

# SCRAT ENTERTAINMENTS CORPORATION



## LIVRE DES REGLES



Par Angenoir  
V 2.0

# STARGATE NEMESIS<sub>v2.0</sub>

D'après les règles originales de John Tynes

Basé sur le système D6 de George Strayton

*Adapté et arrangé par Angenoir*

*Beta testeurs:*

*Colonel John Firstborrow (Kamasuki)*

*Capitaine Christina MacEnzie (Elaine)*

*Lieutenant Mélinda O'Connor (Lempvycka)*

*Alexis Sanders (Mystie)*

*Frank Shepard (Binabik)*

***Bien qu'en ayant modifié la majeure partie, je n'ai pas entièrement créé les textes suivants.***

***J'ai appliqué mes modifications sur des textes de base écrits par John Tynes, créateur de Delta green entre autres.***

***Je ne m'approprie pas la création de ce jeu, cependant j'y ai appliqué de profondes modifications et améliorations. Cette version est donc la propriété intellectuelle de la Scrat Entertainments Corporation dirigée par Angenoir, il est donc par cela interdit de reproduire cette œuvre à des fins commerciales.***

***Veuillez noter de plus que ce jeu ne sera jamais payant.***

***Merci d'avoir téléchargé ce jeu de rôle, je vous souhaite de bonnes et longues heures d'amusement.***

***Angenoir Zilfur  
(Séverin LARFAILLOU)***



# SOMMAIRE

## INTRODUCTION

Lettre du Général Jack O'Neill	p6
Ordres de missions	p7
Ce qu'il faut savoir avant de commencer	p9
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle?	p9
De quoi ai-je besoin?	p9
Le système de jeu	p10
Le rôle du maître de jeu	p10
Le rôle du joueur	p12

## CREATION DE PERSONNAGE

Les races jouables	p14
La création de votre personnage	p15
Choix de la race	p16
Choix d'un archétype	p16
Archétypes humains	p16
Archétypes jaffas	p20
Archétypes tok'ras	p20
Points de personnage à répartir	p21
Points d'attributs principaux	p21
Points de spécialisations	p21
Attribution des points	p21
Derniers détails	p23
Améliorations en cours de partie	p23

## ATTRIBUTS ET COMPETENCES

Arbre des compétences	p26
Descriptif des compétences	p27
Physique	p27
Agilité	p28
Savoir	p30
Autres compétences	p37

## LES REGLES

Jet d'action	p39
Dé de chance	p39
Complication	p40
Echelle de difficulté	p40
Jet en opposition	p41
Modificateur d'opposition	p41
Scènes et rounds	p42
Scènes	p42
Rounds	p43
Initiative	p43
Jet d'action	p43
Actions Multiples	p43
Actions libres	p44
Actions sans jet	p44

## LES REGLES (Suite)

Préparation	p44
Précipitation	p44
Passage entre scènes et rounds	p45
Actions combinées	p45
Difficulté	p45
Combats	p46
Attaques	p46
Armes à feu	p46
Difficulté de la portée	p46
Evaluation de la portée	p47
Mêlée	p47
Modificateurs de combat	p47
Réactions à une attaque	p49
Dégâts	p49
Les blessures	p49
Système basique	p49
Système complet	p50
Guérison	p51

## LES ARMES

Les armes	p53
-----------	-----

## LES VAISSEAUX

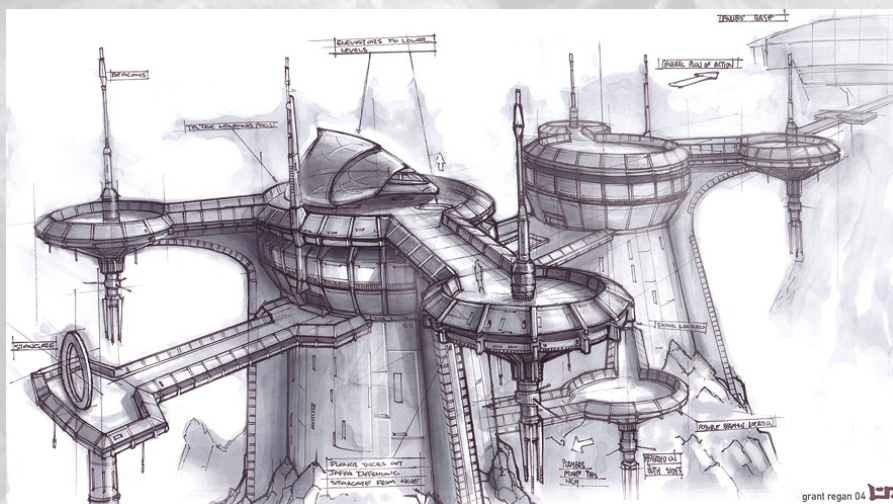
Vaisseaux humains	p62
Vaisseaux Goa'uld	p64

## LES GRADES

US Air Force	p67
Armée de l'air française	p68
Armée de la fédération russe	p69

## REMERCIEMENTS ET CREDITS

p71







# STARGÅTE NEMESIS

## INTRODUCTION





## Lettre du Général Jack O'Neill, US-Air Force

Alors que je n'étais encore qu'un jeune garçon, je regardais souvent le ciel étoilé, et je me demandais s'il y avait d'autres garçons comme moi de l'autre côté de cette nuit. Maintenant je sais qu'il y en a. La majeure partie d'entre eux sont d'origine humaine, enlevés de la Terre il y a des siècles et déposés sur des centaines de mondes. Ils ont voyagé à travers la Porte des étoiles, incroyable porte fabriquée par la technologie alien permettant de se déplacer à travers toute la galaxie aussi vite qu'un claquement de doigt. Nous savons que les constructeurs de ces portes, les Anciens, ont probablement tous disparu. Mais nous savons qui les exploite : les Goa'uld, petits vers parasites qui emploient des humains comme hôtes et qui en ont placé sur chaque monde pour toujours avoir des esclaves à portée de la main. Une autre menace a été découverte récemment grâce à l'expédition envoyée sur Atlantis dans la galaxie de Pégase: les Wraiths, humanoïdes évolués à partir d'une race d'insectes dangereux, cette espèce se nourrit de la force vitale qu'ils aspirent du corps de leurs ennemis. A elles deux, ces races présentent les deux plus grandes menaces de notre univers connu.

Nous, les membres du programme Stargate, sommes chargés d'un noble devoir. Nous voyageons à travers la Porte, renouant contact avec les humains enlevés de la Terre, et combattons les Goa'uld ainsi que les Wraiths partout où nous les trouvons. Dans chaque endroit que nous visitons, nous rencontrons le meilleur et le pire de l'humanité que l'univers ait à offrir. C'est un travail dangereux, mais c'est aussi une opportunité. Nous devons être plus futés, plus rapides, et plus durs que tout ce que nous connaissons. Nous sommes la ligne de front entre l'humanité et les dangers de notre univers, nous sommes l'étendard de l'aventure humaine.

Levez-vous et soyez prêts. Vous pouvez rencontrer n'importe quoi une fois la porte franchie. Mais comme cela a toujours été le cas pour l'exploration de l'inconnu, les plus grandes menaces sont celles présentes en chacun de nous.

C'est un grand univers. Faites attention à vous une fois dehors.

Général Jack O'Neill, US-Air Force



La Maison Blanche  
1600 Pennsylvania Avenue  
Washington D.C  
30 septembre 1997

**TOP SECRET Classification AUBURN**

**Ordre Présidentiel 9975-TS**

**Sujet :** Rapport d'autorisation et de mission du commandement de l'US Air Force pour le programme STARGATE

Compte tenu des faits suivants:

La technologie extraterrestre possédée par les Etats-Unis d'Amérique (SGC/01/001 nom de code STARGATE) et découverte en 1928 lors d'une expédition en Egypte, permet à l'utilisateur de voyager instantanément, à travers la galaxie, sur des planètes connues des unités d'assortiment de SGC/01/001.

Les extraterrestres parasites connus sous le nom de : Goa'uld (référence 1000-789-25) constituent une menace identifiée pour la sécurité nationale.

Des éléments des cultures humaines préindustrielles ont été enlevés par les Goa'uld et employés pour coloniser diverses planètes à des fins d'esclavage et d'infection par des parasites.

La présence de races extraterrestres autres que Goa'uld a été présumée et détectée.

Est par conséquent décrété :

Que l'armée de l'air des Etats-Unis est autorisée à créer et maintenir le commandement STARGATE (SGC), corps d'armée top-secret autorisé à examiner et exploiter la technologie STARGATE à des fins de sécurité nationale, d'exploration de planètes étrangères, d'examen des cultures humaines préindustrielles, et de défense de l'humanité à travers l'univers. Le siège social est établi dans la base de Cheyenne Mountain, Colorado. Le haut fonctionnaire du SGC est le général Hammond de l'US Air Force. Tout document annexe à cet ordre exécutif, y compris l'ordre exécutif lui-même, doit par ceci être tenu Secret/Classification supérieure/Classification AUBURN.

Vingt cinq équipes, de SG-1 à SG-25 inclus, sont par ceci établies avec les objectifs suivants :

- Etablir le premier contact
- Etablir des relations diplomatiques
- Militariser une zone le nécessitant
- Médicaliser une zone le nécessitant
- Etudier les cultures passées et présentes sur la planète.

La signature de ce document fait office d'exécution, le Général Hammond est ainsi placé sous le commandement du Président des Etats-Unis ainsi que de tout officier supérieur mandaté par le Président.

Ordonné et Signé par  
William Jefferson Clinton, Président des Etats-Unis d'Amérique  
Chef de l'armée de l'air des Etats-Unis  
30 septembre 1997

La Maison Blanche  
1600 Pennsylvanie Avenue  
Washington D.C  
18 Août 2003

**TOP SECRET Classification AUBURN**

**Ordre Présidentiel 9975-TS**

**Sujet :** Ordre de lancement d'un nouveau programme Stargate code SGC Bêta

Compte tenu des faits suivants:

La menace Goa'uld devient de plus en plus pressante et menaçante envers la Terre donc notre planète court un danger de plus en plus important.

Nos troupes sur Terre détiennent une stratégie limitée par leur manque de positions dans l'univers.

Est par conséquent décrété :

Que l'armée de l'air des Etats-Unis est autorisée à lancer un nouveau programme Stargate nommé SGC Bêta. Par conséquent le programme actuel va changer de dénomination pour devenir le programme SGC Alpha. Ce programme par opposition au site Alpha ne sera pas fait pour accueillir nos militaires en cas d'attaque de la Terre mais constituera une deuxième force d'opposition face aux races aliens ennemies.

Le SGC Alpha aura donc un an, à compter de la réception de la présente lettre par le Général Hammond, pour former, entraîner et trouver une planète viable pour les 25 équipes que comptera le projet Bêta. Ces équipes prendront les mêmes dénominations que celles du SGC Alpha suivies du suffixe Bêta en signalisation de leur attachement à ce projet.

Durant cette période d'un an les équipes Bêta occuperont les locaux du SGC Alpha et agiront en même qualité que les équipes SG Alpha.

Une fois la planète d'accueil identifiée, des équipes Bêta seront envoyées sur place afin de l'explorer et de mettre en place le nouveau site. C'est à partir de ce moment là que le SGC deviendra entièrement opérationnel et autonome.

Ordonné et Signé par  
George W. Bush junior, Président des Etats-Unis d'Amérique  
Chef de l'armée de l'air des Etats-Unis  
18 Août 2003



# CE QU'IL FAUT SAVOIR AVANT DE COMMENCER

## Qu'est-ce qu'un jeu de rôle?

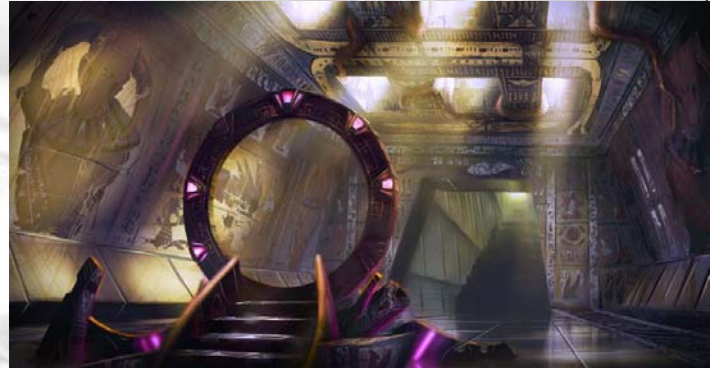
Voilà une question à laquelle il est important de répondre avant de penser à aller plus loin dans ce manuel. Si vous êtes déjà un joueur ou un maître de jeu expérimenté vous pouvez sauter ce paragraphe présent dans tous les jeux de rôle auxquels vous avez joués, pour les autres ne m'obligez pas à vous enchaîner sur votre chaise pour vous forcer à lire ces lignes !

Bien commençons, un jeu de rôle est un jeu où les joueurs incarnent un personnage (PJ pour personnage joueur) et lui font vivre des aventures dans un univers fictif créé grâce aux joueurs mais surtout grâce au maître de jeu (MJ) qui met en scène le scénario qu'il aura confectionné rien que pour ses braves petits joueurs. Le personnage que vous allez incarner aura ses propres caractéristiques que vous allez établir lors de la création. Celles-ci seront réunies dans ce que l'on appelle la feuille de personnage. Ensuite ce sera à vous d'interpréter votre alter ego en jouant ses émotions, ses joies ou ses colères, ainsi qu'en décrivant au maître de jeu les actions que vous souhaitez voir réaliser votre personnage.

Bien sûr vous ne serez pas capable de tout faire et comme dans la vraie vie vos actions ne réussissent pas toujours, vous allez donc jeter des dés qui détermineront vos réussites et échecs. Plus votre personnage est compétent (c'est-à-dire plus le niveau d'habileté dans la compétence concernée sera élevé sur votre feuille de personnage) plus vous aurez de chances de réussir votre jet et donc votre action.

Le MJ quant à lui va orchestrer la partie, d'une part en vous révélant petit à petit les éléments du scénario dont vous aurez besoin pour continuer l'aventure, d'autre part en incarnant les personnages non joueurs (PNJ), c'est-à-dire les personnages autres que vous. C'est également lui qui va fixer la difficulté d'une action à accomplir. Et n'oublions pas le plus important : c'est lui qui va vous donner les points d'expérience à la fin du scénario, points qui vous permettront d'améliorer les caractéristiques de votre personnage.

Vous savez maintenant l'essentiel pour pouvoir goûter aux plaisirs du jeu de rôle.



## De quoi ai-je besoin?

Pour jouer à STARGATE NEMESIS, il vous faut principalement le livre des règles que vous avez entre vos mains pleines de doigts, des joueurs prêts à souffrir, un MJ, une dizaine de dés à six faces (dont un au moins d'une couleur différente des autres) ainsi qu'un dé à dix faces (pour le MJ). Il faut également une fiche de personnage par joueur (modèle en fin de manuel), des crayons de papier ainsi que des gommes (qui peuvent au passage servir de projectiles contre le MJ, mais attention à la réciprocité). Et surtout, une partie c'est plusieurs heures de jeu, il vous faut prévoir de quoi grignoter, des litres de boissons gazeuses ou non qui font grossir (et des petits cadeaux pour que le MJ vous ait à la bonne...). Je conseille aussi au MJ de se munir d'un poste de musique ou d'un ordinateur pour le fond musical, très utile pour mettre les joueurs plus rapidement dans l'ambiance. Sans oublier une grande dose de bonne humeur et d'humour afin de rendre les parties captivantes.





