Ye'yara ra'si'pat	Faites descendre la bombe à la porte des étoiles
Yo	Arrêter/Ecouter
Yunak'anyakayarum ?	Pourquoi ?
Yuna'sede una	Voilà pourquoi j'ai choisi votre espèce
Yu'wasa'ti	Vous les avez laissés s'échapper
Zataarc	Lavage de cerveau
Zat'nik'tel	Pistolet Goald



nom du personnage

joueur

profession/grade

race

divinité



FEUILLE DE PERSONNAGE

CARACTERISTIQUES

SCORE

MODIF.

SCORE TEMPORAIRE

MOD. TEMPORAIRE

FOR  
force

DEX  
dextérité

CON  
constitution

BEA  
beauté

INT  
intelligence

PER  
perception

VOL  
volonté

CHA  
charisme

Dégâts  
(0-6)

Points d'XP

Etourdissement

APTITUDES

NOM DE LA COMPÉTENCE

CARACT

TOTAL

POINTS

MODIF TEMP

Escalade

for

=

+

Natation

for

=

+

Saut

for

=

+

=

+

\* Combat à mains nues ( )

for

=

+

\* Armes de contact ( )

for

=

+

=

+

\* Armes à distance ( )

dex

=

+

Equilibre&Acrobaties

dex

=

+

Esquive

dex

=

+

\* Furtivité ☐ ( )

dex

=

+

Sabotage

dex

=

+

=

+

Endurance

con

=

+

Récupération

con

=

+

Concentration

con

=

+

Survie

con

=

+

=

+

\* Pilotage ( )

int

=

+

=

+

Physique&Logique

int

=

+

Biologie&Exo-Bio

int

=

+

Archéologie

int

=

+

=

+

Stratégies militaires

int

=

+

\* Technologie ( )

int

=

+

Armement&Balistique

int

=

+

Médical

int

=

+

=

+

Ouïe

per

=

+

Odorat

per

=

+

Vue

per

=

+

Toucher

per

=

+

=

+

Leadership

cha

=

+

Persuasion

cha

=

+

Négociation

cha

=

+

Bluff

cha

=

+

Intimidation

cha

=

+

EQUIPEMENTS

DESCRIPTION

EQUIPEMENTS

DESCRIPTION

## V)- Crédits

### Le petit mot de l'auteur ...

Chose promise, chose dûe, cette nouvelle version de SGCoalition arrive à point nommée. La S10 & S3 étant à leurs saisons respectives, on peut en profiter pour faire pas mal de petites mises à jour dans le manuel.

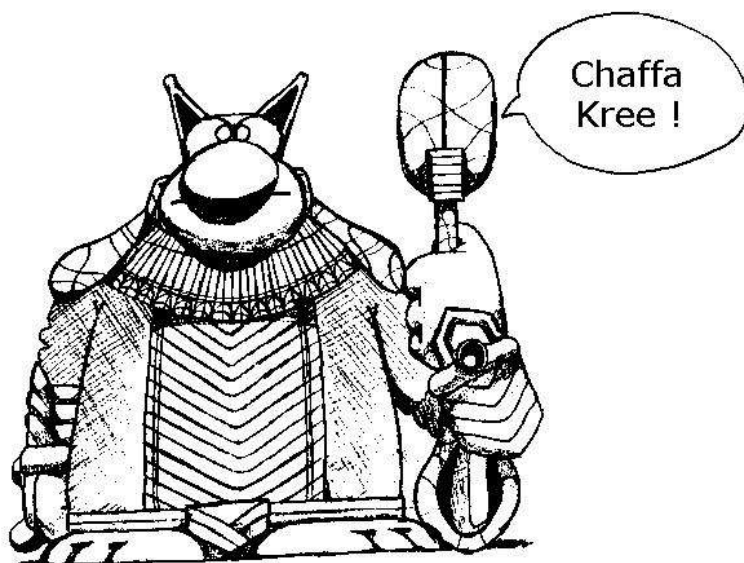
Dans cette nouvelle version, nombre de modifications concernent les règles. Le combat au corps à corps et les dégâts entre autre, qui ont été rééquilibrés. Les améliorations de personnages également avec les notions d'aptitudes supérieures, qui permettent d'avoir des persos encore plus funs à jouer !