## Le système de jeu

Avant de vous lancer dans la lecture rébarbative de ce merveilleux manuel de jeu, nous allons vous donner plus de détails sur le système de jeu D6 de George Strayton, que les initiés reconnaîtront comme le système de Star wars D6. Les D6 seront donc les seuls dés nécessaires au joueur. Le MJ devra en plus se munir d'un D10 pour le système de blessures mais je vous conseille d'avoir une série de dés complète (D4, D6, D8, D10, D12, D20).

Lors de la création de personnage, vous allez attribuer à une caractéristique ou une compétence une valeur qui correspondra au nombre de dés que vous lancerez quand vous effectuerez une action sous cette compétence. Parmi ces dés, vous devrez en choisir un d'une couleur différente, qui sera votre dé de chance et représentera le facteur chance du jeu (on verra de quelle façon il agit un peu plus loin).

Lors d'une action dite « à risque », c'est-à-dire qui comporte une probabilité de rater, le MJ vous fera faire un jet correspondant à votre action : il fixera une difficulté (score à atteindre avec les dés) et vous demandera de lancer vos dés. Si vous faites plus que la difficulté, vous avez réussi votre jet, si vous faites moins, vous avez échoué.

C'est ici qu'intervient le dé de chance : si vous avez fait un 6 sur ce dé, vous avez la possibilité de le relancer encore une fois, et encore une fois si un 6 sort à nouveau et ainsi de suite... Par contre s'il fait 1, deux solutions se présentent :

-Vous avez quand même réussi à passer la difficulté : votre action est réussie mais un problème mineur peut survenir.

-Vous n'avez pas passé la difficulté : c'est un échec critique et vous allez très certainement avoir un sérieux problème suite à votre jet.

A titre de référence voici les difficultés moyennes pour une action de base:

- 10: facile
- 15: normal
- 20: moyen
- 25: difficile
- 30: très difficile



Bien sûr ces valeurs ne sont données qu'à titre indicatif et sont donc soumises aux modifications du MJ ou à des modificateurs de circonstance. *Exemple: si le personnage tire avec un arc sur une cible à 10 mètres de lui la difficulté sera de 15, mais s'il y a un vent fort la difficulté sera augmentée selon le jugement du maître de jeu.*

Il faut aussi savoir que toutes les actions ne sont pas assujetties à ces niveaux de difficulté. C'est le cas des actions d'opposition qui interviennent lorsqu'un joueur tente une action face à un autre personnage.

*Exemple: Pat veut tirer sur Tic, il faut alors que Pat lance un nombre de dés correspondant à sa compétence arme à feu et que Tic fasse un jet correspondant à sa compétence d'esquive arme à feu. Pat et Tic feront donc chacun leur jet et celui qui aura fait le plus grand score l'emportera.*

## Le rôle du maître de jeu

Cette partie concerne toute personne souhaitant maîtriser STARGATE NEMESIS ou tout autre jeu de rôle se déroulant dans l'univers de Stargate. Vous allez connaître le rôle du MJ, vos devoirs et surtout comment maîtriser un jeu comme STARGATE NEMESIS. Nous vous conseillons tout de même de ne commencer la maîtrise qu'une fois une certaine expérience de joueur acquise.

Tout d'abord, pour maîtriser convenablement ce jeu de rôle, il est fortement recommandé de connaître l'univers des séries Stargate SG-1 et Stargate Atlantis, afin de pouvoir créer au mieux les scénarios et de pouvoir palier tout imprévu en cours de partie.

La première chose à faire est de lire les règles et les assimiler pour les connaître le mieux possible, afin d'éviter de casser le rythme de jeu en cherchant des heures dans le livre de règles un détail oublié.



Après avoir appris ces règles, testez la création de personnage pour vous-même. Ainsi vous en assimilerez le fonctionnement et serez plus à même d'expliquer ces règles de création à vos joueurs. Il est conseillé aux MJ débutants de ne pas avoir plus de 4 joueurs à leur table, avec de l'expérience vous pourrez maîtriser de plus grosses tables mais essayez de ne pas dépasser les 6 joueurs car sinon cela risque de devenir très rapidement ingérable.

Vous connaissez les règles, vous avez vos joueurs, il ne vous manque plus qu'un scénario. Pour cela vous avez trois moyens : le premier consiste à chercher des scénarios tous prêts sur Internet. Cette méthode a l'avantage de ne pas demander trop de travail ou de connaissances au MJ, mais les scénarios de Stargate ne courent pas les rues et vous vous retrouverez vite à cours de carburant. La seconde solution est de créer vos propres scénarios, il vous faut pour cela bien connaître l'univers de Stargate, et cela demande beaucoup de temps de préparation au MJ. La dernière solution consiste à ne pas avoir de scénario préétabli mais juste un début, une fin et un fil conducteur. Cette dernière solution est au final la plus adoptée par les MJ expérimentés et vous verrez que, si cette méthode paraît barbare de prime abord, vous y viendrez très rapidement de vous-même. Vous constaterez que les PJs ont une capacité spéciale non signalée sur leur fiche de personnage consistant à toujours faire capoter les idées que vous aviez eues pour votre scénario. Grâce à cette dernière méthode, vos aventures deviendront plus vivantes car vous ne serez pas sans arrêt en train de réviser votre scénario et surtout l'intrigue sera en constante évolution.

Avant d'entamer les devoirs du MJ, je vous recommande d'utiliser un fond sonore pour diriger vos parties. Cela plongera pleinement les joueurs dans l'univers et vous pourrez ainsi plus facilement jouer avec leurs nerfs.

Le MJ va être en fait comme le réalisateur d'un film ou d'une série. Il va décrire les décors dans lesquels évoluent les joueurs, il va aussi incarner les PNJ, et grâce à ces deux éléments les quêtes du scénario vont pouvoir se mettre en place et les joueurs pourront interagir avec ce monde fictif.

Durant la partie les joueurs vont vouloir faire des actions qui seront plus ou moins difficiles à réaliser, et quand ces actions ont un risque de rater, le MJ va demander au joueur de faire un jet de dés sous la compétence qui correspond au type d'acte que le (PJ) souhaite faire. Vous allez donc fixer une difficulté que vous garderez secrète (dans la vraie vie nous ne connaissons pas toujours le niveau de difficulté de nos actes), cette difficulté définira le score minimum à réaliser par le PJ. La différence entre la difficulté et le score du joueur va déterminer le taux de réussite ou d'échec. L'échec ou la réussite critiques sont déterminés par le dé de chance, s'il fait 1 et que l'action est ratée, ce sera un échec critique, vous devrez donc rendre cet échec assez pénalisant pour les PJs. S'il fait 1 mais que l'action est réussie, il pourra y avoir une complication mais elle sera plus anecdotique.

Vos joueurs voudront certainement réaliser certaines actions pour lesquelles vous ne trouvez pas de compétence associée dans la fiche de personnage. Il vous suffit alors simplement de leur demander un jet de dés sous l'attribut principal (vous comprendrez ce que c'est dans la partie création de votre personnage) qui correspond le plus au type d'action souhaité.

*Exemple: Pat veut savoir s'il entend des bruits inhabituels, et donc faire une action de « perception de son environnement », or il n'y a aucune compétence pour cela. La perception mobilisant « l'esprit » du personnage, Pat devra faire un jet sous l'attribut secondaire « esprit ».*





A la fin de chaque scénario vous donnerez un certain nombre de points d'expérience qui permettront aux joueurs d'améliorer leur personnage. N'hésitez pas à pénaliser les joueurs qui auront fait de grosses boulettes et que vous aurez décidé de sauver par pure bonté. Récompensez aussi les joueurs ayant réalisé des actions héroïques. Le nombre de points d'expérience à attribuer sera expliqué plus loin.

Grâce à ces quelques indications et à la connaissance des règles, vous serez capable de parfaitement maîtriser STARGATE NEMESIS. Mais surtout n'oubliez jamais que le « dirigeant » de la partie c'est vous, vous aurez à arbitrer les litiges potentiels entre joueurs par exemple. C'est aussi votre jeu donc s'il y a certaines règles que vous ne comprenez pas ou que vous n'aimez pas, supprimez les carrément.



## Le rôle du joueur

Les joueurs de jeu de rôle sont presque aussi importants que le MJ. Les joueurs sont les acteurs de l'aventure, et sans acteurs, pas d'aventure!!

Lors d'une partie vous vous comporterez comme un acteur de théâtre d'improvisation, à la seule différence que vous allez rester assis autour d'une table, d'un feu de bois, d'un poulet sacrifié pour l'occasion ou bien affalé dans de confortables canapés.

Le MJ va commencer par décrire la situation de départ, jouer les éventuels PNJ présents et ce sera à votre tour, d'interpréter votre personnage. C'est ce que l'on appelle le rôleplay. Vous allez décrire les actions de votre alter ego, mais aussi le faire parler en lui créant sa propre personnalité, comme le ferait Johnny Depp dans Pirates des Caraïbes par exemple.

Lorsque vous désirez accomplir une action qui peut ne pas réussir, vous le signalerez au MJ qui vous demandera de faire un jet de dés sous la compétence associée à votre action.

Ne perdez pas de vue que bien qu'étant entraîné aux situations difficiles, votre personnage n'est pas un super héros et donc pas immortel. Prenez soin de sa santé et ne lui faites pas faire des actions inconsidérées comme tirer au fusil d'assaut dans une pièce saturée de gaz, cela lui serait très certainement fatal.

A la fin de la partie vous recevrez des points d'expérience pour récompenser vos efforts, vous pourrez vous en servir pour améliorer votre alter ego. Pour en avoir le plus possible respectez bien votre rôleplay, ne faites pas d'actions inconsidérées et surtout n'oubliez pas de préparer les repas au MJ qui saura vous montrer sa gratitude.







# STARGÅTE NEMESIS

## CREATION DE PERSONNÅGE





# BIENVENUE AU SGC

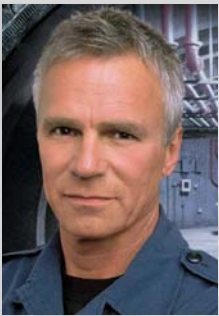
Vous voilà maintenant plongé dans l'univers fascinant de STARGATE NEMESIS dans lequel vous allez incarner un personnage dont la mission principale sera de protéger la Terre contre les différentes races aliens qui parcourent l'univers.

Mais pour cela il va vous falloir créer votre personnage.

## Les races jouables

Pour remplir votre mission principale vous pourrez rentrer dans l'une des trois factions principales de ce jeu qui sont: la Tau'ri, les Jaffas et la Tok'ra chacune possédant ses avantages et ses inconvénients. Nous conseillons tout de même au MJ de limiter le nombre de personnages non humains dans une même équipe afin de préserver au maximum l'aspect terrien de cette aventure. Vous pouvez aussi décider de jouer le camp des méchants et donc dans ce cas là vous vous battrez plutôt pour conquérir le moooonde!!mouhaha.

### Les Tau'ri



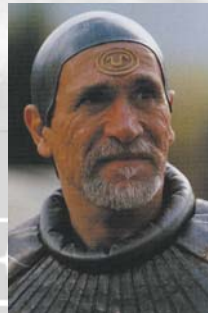
Les Tau'ri sont les terriens, ils représentent la première ligne de défense contre la menace extraterrestre grâce à la Porte des étoiles découverte en 1928 dans le désert de Gizeh par le docteur Langhford. Ils mirent des années à comprendre son fonctionnement, jusqu'à ce que le docteur Daniel Jackson en perce les secrets en 1994. Grâce à un cartouche égyptien contenant des symboles d'activations de la porte, une mission fut envoyée sur Abydos afin d'évaluer la menace qui pouvait se trouver de l'autre côté de la porte.

Très vite l'équipe d'exploration se retrouva confrontée aux Goa'uld, race alien particulièrement vile et assoiffée de pouvoir se faisant passer pour des faux dieux. Râ, qui occupait cette planète, fut vaincu par les terriens et Abydos fut libérée du joug Goa'uld.

A leur retour sur Terre, le projet Porte des étoiles fut abandonné à cause de la menace existant dans le reste de l'univers. Le projet fut relancé suite à une attaque de la Terre par des Goa'uld passés par la Porte des étoiles. Le Président des Etats-Unis a donc donné son accord pour l'ouverture du programme Stargate et a nommé le général Hammond responsable de la base du SGC à Cheyenne Mountain.

Si vous choisissez cette race vous pourrez alors créer un personnage humain originaire de la Terre ou de tout autre monde.

### Les Jaffas



Race créée par les Goa'uld à partir de plusieurs générations d'humains originaires de la Terre et d'autres planètes, les Jaffas servent de soldats, de prêtres et d'esclaves aux Goa'uld. Ils ressemblent aux humains, à l'exception d'une petite poche dans leur abdomen, un peu comme chez les kangourous. Ils portent de plus un symbole sur le front désignant leur affiliation au Dieu qu'ils servent.

A l'intérieur des poches se trouve une larve Goa'uld qui y grandit jusqu'à maturité, soit une période d'incubation de 7 ans. Cette larve leur confère la capacité de vivre très vieux (entre 120 et 150 ans).

Les Jaffas sont très puissants et ils ont d'excellentes capacités de régénération grâce à leur symbiote. Leur vrai seul désavantage est que leur symbiote est leur système immunitaire, c'est-à-dire que si on le leur enlève, ils meurent dans les 48 prochaines heures. Un remède palliant ce défaut a cependant été découvert. Il s'agit de la Trétonine, une drogue permettant aux Jaffas de conserver un système immunitaire sans leur symbiote. Mais ils doivent s'en faire une injection toutes les douze heures.

Loyaux, ils ont le sens de l'honneur et servent aveuglement leur dirigeant. Certains ont de plus formé un mouvement rebelle très actif au sein de leur troupe.



## Les Tok'ra



Ce nom signifie en ancien égyptien « contre Râ ». Ce sont des Goa'uld, mais ils n'aiment pas qu'on les nomme ainsi car ils n'agissent pas de la même manière. La Tok'ra correspond en fait à la cinquième colonne des Goa'uld ou la résistance si vous préférez, ce sont des Goa'uld qui prennent

possession d'un hôte en lui laissant son libre arbitre. Ils vivent alors en parfaite symbiose l'un et l'autre dans le même corps. Cette race, contrairement aux Goa'uld, ne se considère pas comme supérieure à toutes les autres races de l'univers. Ils rejettent le système d'esclavage instauré par les Goa'uld. Les Tok'ra croient en l'existence d'une amitié, d'un rapport symbiotique avec leur hôte. Plutôt que de prendre le contrôle d'un être humain de force, cette race propose un rapport d'échange : le premier donnera un corps au Tok'ra et ce dernier en échange lui confèrera longue vie et bonne santé.

Ceci dit cette race est très arrogante et pense en premier lieu à son intérêt plutôt qu'à celui des autres. Tout comme les Goa'uld, leur symbiote leur confère une très grande capacité de régénération ainsi qu'une très grande connaissance de l'histoire des Goa'uld.

## La création de votre personnage

Vous connaissez maintenant toutes les races jouables de STARGATE NEMESIS, vous allez donc pouvoir vous lancer dans la création de votre personnage. Pour cela il faut vous munir de la feuille de personnage fournie à la fin de ce manuel. Cette feuille est très simple d'utilisation mais nous allons tout de même commencer par la décrire.



## STARGATE: NEMESIS

Nous allons décrire cette feuille en la parcourant du haut vers le bas.

-1: Identification de votre personnage et de son équipe.

-2: Attributs principaux.

-3: Attributs secondaires.

-4: Spécialisations.

**En gras:** Compétences de base.

**-/- :** Spécialités.

**= :** Compétences supérieures.

-5: Armes du personnage.

-6: Blessures du personnage pour le système de blessure simplifié.

-7: Points d'expérience du personnage.

-8: Compétences spéciales.

La feuille de personnage contient aussi des signes de couleurs et de formes différentes. Les couleurs vont correspondre à l'attribut principal auquel les compétences vont se rattacher tandis que les formes, elles, vont indiquer sous quel attribut, primaire ou secondaire, se fera le jet de dés.

La partie non entourée est la case correspondant à la volonté du personnage, attribut bien à part de votre alter ego.

Maintenant nous allons pouvoir créer votre personnage.

## **Choix de la race**

Tout d'abord vous allez choisir la race et l'origine de votre alter ego. Vous avez le choix entre trois races toutes aussi passionnantes les unes que les autres. Toutes les races ont un nombre de points de création différent, une partie de ces points dépendant de l'archétype du personnage.

**Humains** : En choisissant cette race vous pouvez décider, avec l'accord du MJ, d'être un humain venant de la Terre ou d'une autre planète.

Les humains ont en tout 9 dés dans leurs attributs principaux et 21 points à répartir dans leurs spécialisations.

**Jaffas** : En choisissant cette race vous avez la possibilité d'incarner un Jaffa « Sholva » c'est-à-dire un Jaffa qui a trahi son maître pour se joindre à la rébellion ou aux Tau'ris.

La compétence supérieure « arme goa'uld » est considérée comme une spécialité.

De plus leur temps de guérison est divisé par deux grâce à leur symbiote.

Les Jaffas ont en tout 11 dés dans leurs attributs principaux et 15 points à répartir dans leurs spécialisations.

**Tok'ras** : En choisissant cette race vous incarnez des Goa'uld et obtenez tous les pouvoirs qu'ils possèdent. Par conséquent la compétence supérieure « arme goa'uld » est considérée comme une spécialité.

De plus cette race est capable d'utiliser les technologies réservées aux Goa'uld.

Enfin tout comme les Jaffas, leur temps de guérison est divisé par deux.

Ne perdez pas de vue que bien qu'étant du côté des gentils, cela reste une race très arrogante qui pense d'abord à ses intérêts.

Les Tok'ras ont en tout 10 dés dans leurs attributs principaux et 18 points à répartir dans leurs spécialisations.

## **Choix d'un archétype**

Votre personnage a maintenant une race, il faut donc lui choisir un archétype c'est-à-dire son métier, son occupation dans la vie. Cet archétype a pour but de donner une base réaliste à votre alter ego, un archéologue ne va pas avoir 1 dé en savoir. Reportez-vous à la liste d'archétype correspondant à votre race.

Une fois votre archétype choisi, il ne vous reste plus qu'à répartir les points correspondants sur votre feuille de personnage.

La liste des archétypes est divisée en trois parties: archétypes humains, jaffas et tok'ras.

### **Archétypes humains :**

**Anthropologue** : Les anthropologues sont des personnes dont le but est d'étudier les civilisations et leurs comportements. Pour cela ils passent énormément de temps en immersion au sein des peuples observés. Ces personnes ont donc une très grande connaissance des civilisations anciennes et une bonne capacité à comprendre le comportement de tribus inconnues.

Attributs :

- Physique : 1D+1
- Agilité : 1D+2
- Savoir : 3D

Spécialisations :

- Universitaire : Civilisations anciennes 3D
- Universitaire : Théologie 2D+1
- Langues : Une langue au choix 1D +2

**Archéologue** : Les archéologues s'intéressent aux civilisations ou espèces disparues mais aussi aux vestiges qu'elles ont laissés derrière elles. Ils organisent des fouilles pour retrouver les traces enfouies dans le sol. Ces personnes ont une grande connaissance des civilisations et langues mortes.

Attributs :

- Physique : 1D+1
- Agilité : 2D
- Savoir : 2D+2

Spécialisations :

- Langues : Une langue morte 3D+1
- Universitaire : Une civilisation 3D+2

**Biologiste** : Les biologistes étudient tout ce qui concerne la vie, qu'elle soit humaine, végétale ou extra-terrestre. Pour cela, ils effectuent de longues études, ce qui leur confère de grandes compétences universitaires ainsi que de bonnes connaissances sur l'utilisation de matériels de recherche.

Attributs :

- Physique : 1D+1
- Agilité : 2D+2
- Savoir : 2D

Spécialisations :

- Universitaire : Biologie 4D
- Médecine 1D
- Compétences techniques: Matériels de recherche 2D



**Cartographe** : Les cartographes sont des personnes qui sont capables de dessiner avec précision les plans d'un lieu naturel ou artificiel. Ils ont donc de solides connaissances en géographie ainsi qu'en cartographie. Ils ont de plus la possibilité de tirer avantage du décor dans lequel ils se trouvent.

Attributs :

- Physique : 2D
- Agilité : 2D
- Savoir : 2D

Spécialisations :

- Militaire : Cartographie 4D
- Universitaire : Géographie 2D
- Langues : Une langue au choix 1D

**Chimiste** : Les chimistes ont des compétences spécialisées dans le maniement de produits chimiques, l'élaboration de nouvelles substances et matériaux ainsi que quelques connaissances de biologie dues aux cours de biochimie qu'ils ont suivis lors de leurs études universitaires. Avec l'aide de biologistes, il sont capables d'élaborer des armes biochimiques destructrices.

Attributs :

- Physique : 1D+2
- Agilité : 2D
- Savoir : 2D+1

Spécialisations :

- Universitaire : Chimie 4D
- Universitaire : Biologie 1D
- Universitaire : Physique 1D
- Médecine : Premiers soins 1D

**Commando** : Les commandos sont des militaires qui ont suivi de longs et durs entraînements dans des conditions très difficiles. Ces soldats sont capables de se mouvoir discrètement, de survivre dans des conditions extrêmes. Leurs nombreuses missions leur demandent aussi de savoir manier les explosifs les plus dangereux.

Attributs :

- Physique : 1D+1
- Agilité : 2D+2
- Savoir : 2D

Spécialisations :

- Compétences commandos 4D
- Armes à feu 2D
- Compétences militaires: premiers soins 1D

**Diplomate** : Les diplomates sont très utiles pour les négociations ou les accords avec les races extra-terrestres, par conséquent leurs compétences de diplomatie et de persuasion sont plus élevées que la normale. Cela dit ceci ne fait pas grand effet sur les Goa'uld qui ne cherchent jamais à négocier.

Attributs :

- Physique : 1D+2
- Agilité : 1D+2
- Savoir : 2D+2

Spécialisations :

- Universitaire : Diplomatie 3D+2
- Langues : Une langue au choix 2D+1
- Persuasion 1D

**Géologue** : La fonction des géologues est d'analyser les roches qu'il rencontrent, mais ils sont aussi capables d'étudier la flore qui pousse sur ces roches. Ce métier leur demandant de crapahuter sur des terrains parfois très escarpés, les géologues ont aussi une bonne aptitude à grimper sur des surfaces plus ou moins accessibles.

Attributs :

- Physique : 1D+1
- Agilité : 2D+1
- Savoir : 2D+1

Spécialisations :

- Universitaire : Minéralogie 3D+1
- Universitaire : Flore 2D+1
- Grimper 1D+1

**Historien** : Les historiens sont la mémoire de notre monde. Ils ont une bonne compréhension de notre passé, qu'il soit récent ou ancien. Leur connaissance de l'histoire du monde entier leur confère aussi des compétences de géographie. Un historien, aidé d'un archéologue, peut percer les secrets de civilisations disparues.

Attributs :

- Physique : 2D
- Agilité : 2D
- Savoir : 2D

Spécialisations :

- Universitaire : Histoire 4D
- Universitaire : Géographie 1D+1
- Langues : Une langue au choix 1D+2

**Informaticien :** Ces personnes ont de très grandes compétences informatiques, certains sont capables de pirater des systèmes protégés pour en extraire des informations importantes. Tous les informaticiens peuvent créer des programmes permettant de les sortir de nombreux ennuis ou même de jouer à l'insu du patron.

Attributs :

- Physique : 1D+2
- Agilité : 2D
- Savoir : 2D+1

Spécialisations :

- Universitaire : Recherches info 3D+1
- Comp. Techniques : Programmation 3D+2

**Ingénieur :** Les ingénieurs ont la science du «génie», c'est-à-dire qu'ils savent utiliser leurs savoirs et compétences techniques pour résoudre des problèmes. Leurs domaines de compétence étant assez vastes, ils sont plutôt spécialisés dans la mécanique et la technique.

Attributs :

- Physique : 1D+2
- Agilité : 2D
- Savoir : 2D+1

Spécialisations :

- Mécanique 2D+1
- Compétences techniques 3D+2
- Pilotage : Un type de transport 1D

**Linguiste :** Les linguistes, comme leur nom l'indique, sont spécialisés dans la connaissance des langues, qu'ils soient récents ou anciens. Ils sont souvent capables de traduire des textes d'une langue inconnue en se basant sur leurs acquis et leur expérience. Avoir un linguiste dans son équipe peut s'avérer très utile, surtout couplé à un informaticien : à eux deux ils pourront facilement utiliser un ordinateur extra-terrestre.

Attributs :

- Physique : 1D+2
- Agilité : 2D
- Savoir : 2D+1

Spécialisations :

- Langues : Une langue au choix 3D+1
- Langues : Une langue au choix 2D+1
- Langues : Une langue au choix 1D+1

**Médecin :** Les médecins sont des pièces très importantes dans une armée, en effet ils sont capables d'effectuer des soins plus efficaces que les premiers soins classiques. Ils peuvent pratiquer des opérations chirurgicales ainsi que faire des recherches biologiques comme trouver un antidote à un poison.

Attributs :

- Physique : 1D
- Agilité : 2D
- Savoir : 3D

Spécialisations :

- Médecine 4D+2
- Universitaire : Biologie 2D+1

**Militaire :** Les militaires sont primordiaux dans une équipe SG, en effet ce sont eux qui seront chargés du premier contact sur une nouvelle planète et ils assureront la sécurité des équipes scientifiques envoyées pour études. Ils sont spécialisés en combat et en utilisation d'armes à feu.

Attributs :

- Physique : 2D+2
- Agilité : 2D
- Savoir : 1D+1

Spécialisations :

- Armes à feu 3D+1
- Compétences militaires 3D+1



**Océanographe :** Ces scientifiques s'intéressent à l'étude des espèces animales ou végétales vivant dans les océans ou plus généralement dans l'eau. Ils ont donc forcément une bonne connaissance de la biologie et de la chimie. Ils savent naturellement très bien évoluer en milieu aquatique.

Attributs :

- Physique : 1D+1
- Agilité : 2D+1
- Savoir : 2D+1

Spécialisations :

- Universitaire : Biologie 3D
- Universitaire : Physique 1D
- Universitaire : Chimie 2D
- Nager 1D





**Pilote** : Les pilotes sont capables de manier des véhicules avec perfection car ils ont été entraînés à cela. Ils peuvent donc réaliser sans difficulté des manœuvres de base et avancées et un peu plus difficilement des manœuvres exceptionnelles qu'un non pilote serait incapable de faire.

Attributs :

- Physique : 2D
- Agilité : 2D+2
- Savoir : 1D+1

Spécialisations :

- Pilotage : Un type de véhicule 4D
- Mécanique 2D

**Physicien** : Ces professionnels maîtrisent tout ce qui touche de près ou de loin à la physique. Ils peuvent expliquer certains phénomènes à priori incompréhensibles. Leur compréhension physique de certains instruments leur confère bon niveau de compétences techniques.

Attributs :

- Physique : 1D+1
- Agilité : 2D
- Savoir : 2D+2

Spécialisations :

- Universitaire : Physique 4D
- Langues : Une langue au choix 1D
- Compétences techniques 2D

**Psychologue** : Les psychologues étudient le comportement des gens et comprennent ainsi l'état d'esprit d'un sujet concerné. Pour cela ils ont dû suivre de longues études de philosophie et de psychologie.

Attributs :

- Physique : 1D+2
- Agilité : 2D
- Savoir : 2D+1

Spécialisations :

- Universitaire : Psychologie 4D
- Universitaire : Philosophie 3D
- Persuasion 1D

**Technicien** : Ces personnes ont une habileté naturelle à se servir de technologies avancées. Ils ont donc non seulement de très bonnes compétences techniques, mais aussi mécaniques, de part leur curiosité qui les pousse toujours à démonter n'importe quel objet pour en comprendre le fonctionnement.

Attributs :

- Physique : 2D+1
- Agilité : 1D+1
- Savoir : 2D+1

Spécialisations :

- Compétences techniques 3D
- Mécanique 3D
- Universitaire : Physique 1D

**Théologien** : Ce sont les personnes qui s'intéressent à l'étude des divinités et de leurs cultes associés. Pour cela ils connaissent donc bien les dieux et leurs adeptes. Ils maîtrisent plusieurs langues et sont assez doués pour les recherches bibliographiques.

Attributs :

- Physique : 1D
- Agilité : 1D+1
- Savoir : 3D+2

Spécialisations :

- Universitaire : Théologie 4D
- Universitaire : Recherche 1D
- Langues : Une langue au choix 2D

**Tireur d'élite** : Ces militaires sont très utiles pour le soutien à distance, en effet ils peuvent, grâce à leur habileté et leur fusil, tirer une balle meurtrière à plus d'un kilomètre de la cible. Leur vulnérabilité durant le tir les force à savoir se mouvoir discrètement et se camoufler efficacement pour échapper au regard de l'ennemi.

Attributs :

- Physique : 2D
- Agilité : 3D
- Savoir : 1D

Spécialisations :

- Armes à feu 4D
- Combat de mêlée 1D
- Compétences commandos 2D

## Archétypes jaffas

Ces archétypes sont au nombre de trois : prima, soldat et prêtre.

**Prima :** Les primas sont les jaffas qui servent de gardes personnels aux Goa'uld qu'ils servent. Ils bénéficient d'une très grande confiance des autres Jaffas. Être prima requiert une certaine expérience ainsi que de grandes capacités dans le domaine du combat à mains nues et armé.