Mais, et c'est la plus grosse innovation depuis les précédentes versions, SGCoalition a enfin trouvé son âme :) C'est avec la Compagnie de la Mule Ardente, récemment née, que j'ai pu déterminer à quel sauce on devait manger le jeu : Un univers d'aventure avec des héros politiquement non-corrects, beaucoup d'exotisme et des scènes d'actions à revendre ... Tiens, ça me rappelle une magnifique série de SF nommée Farscape ;) C'est dans cette optique que je veux faire évoluer le jeu, un univers Stargatien, baigné d'une ambiance Farscapienne.

La v2.3, s'il y'en a une, ne viendra sans doute pas avant six bons autres mois, le temps que SG1 se termine et qu'on ait enfin la conclusion des histoires liés aux puissants Oris. Quand à Atlantis, au moins une saison supplémentaire de bonheur nous attend, donc, rendez-vous dans six mois.

Pour terminer, je voudrais remercier deux personnes, qui m'ont été d'une grande aide, par les idées qu'ils ont apportées : Thibault (/Grombrindal), alias Owen de la Mule Ardente, et surtout Romain (/Camaris), alias Lotan de la Mule Ardente. Sans eux, le Manuel n'aurait sans doute pas été aussi complet. Merci encore :)

**François / Torog - 18 Octobre 2006**



**Ce livre a été écrit par des Fans, pour des Fans, dans un but non commercial. Faites en sorte qu'il en reste ainsi. Ne le distribuez pas ailleurs, mettez un lien vers le site officiel, ce qui évitera les doublons et valorisera le travail de l'auteur. Merci.**

## Table des Illustrations

(Une fois de plus, un GRAND merci aux Dessinateurs!)

Si vous avez besoin de les contacter, demandez moi leur adresse par mail, ou adressez-vous à eux via le Forum de Stargate Fusion dont ils sont membres. **Tout ces dessins leur appartiennent, il vous faudra donc leur permission pour les utiliser ailleurs. Merci d'avance de respecter leur travail.**

### Elise / Matrix

S'est occupé de dessins des diverses races.

- Pages 11 à 16 : Soldat Tau'Ri, Guerrier Jaffa, Goa'uld, To'Kra, Unas, Tollan, Langarien, Esprit, Oannès, Reol, Serrakin.
- Pages 20 à 24 : Asguard, une jolie Ancienne, une jolie Nox, Reetou, Réplicateur, Prêcheur, Gardienne Wraith.
- Page 36 : Lance Jaffa
- Page 93 : Scientifique Wraith
- Page 103 : Soldat Wraith

### Artemisia

Dessins de Technologies et Illustrations pleine page.

- Page 43 : La « Volonté de l'Ashrak »
- Page 45 : Fusil Serrakin et utilisation
- Page 49 : Port partiel d'une Armure Kull, style « Daniel Jackson »
- Page 54 : Technologie de Transformation d'Apparence
- Page 73 : Dessin pleine page, Une famille de Noxs
- Page 110 : X302 en Vol
- Page 129 : Dessin pleine Page, Garde Serpent Stylisé

### Skay-39

- Page 43 : Ruban Goa'uld Stylisé
- Page 68 : Etude anatomique d'un Goa'uld
- Page 94 : Symbiote Goa'uld
- Page 137 : Le Chaffa (J'ai modifié le texte du gag d'origine, un peu hors de propos ici)

### Budvar Kree

- Page 5 : Sommaire, Tête de Chacal d'un garde d'Anubis
- Page 9 et Dictionnaire Pages 130 à 136 : Gardes Serpents
- Page 37 : Un P90
- Page 40 : Zat-Nik-Tel
- Page 53 : DHD
- Page 57 : Porte des Etoiles
- Page 70 : Primat de Zipacna
- Page 104 à 107 : Tatouages Goa'uld

### Armelle/Kiya

- Feuille de Perso

### Moi Torog (Eh oui, je m'y suis risqué ;))

- Page 74 : Marque du Nouvel Age
- Page 75 : Pièce de Réplicateur
- Page 76 : Emblème de la société Tech'Com
- Page 76 : Symbole de la Tau'Ri

### Artworks Officiels

- Page 3 : Bataille "Dans le Nid du Serpent"
- Page 19 : Cité Goa'uld stylisée
- Page 56 : L'Oeil de Râ
- Page 58 : Dessins préliminaires du DHD
- Page 60 : Héliopolis en ruine
- Page 62 : Chantier de construction Ori
- Page 64 : Cité Asguard
- Page 67 : Goa'uld Primitif
- Page 69 : Haaken (*Stargate The Alliance*)
- Page 81 : Cicatrice d'absorption Wraith
- Page 82 : Gravure Athosienne des moissons
- Page 86 : Temple Goa'uld de Chulak
- Page 88 : Forteresse Spatiale de Dassara
- Page 90 : Hangar des Chasseurs de la Mort
- Page 112 : Chasseur de la Mort
- Page 113 : Belishkner Asguard
- Page 140 : Sangreal

Ce jeu n'a aucun lien officiel avec la MGM et n'est en aucun cas un jeu officiel de la série "Stargate Sg-1" et "Stargate Atlantis". Tous les produits, logos et images cités dans ces pages sont la propriété de leur marque respective. Toute copie totale ou partielle de son contenu est interdite hormis autorisation du créateur.

**© Stargate-Coalition 2005-2006**  
**Version 2.2 - Tous droits réservés.**

## Modifications v2.1 -> v2.2

### Règles de Jeu

**Langages** disparaît, **Archéologie** devient **Archéologie & Langages**

- Légères Brulures -> Contusions
- Effusion de sang -> Hémorragie
- Plus de spécialisation pour **Combat à mains nues** -> Remplacé par les règles d'Arts Martiaux.
- Ordre de passage : Test de Dextérité -> Test de Dextérité + Perception
- Décalage d'un certain nombre de règles (Aptitudes supplémentaires, Constitution SurHumaine, Combat à Deux armes, etc) dans la nouvelle partie d'Amélioration de Personnage
- Précision sur les niveaux de dégâts supplémentaires : niveau 6 séquelles, niveau 7 arrachage du membre
- Ajout de la règle optionnelle des dégâts plus réalistes (4 niveaux de dégâts au lieu de 5 pour la tête et le coeur)
- Description plus précise des niveaux de dégâts des armes.

(!) -> Changement des niveaux de dégâts à mains nues. Selon le modificateur de force du personnage, ils s'échelonnent différemment  
 (!) -> Changement du niveau de dégâts des armes de contact : On additionne le niveau de dégât de l'arme à celui du niveau de dégât à mains nues du personnage.

(!) -> Anciennement, le Bonus d'Esquive était réduit à zéro. Il est remplacé par un Malus d'Esquive au corps à corps selon la catégorie d'arme employée.

### Modification des Armes, Armures et Technologies :

- Grenade Incapacitante -> Flashbang
- Bâton de Torture : Bâton -> Arme Énergétique
- Pistolet à fléchettes paralysantes -> Non affecté par boucliers énergétiques
- Fusil Sniper Tau'Ri -> Code de Dégâts : 5 -> 6 + nouvelles conditions d'utilisation
- Sceptre de Prêcheur -> Double le nombre d'utilisation de pouvoirs d'Oktar par jour et fournit un bonus de +2 sur tout les jets de Volonté.

+ARG (Anti Replicator Gun)  
 +Lance-Flamme Tau'Ri  
 +Adaptateur de Technologie Goa'uld  
 +Pistolet Asguard en Neutronium  
 +Blaster Asuran  
 +Hallebarde Sodan  
 +Arbalète de poing énergétique Ori

+Optionnel : Dégât étourdissants des Armes Wraith localisés

- Modification des Dégâts du Katana, de l'Arc et de la Massue

(!) -> Modification des dégâts pour TOUTES les armes de contact

- +Tenue de Camouflage
- +Plaques de Polymère
- +Casque Militaire (Tau'Ri)
- +Casque Jaffa
- +Masque de Wraith
- Tenue de Combat -> Tenue de Combat Wraith
- Tenue de Trinium -> Tenue de Trinium Tollar
- Scaphandre Tau'Ri -> 1D4h d'Autonomie -> 2D4h d'Autonomie
- Armure Kull : 6 parties -> Quatre parties amovibles