Attributs :

- Physique : 2D
- Agilité : 3D
- Savoir : 3D

Spécialisations :

- Armes goa'uld 3D
- Combat de mêlée 2D
- Compétences commandos 1D
- Pilotage : Chasseur de la mort 1D

**Soldat :** Les soldats jaffas ont un bon entraînement au combat et une très bonne condition physique. Ils savent aussi piloter avec précision les chasseurs de la mort et sont spécialisés dans le maniement des armes goa'uld.

Attributs :

- Physique : 2D+2
- Agilité : 4D
- Savoir : 1D+1

Spécialisations :

- Armes goa'uld 2D
- Compétences commandos 1D
- Pilotage : Chasseur de la mort 4D

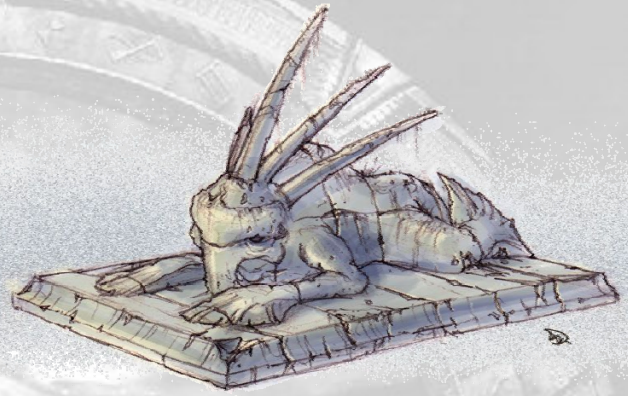
**Prêtre :** Les prêtres jaffas sont de fervents croyants en leur dieu. Ce sont eux qui exécutent le rituel qui fait apparaître la poche à symbiote sur le corps d'un Jaffa. Ils détiennent un grand savoir ainsi que de très bonnes connaissances théologiques. Ces sont aussi les maîtres guérisseurs des Jaffas.

Attributs :

- Physique : 2D
- Agilité : 2D
- Savoir : 4D

Spécialisations :

- Universitaire : Théologie goa'uld 4D
- Médecine 2D
- Persuasion 1D



## Archétypes tok'ras

Ces archétypes sont au nombre de deux : espion et gardien

**Espion :** Les Tok'ras sont principalement des espions, ils sont capables de s'infiltrer dans l'antre des Goa'uld afin d'obtenir de précieuses informations ou même de détruire la flotte d'un faux dieu très puissant. Ils ont donc de très bonnes compétences commandos et un savoir assez élevé.

Attributs :

- Physique : 1D+2
- Agilité : 2D
- Savoir : 3D+1

Spécialisations :

- Armes goa'uld 2D
- Compétences commandos 3D
- Pilotage : Vaisseaux goa'uld 2D

### Astuce

Si aucun des archétypes ne vous convient, si vous avez une autre idée d'archétype ou même si vous souhaitez mixer deux archétypes en un, discutez-en avec votre MJ, vous devriez arriver à un compromis intéressant pour vous.

**Gardien :** Ce sont les Tok'ras qui vont protéger la base secrète. Pour cela ils se camoufleront près de l'entrée afin de piéger tout intrus malvenu. Ils seront spécialisés dans les compétences commandos mais aussi dans l'utilisation des armes goa'uld.

Attributs :

- Physique : 2D
- Agilité : 3D
- Savoir : 2D

Spécialisations :

- Armes goa'uld 3D
- Combat de mêlée 2D
- Compétences commandos 2D



## Points de personnage à répartir

Maintenant votre personnage a une fonction mais ne se distingue en rien d'un autre individu exerçant cette même fonction. Pour éviter cela vous disposez d'un certain nombre de points supplémentaires à répartir dans les attributs et les spécialisations, points qui ne sont pas les mêmes selon la race du personnage.

### Points d'attributs principaux

Le joueur, quelle que soit sa race, a 9 points de personnage à répartir dans les attributs principaux, soit un total de: 9D pour les humains, 12D pour les Jaffas et 11D pour les Tok'ras.

### Points de spécialisations

Contrairement aux points d'attributs principaux, le nombre de points de spécialisations va dépendre de la race du personnage, afin de compenser les déséquilibres.

**Humains** : Les humains n'ont pas de pouvoirs spéciaux, ce sont donc très logiquement ceux qui auront le plus de points à répartir.

Points: 21

**Jaffas** : Les Jaffas tirent leurs avantages particuliers de leur symbiote, qui augmente leurs capacités physiques à la base déjà bien au-delà de la normale, et qui leur confère des pouvoirs de régénération.

Points: 15

**Tok'ras** : Les tok'ras sont aussi avantagés car ce sont des Goa'uld, cependant leurs avantages sont un peu moins poussés que ceux des Jaffas car de base ce sont des personnes normales sans capacités particulières.

Points: 18

## Attribution des points

Nous allons maintenant voir comment répartir votre total de points.

### Attributs principaux

Commencez par répartir vos points de personnage (PP) correspondant à vos attributs principaux. 1 PP correspond à un bonus de +1 à l'attribut, un bonus de +3 se transformant en un dé supplémentaire. Donc à chaque fois que vous avez un +3 à un attribut ou une compétence vous effacez ce +3 et vous rajoutez un dé à la valeur de l'attribut.

*Exemple: Votre physique est à 2D, vous dépensez 1PP, il passe alors à 2D+1.*

*Si vous dépensez 3PP, il passe alors à 2D+3 ce qui se transformera en 2D+1D=3D.*

### Attributs secondaires

STARGATE NEMESIS est doté d'un dédoublement d'attributs, ce sont les deux cases que vous avez juste en dessous de vos attributs principaux. De base leur valeur est égale à celle de l'attribut principal associé (si vous avez 2D en physique, vous avez de base 2D en force et 2D en constitution), vous avez alors la possibilité d'augmenter sous forme de bonus de +1, +2, +3 (en tenant compte de la conversion quand la valeur est à XD+3) l'un de ces attributs secondaires sous condition de diminuer d'autant l'autre attribut secondaire associé.

*Exemple: Votre physique est à 2D, vous avez donc automatiquement 2D en force et en constitution, vous avez donc le choix de garder ces valeurs telles quelles ou bien vous pouvez augmenter force à 2D+1 et diminuer par conséquent constitution à 1D+2.*

### Attributs Spéciaux

Le seul attribut spécial est la volonté, elle est induite par deux autres attributs. La volonté est en quelque sorte la constitution de l'esprit donc la valeur de votre volonté sera : ES-PRIT+CONSTITUTION divisé par 2 arrondi à l'inférieur.

*Exemple: vous avez 2D en constitution et 3D en esprit, vous aurez alors  $(2+3)/2=2.5D=2D+1$  en volonté.*

**Astuce: Fonctionnement des jets de dés**

Durant la partie vous allez devoir réaliser des jet de dés, il vous faut donc savoir quel sera le nombre exact de dés à lancer.

***Spécialisations : Compétences de base***

Vous lancerez la valeur de la compétence de base + celle de l'attribut associé, c'est la valeur ajustée.

***Spécialisations : Spécialités***

Vous lancerez la valeur de l'attribut associé + la valeur de la compétence de base + la valeur de la spécialité, c'est la valeur ajustée.

***Spécialisations : Compétences supérieures***

Vous lancerez la valeur de l'attribut associé + la valeur de la compétence de base + la valeur de la compétence supérieure, c'est la valeur ajustée.

***Compétences spéciales***

Vous lancerez la valeur de l'attribut associé + la valeur de la compétence spéciale, c'est la valeur ajustée.

***Valeur réelle:***

La valeur réelle d'une compétence correspond à sa valeur sans aucun ajustement, en théorie cela devrait être la valeur qui est notée sur votre feuille de personnage.

***Valeur ajustée:***

La valeur ajustée d'une compétence correspond au nombre de dés que l'on va lancer sous cette compétence.

**Spécialisations : Compétences de base**

Ces compétences sont considérées acquises pour tous les personnages. Leur valeur réelle commence à zéro.

Pour les augmenter il vous faudra dépenser 1PP pour obtenir un bonus de +1 à la compétence, sachant que la conversion du bonus de +3 en 1D est toujours de vigueur.

Vous noterez alors la valeur sur votre feuille de personnage en l'ajoutant à la possible valeur déjà attribuée par votre archétype. N'oubliez pas qu'il s'agit de la valeur réelle de la compétence de base et que donc pour votre jet vous devrez y ajouter la valeur de l'attribut associé.

**Spécialisations : Spécialités**

Les spécialités correspondent à une technique que votre personnage maîtrise bien. Par exemple vous pouvez savoir manier une arme (compétence de base « armes à feu ») et être spécialisé dans le maniement du P90 (spécialisation P90, ligne vide sous la compétence armes à feu). Dans ce cas vous lancez la valeur de la compétence « armes à feu » + la valeur de la spécialisation « P90 » si vous utilisez cette arme. Cela vous confère un bonus à manier cette arme, mais si vous maniez un simple fusil, vous lancerez juste « armes à feu ».

De base les valeurs des spécialités sont à zéro. Pour les augmenter il vous faudra dépenser 1PP pour obtenir un gain de 1D sur une spécialité. Vous noterez alors la valeur de votre spécialité en D à côté de son nom. Une nouvelle fois il s'agit de la valeur réelle de votre spécialité.

**Spécialisations : Compétences supérieures**

Les compétences supérieures sont de base inutilisables pour tous les personnages. En revanche la compétence supérieure «armes goa'uld» sera considérée comme une spécialité pour les Jaffas et les Tok'ras.

Pour avoir accès à une compétence supérieure il faut que la valeur ajustée de la compétence de base associée soit supérieure de 2D à l'attribut associé. Dans ce cas-là, le personnage gagne automatiquement 1D à la compétence supérieure et pourra l'augmenter sous forme de bonus de +1 en dépensant 1PP.

**Compétences spéciales**

Les compétences spéciales ne sont autorisées que sur justification de l'archétype ou d'un background qui fait référence à l'apprentissage de cette compétence. A partir de là elles seront considérées comme des compétences de base et suivront le même mode d'amélioration.

**Astuce: notations sur la feuille de personnage**

Vous ne devez à présent avoir que les valeurs réelles indiquées sur votre feuille de personnage. Nous vous conseillons de noter également la valeur ajustée afin d'éviter de perdre du temps à compter à chaque fois le nombre de dés à lancer.



## Derniers détails

Vous avez presque fini la création de votre personnage, il ne reste plus qu'à régler les détails de fond.

### Identité

Trouvez un nom, un prénom ainsi qu'un âge à votre personnage, remplissez les cases correspondantes sur votre feuille. Pour ce qui est du grade, si vous êtes sensé en avoir un, le MJ vous le fournira selon ses besoins.

### Background

Le background est en fait la trame de fond de votre personnage, c'est son histoire, son vécu. Dans votre background vous pourrez y noter avec plus de précision l'identité de votre personnage, décrire sa famille et ses amis. Profitez-en pour y justifier vos compétences spéciales et supérieures. N'oubliez pas de faire valider votre background par le MJ, qui pourra vous demander d'enlever ou de modifier certains éléments.

### Equipe

Cette dernière partie de la fiche de personnage va contenir l'identité de votre équipe. Demandez au MJ le nom de votre équipe SG ainsi que celui des membres qui la composent, en toute logique ce sera le nom des autres PJs.



## Equipement

Pour cette partie de la feuille reportez-vous à la section « équipement » de ce manuel pour connaître les caractéristiques de vos armes notamment. L'équipement conventionnel d'une équipe SG se compose d'un FN P90, d'un M9, de grenades, ainsi que d'un couteau de survie.

Votre héros est désormais définitivement terminé, vous allez pouvoir commencer à le faire évoluer dans l'univers de Stargate. A la fin de chaque scénario vous recevrez des points d'expérience (XP) pour récompenser vos efforts, vous allez pouvoir les dépenser entre chaque séance de jeu pour améliorer votre personnage.

### Note au MJ : Dons de points d'expérience

Après chaque scénario vous allez devoir donner des XP à vos joueurs. Voici pour vous aider des conditions d'obtention d'XP:

Scénario résolu avec succès : 2XP

Scénario non résolu (échec de mission) : 1XP

Roleplay respecté : 1XP

Travail d'équipe : 1XP

Voilà en gros la dotation habituelle pour un scénario, ce qui fait en moyenne 4XP. Vous pouvez ensuite récompenser des actions exceptionnelles en attribuant des XP supplémentaires mais n'en donnez pas trop non plus.

## Améliorations en cours de partie

Vous avez des XP à dépenser ? Nous allons voir ici comment investir ces points pour améliorer vos compétences, selon si vous souhaitez augmenter vos attributs ou vos spécialisations.

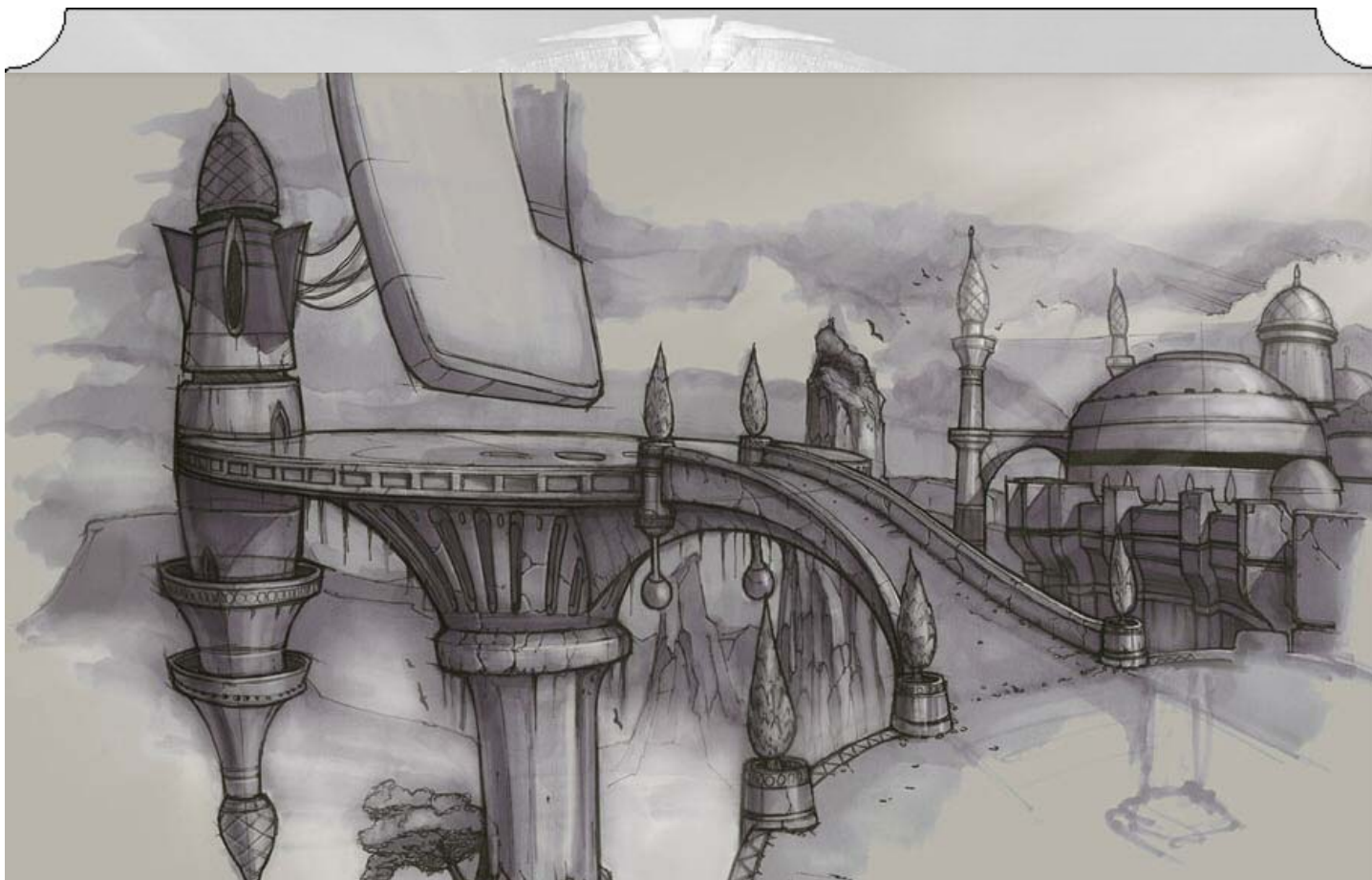
### Attributs principaux

L'amélioration se fait par bonus de +1 par début de session de jeu.

Le coût est de : valeur visée (en D) fois 5.

*Exemple : vous êtes à 2D+2 en physique, pour passer à 3D (2D+3), il vous faut dépenser  $3 \times 5 = 15XP$ .*





### **Attributs secondaires**

L'amélioration de l'attribut principal entraîne automatiquement l'amélioration des attributs secondaires associés.

Vous aurez alors la possibilité de rééquilibrer votre dédoublement de caractéristiques, sachant que les valeurs après rééquilibrage doivent être plus élevées qu'avant le rééquilibrage.

### **Compétences de base**

L'amélioration se fait sous forme d'un bonus de +1 par début de session de jeu.

Le coût est de : valeur ajustée visée (en D)

Si la valeur réelle de base est de 0, +1 ou +2, la valeur visée sera de 1D

*Exemple : vous êtes à 2D+2 en courir, pour passer à 3D, il vous faut dépenser  $3*1=3XP$*

### **Spécialités**

L'amélioration se fait sous forme de bonus de +1 par début de session de jeu.

Le coût est de : valeur réelle visée

Si la valeur réelle de base est de 0, c'est-à-dire si vous souhaitez acheter une spécialité, son coût sera de 5 XP.

### **Compétences supérieures**

L'amélioration se fait sous forme de bonus de +1 par début de session de jeu.

Le coût est de : valeur réelle visée (en D) fois 2.

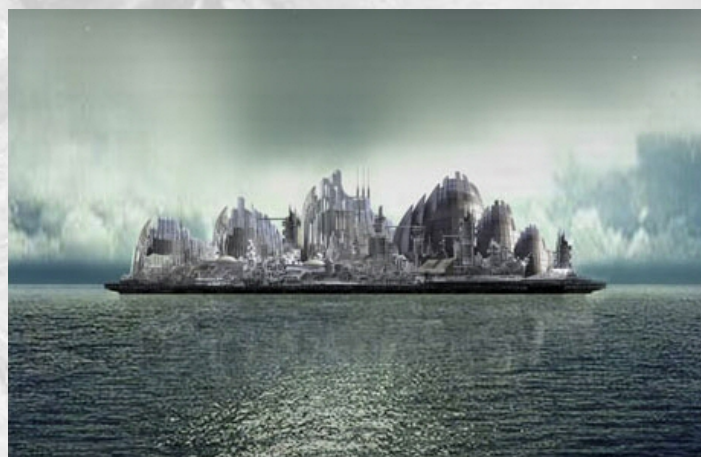
### **Compétences spéciales**

L'amélioration se fait sous forme d'un bonus de +1 par début de session de jeu.

Le coût est de : valeur ajustée visée (en D)

L'acquisition en cours de partie d'une compétence spéciale doit être justifiée par le MJ.

Le coût d'acquisition est de 15XP pour obtenir le premier dé.





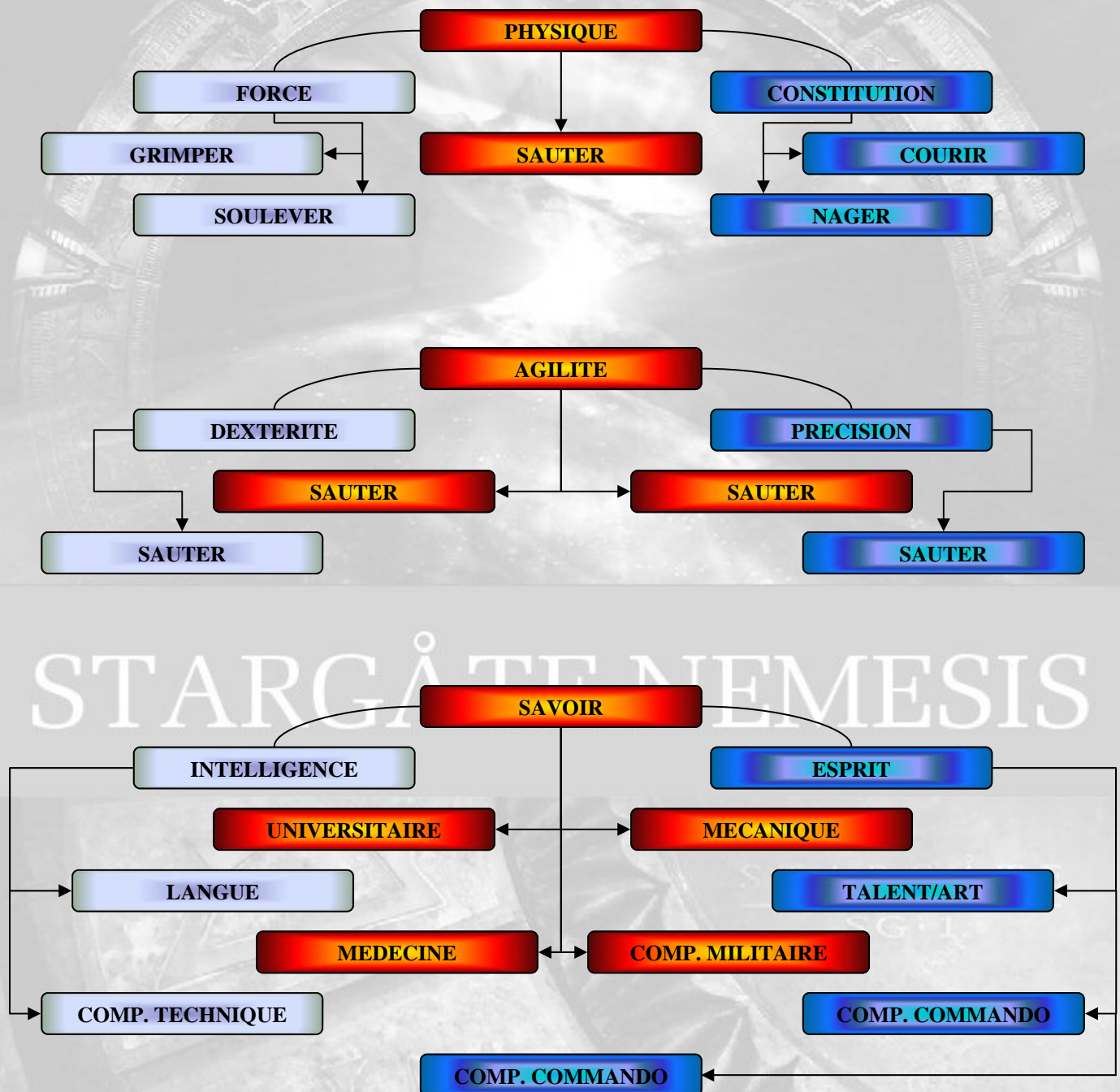


# STARGÅTE NEMESIS ÅTTRIBUTS & COMPETENCES





# ARBRE DES COMPETENCES





# DESCRIPTIF DES COMPETENCES

Vous allez trouver dans les pages qui suivent un descriptif détaillé des compétences qui se trouvent sur votre feuille de personnage. Pour chaque compétence de base nous allons aussi vous indiquer les spécialités qui sont possibles.

Grâce à cet apport d'informations vous pourrez établir votre personnage en ayant bien connaissance des actions qu'il sera capable d'accomplir.

## PHYSIQUE

Le physique est une mesure de la prouesse musculaire de votre personnage. Est-il fort? Combien de temps peut-il courir? Quel poids peut-il soulever? Les compétences qui sont associées au physique sont des compétences physiques/sportives générales.

Cet attribut est dédoublé en deux attributs secondaires qui sont : la force et la constitution.

La force va déterminer les poids que vous pouvez porter ou les coups que vous pouvez donner.

La constitution va déterminer votre aptitude à résister aux dégâts mais aussi votre endurance.

### Grimper

**Temps Pris :** Un round

**Spécialisations :** Montée à main levée (parois rocheuses pures sans équipement), escalade (parois rocheuses pures avec équipement)

**Description :** Cette compétence traduit l'habilité à grimper des surfaces verticales, comme des arbres, les murs d'un bâtiment, des falaises, des échelles (sous la contrainte) et d'autres situations de mouvement vertical.

**Difficulté d'action de grimper**

Monter à une échelle très rapidement ou pendant un combat 1-5.

Grimper à un grand arbre 6-10.

Grimper un rocher raide, glissant 11-15.

Grimper la façade d'une construction (bâtiment) 16-20.

Grimper à une falaise ou la montagne 21-25.

### Sauter

**Temps Pris :** Un round

**Spécialisations :** Aucune

**Description :** Cette compétence couvre les sauts dans des directions horizontales et/ou verticales. La difficulté est décidée par la distance à sauter : +5 pour chaque mètre horizontalement et +10 pour chaque mètre verticalement. Si, par exemple, un personnage veut sauter deux mètres en avant et un mètre vers le haut, la difficulté totale serait 20 (5 + 5 + 10 = 20).



### Soulever

**Temps Pris :** Un round

**Spécialisations :** Aucune

**Description :** C'est la capacité d'un personnage à soulever des objets lourds. C'est aussi la capacité du personnage à porter quelque chose pendant une longue durée. La difficulté dépend du poids de l'objet et du temps qu'il le portera. Quand un personnage souève un objet lourd, il doit faire un jet selon le poids. Puis à chaque période supplémentaire, il doit faire un nouveau jet avec une difficulté augmentée selon les valeurs indiquées en dessous.

**Difficulté selon le poids**

10 kilogrammes 0

50 kilogrammes 6-15

100 kilogrammes 16-20

200 kilogrammes 20-30

**Difficulté selon le temps**

1-6 rounds (jusqu'à trente secondes) +0

7 rounds-3 minutes +5

3 minutes-10 minutes +10

10 minutes-30 minutes +15

30 minutes-1 heure +20

Rajoutez +5 à cette difficulté à chaque fois que vous changez de gamme de poids.

## Courir

**Temps Pris :** Un round ou plus

**Spécialisations :** Longue distance, Sprint

**Description :** C'est la capacité du personnage à se diriger rapidement et à tenir son équilibre, particulièrement sur un terrain dangereux. La difficulté est basée sur le type de terrain croisé avec le type de déplacement.

## Nager

**Temps Pris :** Un round

**Spécialisations :** Plongée sous-marine (utilisation de scaphandre pour des profondeurs supérieures à trente mètres)

**Description :** C'est la capacité d'un personnage à se déplacer efficacement et sans risque dans l'eau. Sans cette compétence, un personnage dans l'eau fait face à un risque réel de noyade.

**Difficulté d'action de natation**

nager dans de l'eau claire, calme 1-5

nager dans de l'eau variable 6-10

nager dans des vagues importantes 11-15

nager pendant une tempête 16-20

Sauver un autre personnage de la noyade 21-25



## AGILITE

L'agilité est une mesure de la coordination œil-main de votre personnage et de l'efficacité de ses réflexes. Peut-il viser et tirer avec une arme à feu ? Peut-il conduire un camion tandis que quelqu'un saute sur une voiture adjacente ?

Cet attribut est dédoublé en deux attributs secondaires qui sont : la dextérité et la précision.

La dextérité va conditionner votre rapidité d'action dans les combats mais aussi vos capacités de combat de mêlée.

La précision va déterminer vos qualités de tireur.

## Esquive

**Temps :** Un round

**Spécialisations :** un type d'attaque, comme Armes à feu ou Combat de Mêlée

**Description :** C'est une compétence de réaction permettant d'éviter n'importe quelle attaque, y compris des balles, des coups de pied, des objets jetés, et ainsi de suite.

Les personnages employant la compétence esquive font ce qu'ils peuvent pour éviter l'attaque : glissade, plongeon derrière des meubles, se jeter par terre ou toute autre manœuvre pour éviter d'être frappé.

Quand vous êtes attaqué et que vous voulez esquiver, faites un jet d'esquive sans difficulté. Le résultat que vous obtenez devient la valeur de la difficulté pour cette attaque. Selon le résultat de votre jet, votre attaquant a donc plus ou moins de chance de vous toucher.

## Acrobatie

**Temps :** Un round

**Spécialisations :** Aucune

**Description :** Il s'agit d'une compétence d'esquive qui vous permet de réaliser des manœuvres particulièrement ardues. Tandis que l'esquive est une compétence purement réactive, employée quand quelqu'un vous attaque, l'acrobatie peut-être utilisée à tout moment pour accomplir des exploits impressionnants de dextérité et combiner de telles prouesses avec vos propres attaques de combat. L'acrobatie peut être employée comme amélioration de l'esquive, ce qui signifie que vous pouvez éviter une attaque en réalisant quelque mouvement stratégique utile.