- +Mini Soigneur Goa'uld
- +Stimulants Tau'Ri
- +Module d'adaptation
- +Enzyme Wraith déplacée dans cette section
- +Entraves Jaffa
- +Bracelets de convoi
- +SuperPorte
- +Pont de Portes Intergalactique Mc Kay / Carter
- +Sonde d'attaque Goa'uld
- Visionneur de réalité parallèle
- Détecteur de Zatarcs
- Amélioration du DHD

### Modification de l'univers :

- +ajout de la race "Ascensionnés"
- +ajout des Asurans
- +amélioration des informations sur les Serrakins
- +amélioration des informations sur les Wraiths
- +Planète d'Atlantis -> Lantia
- +Description de l'intérieur des Croiseurs des Origines Ori (Partie "*Lieux Importants*")
- +Description du "*Bunker Genii*"

### Modification des Races :

- Précisions concernant la vulnérabilité des Serrakins aux grenades sonores
- Le Malus Goa'uld lié aux technologies qui ne leur sont pas propres passe de -2 à -1.
- +ajout des caractéristiques de Michael Kenmore (Wraith)
- +améliorations liés au "Croisé des Oris"

- Changement des professions Tau'Ri "*Médecin*" et "*Archéologue*", selon les règles de Métiers de la nouvelle section "*Amélioration de Personnage*".
- Les Serrakins n'ont plus leur Bonus de +2 en Charisme.
- + rajout de la race des "Oraniens"
- + modification des Prêcheurs -> Spécification Inquisiteurs

+ Wraiths -> Ajout du "Don de la Vie" ->  
(Attention, Spoilers Saison 3 !)

- Races puissantes : Description des pouvoirs psychiques simplifié et rassemblé en détail dans la partie "*Pouvoirs d'Oktar*" de l'annexe "*Amélioration de personnage*".

### Modifications des Vaisseaux :

- Rajout de nouveaux systèmes internes (Communication, Détecteurs)
- Règles de dérivation d'énergie + Points d'énergie
- Notion d'Hyper-propulsion supérieure.
- (!) Modification des seuils de base des tests pour les vaisseaux -> Plus besoin de multiplier par trois.
- Gestion des ondes de choc et de la panne de systèmes

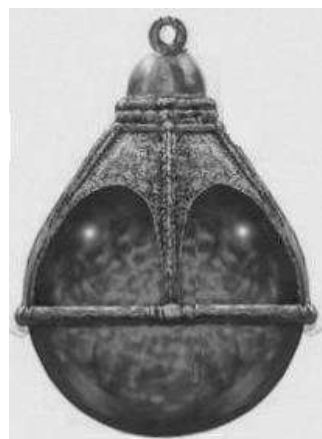
+ Cargo Wraith  
+ Chasseur de Combat Ori