**Difficulté d'Action d'acrobatie**

Se jeter sur l'adversaire en rouleur pour l'étonner (+1D à l'attaque de Combat de Mêlée) 1-5

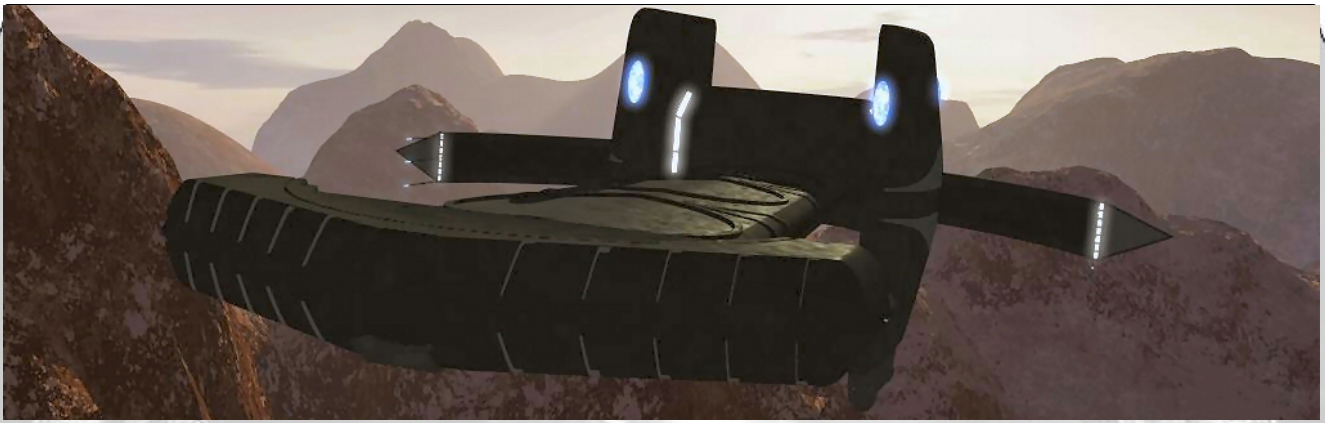
Culbuter sans risque à travers une pièce pleine d'ennemis vous tirant dessus 6-10

Sauter directement sur la tête d'un attaquant à terre 11-15

Exécuter une série stupéfiante de mouvements sur les barres parallèles 16-20

Grimper un mur en poursuivant un adversaire 21-25





### Armes à feu

**Temps :** Un round

**Spécialisations :** Type d'arme à feu employé, comme Pistolet, Fusil et Mitraillette. Alternativement, une arme à feu spécifique comme Desert Eagle 50 pourrait être une spécialisation.

**Description :** La compétence Armes à feu permet l'utilisation de n'importe quelle arme qui peut être employée pour attaquer quelqu'un à distance.

Bien que le terme "armes à feu" se réfère spécifiquement aux armes à poudre, la compétence d'Armes à feu est interprétée largement pour englober des armes comme l'arc, le lance-pierre, les missiles entre autres. Les armes qui sont jetées plutôt qu'utilisées à distance - comme des grenades, des shurikens et des couteaux de jet - s'utilisent avec la compétence Combat de Mêlée (spécialisation Jet).

Quand un personnage tire, la difficulté est basée sur la distance de la cible : plus la cible est loin, plus grande sera la difficulté. Chaque arme a des portées différentes; les armes sont décrites dans le chapitre consacré. Si votre jet de dés égalise ou excède la valeur de la difficulté, votre attaque est réussie.

Cependant ce n'est pas toujours aussi simple. La cible peut employer sa compétence d'esquive pour modifier la difficulté ou peut être partiellement protégée par une couverture. Ces situations sont décrites dans le chapitre sur les blessures et celui sur le combat.

### Armes Goa'uld

**Temps :** Un round

**Spécialisations :** Aucune

**Description :** C'est la compétence qui est employée pour faire fonctionner la technologie Goa'uld, généralement des armes à énergie puissantes et précises. Le fonctionnement de ces armes est très différent de celui d'armes à feu normales et de plus le SGC apprend seulement cette compétence à ceux qui connaissent déjà les armes à feu.

### Armes lourdes

**Temps :** Un round

**Spécialisations :** une classe spécifique ou un type d'arme, comme Missiles, Mitrailleuses Lourdes, Mortiers, et ainsi de suite.

**Description :** Cette compétence supérieure est une extension militaire de la compétence Armes à feu, permettant l'usage des armes lourdes non rencontrées dans la vie civile. Les armes lourdes incluent notamment les missiles, les mitrailleuses lourdes, les mortiers et d'autres dispositifs. Ces types d'armes sont décrits dans le chapitre consacré.

### Sniper

**Temps :** Deux rounds

**Spécialisations :** type spécifique d'arme

**Description :** Cette compétence s'utilise pour les attaques d'armes à feu à longue portée. En termes simples, l'utilisation de cette compétence permet au personnage de faire une attaque à longue portée avec la même difficulté qu'à courte portée. L'utilisation d'une arme de visée confère des bénéfices complémentaires à n'importe quel utilisateur : quelqu'un avec la compétence Sniper est plus efficace à n'importe quelle portée.

### Combat de mêlée

**Temps :** Un round

**Spécialisations :** un type d'arme, comme Arme de mêlée Goa'uld ou batte de base-ball; Armes de jet.

**Description :** Cette compétence s'utilise pour les attaques avec n'importe quelle arme de corps à corps, comme des couteaux, des épées, des clubs, des haches ou même des armes improvisées telles que des chaises ou des vases. Les armes de mêlée sont décrites dans le chapitre consacré.

## Combat à l'aveugle

**Temps :** Un round

**Spécialisations :** Aucune

**Description :** Cette compétence est employée pour un combat de mêlée lors duquel il n'y a aucune source de lumière (durant la nuit ou dans une pièce sombre) ou durant lequel le personnage ne peut pas utiliser la vue (il pourrait être aveugle, ou juste avoir les yeux bandés). Normalement, combattre à l'aveugle donnerait une pénalité de 2D, l'utilisation de cette compétence enlève ce malus. Pour attaquer sans voir sa cible, il faut d'abord un jet de combat à l'aveugle. Si celui-ci est couronné de succès, le personnage peut immédiatement attaquer sans aucune pénalité. (L'utilisation de la compétence combat à l'aveugle ne compte pas comme une action complémentaire.)

## Arts martiaux

**Temps :** Un round

**Spécialisations :** Aucune

**Description :** Cette compétence est un nom générique pour n'importe quel style de combat, du combat de rue au judo en passant par le taekwondo. On ne peut pas utiliser d'ustensiles.

## Pilotage

**Temps :** Un round ou plus

**Spécialisations :** Type de véhicule (avions, voitures...)

**Description :** Cette compétence contrôle l'utilisation de véhicules. Le terme "de véhicules" s'entend au sens large, incluant par exemple les chevaux, les voitures, les bateaux, les avions, et ainsi de suite. Quand vous achetez cette compétence, vous devez spécifier le type de transport que vous êtes capable de conduire, chaque type devant être acheté séparément. Un personnage avec Transport (Cheval) n'a aucune capacité avec Transport (Bateau à voiles) à moins que cette compétence n'ait aussi été achetée. Tant que vous maîtrisez cette compétence pour un véhicule donné, vous n'avez pas besoin de faire de jet sauf en cas de véritable nécessité. Les jets de compétence sont seulement exigés lorsque vous n'avez pas la compétence spécifique pour le type de véhicule (dans ce cas vous faites un jet d'agilité) ou dans le cas de manœuvres délicates (poursuite, ...). Cette compétence ne peut s'acquérir que si elle est justifiée par le background.

## SAVOIR

Le savoir est une mesure de l'intellect de votre personnage, la connaissance, la vigilance et la perception. Savez-vous parler le français ? Savez-vous crocheter une serrure ? Pouvez-vous persuader quelqu'un de vous aider ? Pouvez-vous organiser un coup stratégique efficace ? Pouvez-vous découvrir le tireur isolé caché derrière un obstacle ?

La savoir est dédoublé en deux attributs secondaires qui sont : l'intelligence et l'esprit.

L'intelligence mesure la valeur de votre intellect, vos capacités d'apprentissage.

L'esprit va définir votre ingéniosité, vos qualités d'observation ou d'écoute.

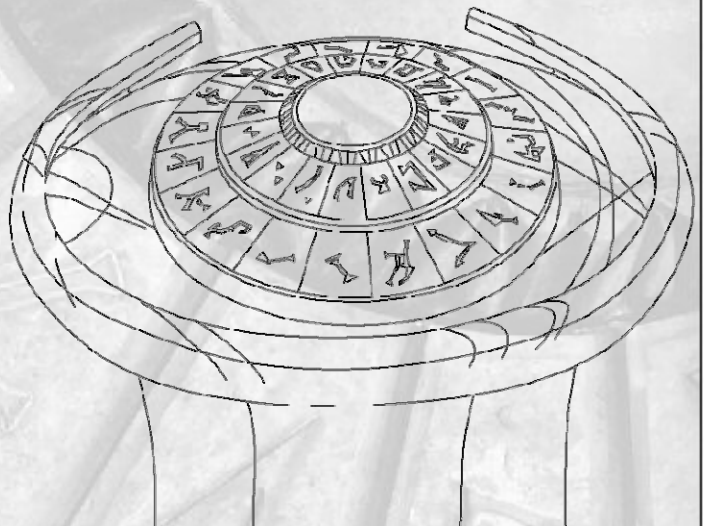
## Universitaire

**Temps :** Variable

**Spécialisations :** Recherche

**Description :** Cette compétence comprend les différents domaines d'étude universitaire, comme les langues antiques ou l'électrotechnique. Quand vous achetez cette compétence, vous devez spécifier la catégorie universitaire que vous connaissez et chaque type doit être acheté séparément. Un personnage avec la compétence universitaire Culture russe n'a aucune notion de connaissance universitaire Électrotechnique à moins que cette compétence n'ait été achetée aussi. En règle générale, n'importe quel secteur dans lequel un personnage pourrait recevoir un diplôme d'une université est un sujet valable pour la compétence Universitaire.

La spécialisation en recherche n'est liée à aucun secteur, mais représente la capacité d'un personnage à exécuter une recherche efficace sur n'importe quel sujet documenté.





## Mécanique

**Universitaire/recherche** : l'utilisateur peut effectuer une recherche fondamentale pour apprendre l'information désirée sur un sujet donné, une personne, un événement, un emplacement. Si le sujet est dans le domaine universitaire de l'utilisateur, l'utilisateur peut d'abord faire un jet avec Universitaire ; le résultat est déduit de la difficulté pour la recherche suivante, reflétant ainsi la connaissance personnelle de l'utilisateur sur le sujet. La difficulté pour trouver l'information désirée est définie par les tables suivantes :

### **Complexité du sujet de la recherche**

Connaissance générale +0

Introduction théorique +5

Information spécifique +10

### **Facilité pour trouver le sujet de la recherche**

Commun +0

Rare +5

Ésotérique +10

### **Source de la recherche**

Bibliothèque moderne ou individus experts +0

Bibliothèque Petite/privée ou individus bien informés +5

Aucune bibliothèque +10.

## Langue

**Temps** : Un round

**Spécialisations** : Aucune

**Description** : Cette compétence permet au personnage de parler, lire et écrire d'autres langues que sa langue maternelle. Quand vous achetez cette compétence, vous devez spécifier la langue (x). Cette compétence ne peut s'acquérir que si elle est justifiée au niveau du background.

### **Difficulté pour dialoguer**

Parler, lire et comprendre les sujets de base 1-5

Parler, lire et comprendre les sujets quotidiens 6-10

Parler, lire et comprendre les expressions complexes 11-15

Parler, lire et comprendre les sujets longs et particulièrement techniques 16-20

Locuteurs imbéciles 21-25

**Temps** : Variable

**Spécialisations** : Type spécifique de machinerie, comme la Réparation d'automobiles, l'Hydraulique, le Moteur Naval, et ainsi de suite.

**Description** : Cette compétence décrit la capacité d'un personnage à faire fonctionner et réparer des systèmes mécaniques impliquant des pistons, des mécanismes, des vilebrequins, et ainsi de suite. Les capacités techniques comme par exemple l'électronique, l'utilisation de microprocesseurs, etc., requièrent quant à elles un jet en compétence technique.

### **Difficulté d'action mécanique**

Faire fonctionner des systèmes mécaniques simples avec le manuel 1-5

Créer et réparer des systèmes mécaniques simples avec le manuel 6-10

Faire fonctionner des systèmes mécaniques complexes à carburant ou électriques 11-15

Créer et réparer des systèmes mécaniques complexes à carburant ou électriques 16-20

## Crochetage

**Temps** : Un round

**Spécialisations** : Aucune

**Description** : Cette compétence représente la capacité du personnage à forcer des serrures mécaniques comme celles trouvées sur des portes, des coffres-forts. Des serrures techniques impliquant des systèmes de sécurité électroniques se crochètent avec la compétence supérieure (de Technique) Sécurité.

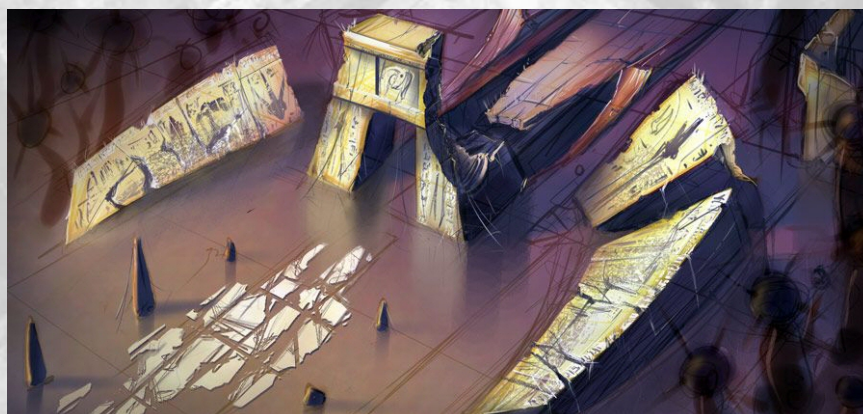
### **Difficulté pour crocheter**

Une serrure de boîte à bijou, un cadenas simple ou une porte archaïque fermée 6-10

une porte moderne fermée 11-15

une serrure à combinaison archaïque 16-20

une serrure à combinaison moderne 21-25





## Médecine

**Temps :** Minutes ou heures

**Spécialisations :** Diagnostic, Premiers secours, Identifier les poisons.

**Description :** Cette compétence permet l'utilisation de diverses techniques, d'outils et de médicaments pour guérir les malades ou blessés de leurs maux. Il est possible de faire un jet par jour et par personne. Cette compétence doit être justifiée dans le background.

**Médecine/diagnostic :** permet de déterminer la nature du problème de santé.

**Temps et difficulté d'un diagnostic**

Déterminer l'existence d'une blessure ou d'une maladie 6-10, 1 round

Déterminer le type d'une blessure ou d'une maladie 11-15, 1 minute

Décider le traitement dont a besoin le patient 16-20, 1 round

Déterminer la cause spécifique de la blessure ou de la maladie 21-25, 1 jour, 1 semaine

**Médecine/premiers secours:** l'utilisateur peut exécuter des procédures médicales de secours dans la limite de l'équipement et des médicaments. Un jet de Premiers secours peut seulement être fait une fois par jour sur un sujet donné. Le fonctionnement est décrit dans la section blessures et soins. Sans équipement ni médicaments appropriés (au moins un kit de premiers secours), la difficulté est augmentée de 5.

**Poison/Identifier:** l'utilisateur peut déterminer si une substance est vraiment toxique. (Déterminer que les maux d'un sujet sont causés par un type de poison relève de la spécialisation Diagnostic).

**Temps et difficulté d'action d'identification de poison**

Déterminer si une substance est toxique 6-10, 1 minute

Déterminer l'effet du poison (la mort, le sommeil, etc.) 11-15, 5 minutes

Reconnaître le poison 16-20, 10 minutes

Déterminer l'antidote 21-25, 1 heure.