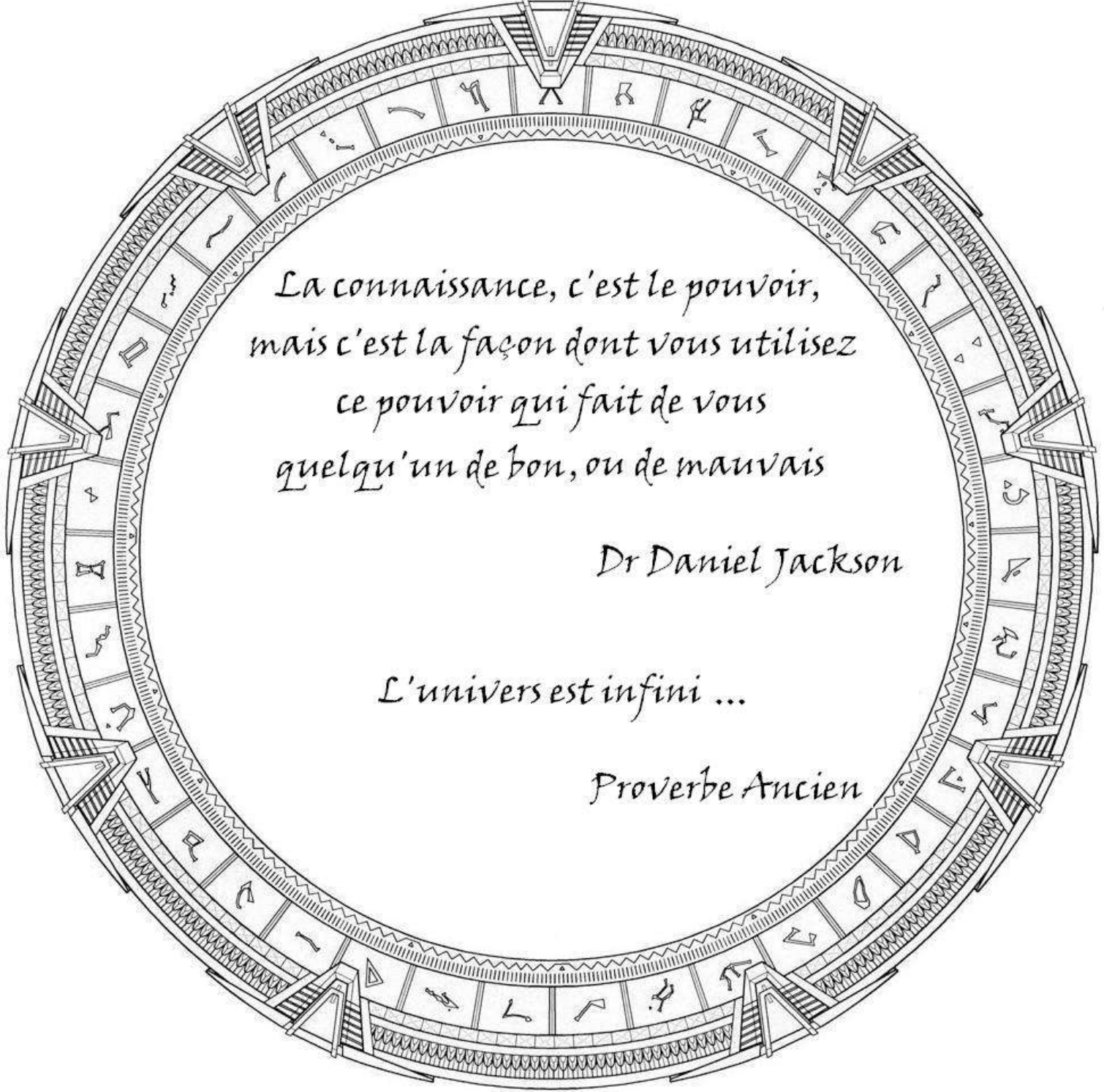
### Nouveaux Dessins

- + Lance Jaffa (Elise / Matrix) -> issu du dessin du guerrier Jaffa
- + Cité Goauld (Artwork Stargate World)
- + Cité Asguard (Artwork Stargate World)
- + Emblème de la compagnie Hebridanne Tech'Com (Torog)
- + Artwork "Dans le Nid du Serpent" (Artwork officiel)

### Nouvelle Partie « Amélioration de Personnage »

- Règles d'Arts Martiaux (*Ex : Désarmement, Mise à Terre, etc + Mastabah, Lok'Nel, Judo, etc*)
- Aptitudes supérieures Techniques (*Ex : Combat à deux armes*) & Physiques (*Ex : Constitution Supérieure*)
- Pouvoirs d'Oktar (*Ex : Télékinésie, Guérison, Manipulation Psychique, etc*)
- Métiers (*Ex : Marchand, Contrebandier, Militaire, etc*)





*La connaissance, c'est le pouvoir,  
mais c'est la façon dont vous utilisez  
ce pouvoir qui fait de vous  
quelqu'un de bon, ou de mauvais*

*Dr Daniel Jackson*

*L'univers est infini ...*

*Proverbe Ancien*