## Compétences militaires

**Temps :** Variable

**Spécialisations :** Cartographie, Commande, Premiers secours, Navigation, Tactique .

**Description :** Cette compétence représente la formation acquise par une carrière dans les domaines militaires. (Elle peut être prise par des personnages civils, mais seulement avec justification dans le background.)

En général, la compétence permet au personnage de se comporter comme un soldat professionnel de maîtriser la plupart des domaines de la formation militaire de base. Cependant le maniement des armes à feu, le combat de mêlée, la conduite de véhicule, l'ingénierie, et ainsi de suite ne se font pas sous cette compétence. La compétence militaire est essentiellement basée sur ce que vous apprenez dans le camp pendant vos premiers mois de formation. Les secteurs principaux de cette compétence (dont chacun peut être pris comme une spécialisation) sont listés ci-dessous.

**Cartographie Militaire :** l'utilisateur peut lire et créer des cartes de divers types (de la topographique à la politique.)

**Difficulté d'action de cartographie**

Lire une carte et identifier les symboles 1-5

Créer une carte à petite échelle 6-10

Dresser une carte du terrain 11-15

Dresser une carte du monde 16-20

Dresser une carte astronomique 21-25

**Commandement Militaire :** Donner des ordres militaires basés sur les grades ou bien sur l'expérience. Souvent employé dans des situations de combat où l'action décisive peut se jouer à peu de chose.

**Difficulté d'action**

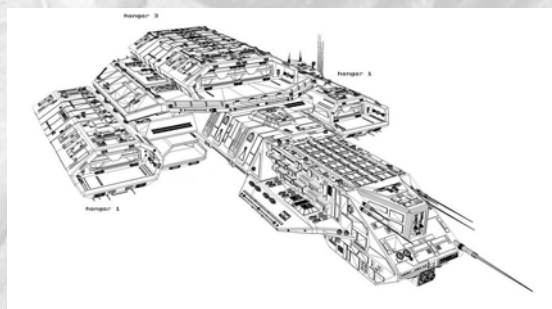
Les cibles ont toutes des raisons d'obéir 1-5

Les cibles ont quelques raisons d'obéir 6-10

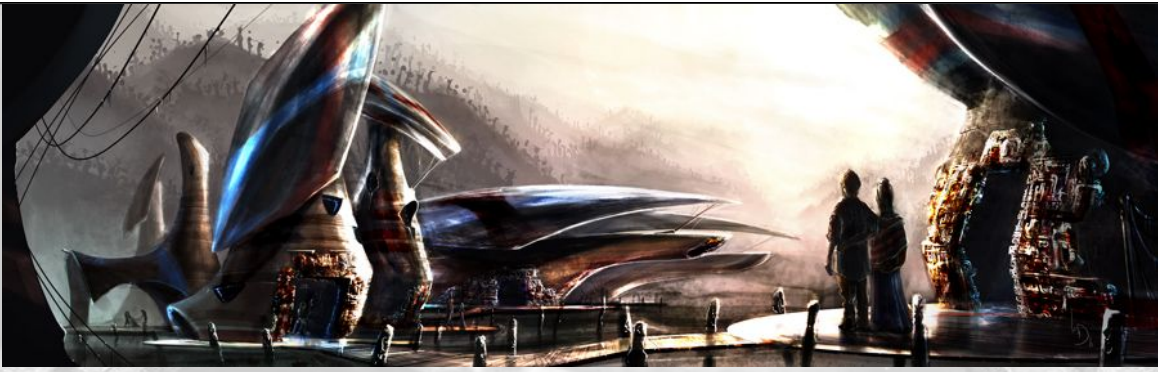
Les cibles n'ont aucune raison d'obéir 11-15

Les cibles sont sceptiques ou soupçonneuses 16-20

Les cibles ont toutes des raisons d'être sceptiques ou soupçonneuses 21-25







**Premiers secours:** l'utilisateur peut exécuter des procédures médicales de secours. Un jet de Premiers secours peut seulement être fait une fois par jour sur un sujet donné. Un jet couronné de succès indique que le niveau de blessure diminue en fonction des règles de soins. Sans équipement ni médicaments appropriés (au moins un kit de premiers secours), la difficulté est augmentée de 5.

**Navigation militaire:** l'utilisateur peut employer des objets références comme une boussole, des cartes, des points de repère et des systèmes de positionnement pour atteindre efficacement une destination sur la terre, la mer ou l'air. En manquant de références appropriées (situation banale sur des mondes étrangers), l'utilisateur travaille avec des points de repère locaux et les estime. Gardez à l'esprit que les compas et des dispositifs de positionnement ne fonctionnent pas sur des mondes étrangers et que le ciel de nuit sera peu familier. L'utilisation de balises rentrantes et de détecteurs de balises est la procédure standard sur toutes les missions SGC et de tels articles sont qualifiés comme "des dispositifs adéquats de navigation."

#### **Difficulté de navigation**

Voyage avec cartes adéquates et dispositifs de navigation 1-5

Voyage avec cartes adéquates ou dispositifs de navigation 6-10

Voyage sans carte et aucun dispositif de navigation dans un lieu familier 11-15

Voyage sans carte et aucun dispositif de navigation dans un lieu peu familier 16-20

**Tactiques militaires:** l'utilisateur peut déduire la façon dont se déploieront de petites forces militaires et les manœuvrer à son avantage. Cette compétence inclue la stratégie d'engagement militaire, y compris l'analyse du déploiement probable par un ennemi connu dans une situation donnée.

La difficulté doit être basée sur les divers facteurs de complexité dans une bataille : nombre d'unités ou d'individus impliqués, terrain, adversaire, équipement, état de préparation des deux côtés, etc.

### **Persuasion**

**Temps :** Un round ou plus long

**Spécialisations :** Aucune

**Description :** Cette compétence s'utilise lorsque l'on veut convaincre une personne à priori réticente, notamment de la nécessité de nous aider. Une personne sera plus ou moins facile à persuader selon sa force de caractère et sa confiance en elle.

#### **Difficulté de la persuasion selon la personne à convaincre**

Naïf ou inintelligent 1-5

Personne raisonnable non directement affectée par le sujet 6-10

Personne raisonnable directement affectée par le sujet 11-15

Personne d'autorité ou fonctionnaire non directement affecté par le sujet 16-20

Personne d'autorité ou fonctionnaire directement affecté par le sujet 21-25

### **Duperie**

**Temps :** Un round ou plus long

**Spécialisations :** Aucune

**Description :** Cette compétence est employée pour tromper des personnages ou de leur faire dire ou faire faire quelque chose qui n'est pas dans leur intérêt. A la différence de la persuasion, la duperie se base sur des mensonges ou des faits erronés.

#### **Difficulté de la duperie selon la personne en face**

Naïf ou inintelligent 6-10

Personne raisonnable non directement affectée par le sujet 11-15

Personne raisonnable directement affectée par le sujet 16-20

Personne d'autorité ou fonctionnaire non directement affecté par le sujet 21-25

Personne d'autorité ou fonctionnaire directement affecté par le sujet 26-30

## Stargate

**Temps :** Un round ou plus long.

**Description :** le centre de commande Stargate enseigne cette compétence à ses recrues. Elle couvre des connaissances universitaires et les pratiques sur le terrain. Au niveau théorique, la compétence Stargate reflète une compréhension de base du projet de SGC, des mondes étrangers et des civilisations, des cultures humaines préindustrielles transplantées, de la nature des goa'uld et des procédures d'opération du SGC. Cela inclut les opérations d'équipement SGC, y compris celles relatives aux balises rentrantes et des détecteurs de balise

## Culture Goa'uld

**Temps :** Un round ou plus long.

**Description :** Le personnage maîtrisant cette compétence possède une connaissance détaillée des Goa'uld, englobant tout ce qui est actuellement connu par SGC. Une utilisation réussie de cette compétence pourrait permettre à l'utilisateur de passer pour un domestique Goa'uld ou reconnaître et comprendre un rituel Goa'uld.

## Technologie Goa'uld:

**Temps :** Un round ou plus long.

**Description :** Cette compétence correspond autant à la mécanique qu'aux compétences techniques, concernant les objets d'origine Goa'uld. (L'utilisateur pourrait réparer un objet Goa'uld, par exemple, mais serait incapable de réparer une automobile.) Pour déterminer la valeur de la difficulté pour l'utilisation et/ou la réparation d'objets Goa'uld connus par SGC, employez l'entrée de la table équivalente sous Mécanique ou Technique. Les objets Goa'uld encore inconnus du SGC peuvent aussi être employés et/ou réparés, mais avec un modificateur de difficulté de 5.

## Stargate Théorie et Opération

**Temps :** Un round ou plus long.

**Description :** L'utilisateur a une connaissance avancée de la porte, il peut reconnaître ou mettre en œuvre des jeux de coordonnées correspondant à des destinations connues. Il peut analyser et réparer une porte défectueuse, y compris avec des dispositifs "maison" composés avec l'équipement approprié.

## Compétences commandos

**Temps :** Variable

**Spécialisations :** Dissimuler, Filature, Furtivité, Survie, Pistage, Piège

**Description :** Cette compétence représente la formation avancée acquise des forces spéciales/commandos dans le devoir militaire. (Elle peut être prise par des personnages non militaires, mais seulement avec la justification raisonnable pour la possession d'une telle connaissance.) En général, la compétence permet au personnage de fonctionner comme un infiltré professionnel dans des environnements ennemis hostiles. Les secteurs principaux de cette compétence (dont chacun peut être pris comme une spécialisation) apparaissent ci-dessous. Note : la compétence Militaire s'utilise pour les procédures militaires de base, la formation et la tactique. Les deux compétences ne se chevauchent pas, assurez-vous que vous comprenez laquelle vous devez utiliser pour votre secteur d'intérêt.

**Dissimuler :** l'utilisateur peut cacher des objets à la vue. Cette compétence s'emploie lorsque l'on essaye de cacher des armes sur soi, cacher des marchandises dans des bagages, dissimuler une entrée et autres tâches semblables. (Votre propre dissimulation est couverte par la spécialisation furtivité.) Le résultat du jet de dé devient la difficulté exigée pour un personnage afin de percevoir l'article caché avec un test de Savoir.

**Filature :** l'utilisateur peut suivre une cible donnée sans la perdre de vue et sans que celle-ci le remarque.

### **Difficulté**

Suivre la cible dans un secteur ouvert 1-5

Suivre la cible dans une petite ville 6-10

Suivre la cible dans une ville moyenne 11-15

Suivre la cible dans une grande ville ou dans un endroit encombré 16-20

**Furtivité :** l'utilisateur peut se cacher pour écouter une conversation. Le résultat du jet devient la difficulté exigée pour que quelqu'un puisse percevoir le personnage.



**Survie :** l'utilisateur sait comment survivre dans des lieux naturels hostiles comme des déserts, des jungles, des océans, des forêts, des montagnes et d'autres terrains dangereux. La survie peut apporter une information générale sur un type de terrain donné, aussi bien que des conseils spécifiques pour lutter contre les dangers naturels. Cette compétence permet de trouver l'essentiel pour survivre : abri, alimentation, médicaments, eau, et ainsi de suite.

### Difficulté de Survie

Le personnage est intimement familier avec le terrain 1-5

Le personnage est familier avec le terrain 6-10

Le personnage est quelque peu familier avec le terrain 11-15

Le personnage est peu familier avec le terrain 16-20

**Pistage :** l'utilisateur peut suivre les traces laissées par une personne ou une créature.

La difficulté dépend du terrain sur lequel on cherche les traces. Pour chaque journée passée depuis que les traces ont été faites, ajoutez +5 au niveau de difficulté.

### Difficulté selon le type de terrain

Saleté douce 1-5

Prairie 6-10

Forêt 11-15

Forêt tropicale humide 16-20

Désert 21-25

**Pièges :** l'utilisateur peut placer et mettre hors de service des pièges mécaniques simples. Les pièges impliquant l'électronique se posent et se désamorcent sous « Systèmes de Sécurité », compétence supérieure de technique.

### Difficulté type de piège

#### Trouver emplacement/fabriquer/désamorcer

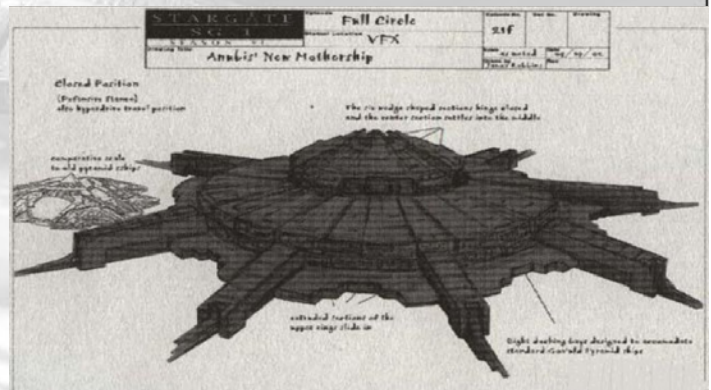
Fosse 1-5/6-10/6-10

Piège à loup 6-10/11-15/6-10

Dalle piégée 6-10/16-20/1-5

Aiguille de serrure 16-20/16-20/16-20

Flèche murale 21-25/21-25/21-25



### Démolition

**Temps :** Un round à plusieurs minutes

**Spécialisations :** Aucune

**Description :** Cette compétence représente la capacité d'un personnage à placer des explosifs dans un but destructif. Un bâton de dynamite (unité de base de mesure explosive) allumé provoque 3D de dégâts à courte portée, 2D de dégâts à moyenne portée et aucun dégât à longue portée ; l'utilisation d'un explosif de cette façon n'exige pas test de Démolition. Si le personnage veut endommager une cible spécifique en faisant détoner une explosion contrôlée, employez les règles suivantes. (Cette approche permet aussi de causer des dégâts complémentaires, puisque l'explosion est préparée dans un but spécifique).

La difficulté dépend de l'objet voulant être détruit :

#### Type de Difficulté d'Objet

Une porte de contre-plaqué 1-5

Une porte en bois dur 6-10

Une porte d'acier 11-15

Un objet légèrement blindé 16-20

Un objet lourdement blindé 21-25

Si le personnage bat la difficulté, il ajoute le dé de dégâts supplémentaire aux dégâts de base. Calculez la différence entre la valeur du jet et la difficulté et reportez-vous au tableau suivant:

#### Points au-dessus de la difficulté - dégâts supplémentaires

1-5 = +1D

6-10 = +2D

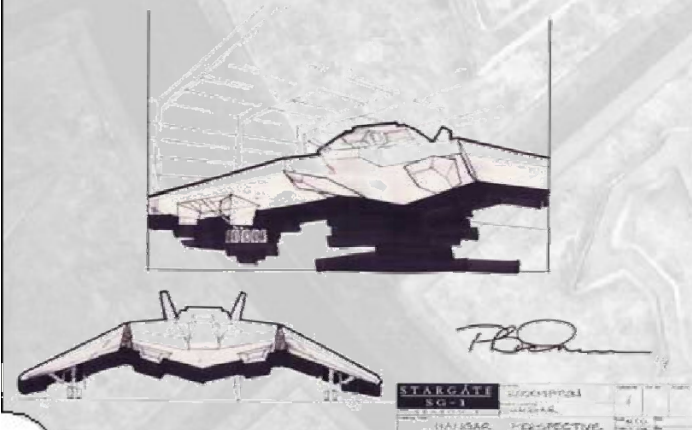
11-15 = +3D

16-20 = +4D

21-30 = +5D

31+ = +6D

Ce bonus est à ajouter aux dégâts de base de l'explosif. Faites le jet des dégâts contre la force (Physique) de l'objet, comme expliqué dans les chapitres de blessures et de combat. Si ces dégâts sont suffisants alors la destruction est une réussite. Notez que le jet n'est pas forcément nécessaire.





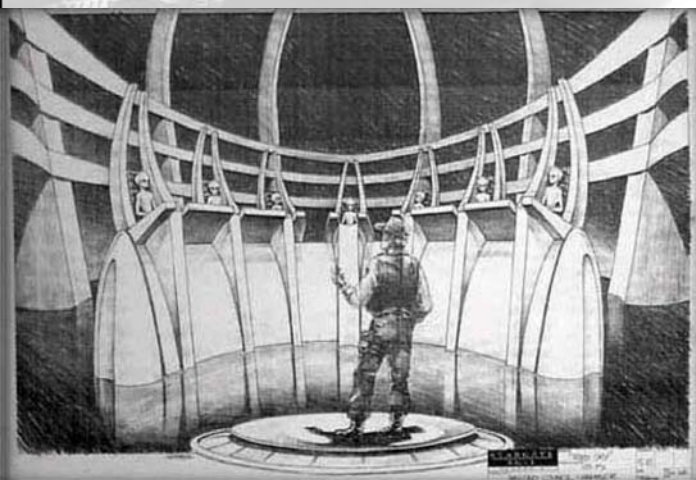
## Talents/Arts

**Temps :** Variable

**Spécialisations :** Ambidextrie

**Description :** Cette compétence s'utilise pour la plupart des capacités créatrices ou les talents, comme le chant, la danse, l'écriture, le jeu, et ainsi de suite. Cette compétence ne peut s'acquérir que si elle est justifiée au niveau du background.

**Ambidextrie:** C'est la capacité à pouvoir se servir aussi bien de sa main droite que de sa main gauche.



## Compétences techniques

**Temps :** Variable

**Spécialisations :** type spécifique de technologie, comme l'Éclairage, les Microprocesseurs, et ainsi de suite.

**Description :** Cette compétence s'utilise pour faire fonctionner, réparer ou concevoir des éléments électroniques, électriques ou des technologies particulières comme l'énergie solaire ou les systèmes de communications. Les capacités mécaniques comme la réparation automobile, l'hydraulique, et ainsi de suite s'utilisent avec la compétence Mécanique.

### **Difficulté d'Action Technique**

Faire fonctionner des systèmes techniques simples sans microprocesseurs 1-5

Créer et réparer des systèmes techniques simples sans microprocesseurs 6-10

Faire fonctionner des systèmes techniques complexes avec microprocesseurs 11-15

Créer et réparer des systèmes techniques complexes avec microprocesseurs 16-20

## Piratage

**Temps :** Cinq minutes à une heure voir plus

**Spécialisations :** Type ou modèle d'ordinateur.

**Description :** C'est la capacité à ignorer les instructions d'un ordinateur et à les employer de façon non permise - pour avoir accès aux données sûres, mettre en fonction à un temps donné, etc. Cela couvre l'utilisation de logiciels et du approprié. Pour faire cela à distance - comme par Internet ou par ligne composée - ajoutez +5 de difficulté.

### **Type de Difficulté**

Ordinateur de bureau avec sécurité simple 1-5

Ordinateur de bureau avec sécurité de qualité d'entreprise 6-10

Ordinateur de bureau gouvernemental ou militaire standard 11-15

Ordinateur d'unité centrale avec sécurité de qualité d'entreprise 16-20

Ordinateur d'unité centrale avec sécurité gouvernementale ou militaire 21-25

Ordinateur extraterrestre 26-30



## Systèmes de sécurité

**Temps :** Un round à plusieurs minutes

**Spécialisations :** Type ou modèle de dispositif de sécurité – Alarme de maison, Serrures de portes codées, etc.

**Description :** Cette compétence représente la connaissance qu'un personnage a des systèmes de sécurité techniques impliquant l'électronique comme les alarmes, les serrures codées, les caméras vidéo, etc.

### **Type de Difficulté de Sécurité**

Sécurité domestique simple 1-5

Sécurité d'affaire professionnelle 6-10

Sécurité d'entreprise de haute qualité 11-15

Sécurité gouvernementale 16-20

Sécurité militaire 21-25

Sécurité militaire top secret 26-30



## Autres compétences

Au cours du jeu, vous pouvez rencontrer des situations dans lesquelles aucune compétence inscrite n'est appropriée à la tâche. Quand de telles situations surgissent, le MJ peut simplement demander de faire un jet avec l'attribut approprié plutôt qu'une compétence. Si votre personnage joue au basket, par exemple, votre capacité à ce jeu pourrait être représentée par l'attribut d'Agilité avec une difficulté plus importante si vous jouez très occasionnellement.

Cependant, il se pourrait que vous vouliez prendre une compétence de Basket-ball (ou autre) que vous pourriez augmenter comme une autre compétence. Assurez-vous que votre compétence est bien une nouvelle compétence et non une spécialisation possible d'une compétence déjà existante.

Quelle est la différence entre une spécialisation et une compétence supérieure ? En règle générale, une spécialisation est simplement une concentration particulière sur un domaine couvert par la compétence. Une compétence supérieure est une extension de la compétence associée dans un domaine similaire plus précis que la compétence.



# STARGATE NEMESIS







# STARGÅTE NEMESIS

## LES REGLES





# LES REGLES

Voilà, vous êtes fin prêt pour commencer à jouer à Stargate : Nemesis. Cette partie va être le clavier obligatoire pour le merveilleux MJ sadique que vous faites ! Gniark ! Pour les joueurs un passage par ces règles est conseillé, mais, n'oubliez pas que votre gentil MJ que vous avez généreusement soudoyé pourra vous les expliquer, n'hésitez pas à rajouter des cookies !

Stargate : Nemesis a des règles plutôt simples à retenir, cela dit si vous ne comprenez pas certaines règles, modifiez-les à votre goût ou supprimez-les si elles ne sont pas d'une très grande importance. Essayez cependant de bien les assimiler car cela n'est pas toujours agréable de casser le rythme d'un combat violent pour dire : STOOOOOOOP ! Attendez je sais plus quelle est la difficulté. Les PJ vous maudiront si vous faites ça... En même temps ils vous maudissent déjà!...

Allez les enfants en route pour l'aventure !

## Jet d'action

Dans tous les jeux de rôle les joueurs vont faire réaliser des actions à leurs personnages. Pour déterminer si celles-ci réussissent ou échouent, ils jettent un nombre de dés correspondant à la valeur de la compétence (ou celle de l'attribut s'ils n'ont pas amélioré la compétence). Chaque fois qu'ils font quelque chose d'important et lorsqu'il y a un risque d'échec, le joueur fait un jet de compétence. (exemples : quand le personnage essaie de tuer un adversaire, conduire un camion ou obtenir des informations d'un prisonnier). Par contre il est inutile de faire un jet pour savoir si le personnage peut descendre la rue car cette action est considérée comme une action de routine.

## Le dé de chance

Chaque fois qu'un personnage fait un jet de dé pour une compétence ou un attribut, le joueur doit choisir un dé d'une couleur différente pour représenter le dé de chance (ce n'est pas un dé supplémentaire).

-Si le dé de chance fait 2, 3, 4 ou 5, on l'ajoute normalement au total des dés.

-Si le dé de chance fait 6, alors on ajoute 6 au total des dés et on le relance en rajoutant encore le chiffre au total.

-Si le jet fait à nouveau 6, rajoutez le total et relancez encore. Vous pouvez continuer cela tant que le dé de chance fait 6. (on peut donc obtenir un résultat très élevé si le dé de chance fait une succession de 6).

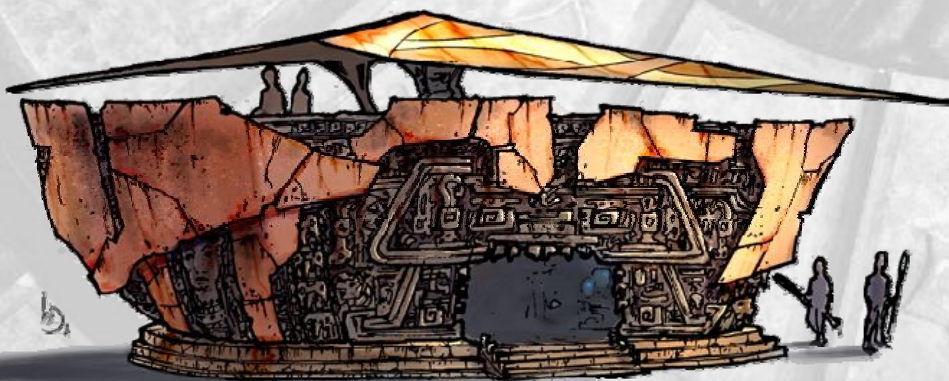
Pour le premier jet seulement, si le dé de chance donne un 1, le joueur doit le signaler au MJ, qui choisira une des deux options :

-Additionnez le dé normalement.

-On fait le total avec les autres dés pour voir si on réussit tout de même le jet, mais "une complication" arrive. (Celles-ci sont décrites dans la section suivante.)

## Pourquoi un dé de chance?

Le dé de chance représente la bizarrerie du destin et du hasard. Parfois les personnages sont vraiment, mais vraiment chanceux – et à d'autres moments, rien ne semble aller correctement. Bien que la simulation intègre déjà des facteurs dans un degré substantiel d'incohérence, nous avons besoin d'un dé de chance pour déclencher les extrêmes de bonne et mauvaise fortune qui arrivent dans la vie réelle.



### Valeur de difficulté

Très facile 1-5  
Facile 6-10  
Modéré 11-15  
Difficile 16-20  
Très difficile 21-25  
Héroïque 26 +

glowing array of crystals housed in the mouth like the mouthpiece of an air-cooled machine gun

single switch

candy-pink beam to show power

energy cells housed in clear plastic glow tubes

There, there and to the left are how it's loaded

magazines in 48 inches long finished in polished metal one over each magazine to allow blaster to back of warner clear pipe

J.P. Pappas

Les difficultés héroïques peuvent prendre n'importe quelle valeur supérieure à 25.  
La difficulté peut, hypothétiquement, atteindre 100, voire plus.  
De plus le MJ peut modifier ces niveaux de difficulté selon ses besoins, ils sont juste là à titre d'exemple.  
Voici quelques directives pour choisir une difficulté :

## Très facile

Presque tout le monde est capable de faire cela.  
Exemples : Tirer sur quelqu'un à bout portant,  
conduire une voiture à vitesse modérée sur une route  
en bon état, savoir que les points lumineux dans la  
nuit sont des planètes et des étoiles. Il n'est pas for-  
cément utile de faire réaliser ces jets par les PJ.



Une personne normale est capable de réaliser l'action. Bien que ces tâches ne soient pas trop difficiles, il y a toujours un risque d'échec. Exemples : Tirer sur quelqu'un à courte portée, conduire d'une voiture à une vitesse modérée sur une route cahoteuse, trouver l'étoile polaire.

## Modéré

Ces actions exigent une certaine compétence, un effort et de la concentration. Il y a un réel risque d'échec, mais les personnages les plus compétents peuvent réussir assez facilement. Exemples : Tirer sur quelqu'un à portée moyenne, garder le contrôle d'une voiture sautant un fossé, reconnaître une constellation.



## Jets en opposition

### Difficile

Les tâches difficiles sont telles que la plupart des personnes ne peuvent les réaliser. Elles demandent beaucoup de connaissance en la matière. Exemples : Tirer sur quelqu'un à longue portée, conduire une voiture à grande vitesse autour d'obstacles mobiles, savoir retrouver une autre galaxie ou un système solaire.

### Très difficile

Même les professionnels doivent travailler pour réussir cette tâche. Seules des personnes connaissant très bien le domaine peuvent réussir. Exemples : Tirer sur une personne camouflée à longue portée, conduire une voiture dans un centre commercial durant une poursuite et ne blesser personne, reconnaître des corps anormaux dans le ciel (nouvelles comètes) et les repérer dans l'espace.

### Héroïque

Ces tâches sont presque impossibles à réaliser sans faire appel à un effort extraordinaire et à la chance. Exemples : Tirer à longue portée sur une personne courant à grandes enjambées avec un simple revolver, sauter d'un autobus par une petite ouverture lorsque celui-ci s'engage sur un pont non fini, forcer le code de navigation composé par la Porte des étoiles.

Le MJ peut choisir n'importe quelle valeur comme seuil dans l'écart donné par le type de difficulté.

Lorsque deux personnes sont en conflit, toutes deux font un jet sous la compétence concernée (ou sous l'attribut); le résultat le plus élevé l'emporte.

Voici quelques exemples :

-Une partie de poker : les deux joueurs font tous deux un jet de talent (jouer), le jet plus haut gagne.

-Un marchand et un personnage, le joueur marchand le coût d'une carpe. Bien qu'une valeur de difficulté puisse être utilisée, on peut aussi faire un jet en opposition. Tous deux font un jet de Talent (Affaire). Si c'est le personnage qui gagne alors le prix sera baissé sinon le prix reste le même (voire augmente).

-Un personnage tirant au pistolet fait un jet d'armes à feu (Pistolet), la cible peut utiliser la compétence esquive. Si le jet d'armes à feu est égal ou supérieur à l'esquive, la balle touche la cible, si c'est le contraire l'attaque échoue.

## Modificateurs d'Opposition

Si un personnage a un avantage clair sur autre dans un conflit, le MJ peut vouloir assigner un modificateur. Ceux-ci ne sont pas employés quand l'un des adversaires a simplement une valeur plus grande dans la compétence, mais pour refléter des situations peu communes où la compétence n'est pas le seul facteur de détermination. Ajoutez le modificateur au résultat du dé du personnage avantagé.

*Exemple : les personnages font la course dans les bois d'un village. Si un personnage est un indigène et connaît le secteur et que l'autre est un membre du SG-1 qui ne connaît pas cette terre, l'indigène pourrait avoir un bonus de +10 à sa course*



### Valeur du modificateur

Le personnage a seulement un léger avantage. +1-5

Le personnage a un bon avantage. +6-10

Le personnage a un avantage décisif. +11-15

Le personnage a un avantage très net. 16 et +

### Valeur inconnue

Les joueurs doivent-ils connaître la valeur de la difficulté ou du jet d'opposition ? Généralement, non - dans la vie réelle du SGC, personne ne sera autour pour dire, comme vous le faites avec vos PJ, le degré de difficulté d'une tâche. Cependant, si un joueur s'interroge spécifiquement le niveau d'une action envisagée, et qu'il a au moins 3D dans la compétence associée, le MJ peut choisir de donner la description du type de difficulté - Très facile, Facile, Modéré, Difficile, Très difficile, Héroïque - mais pas en révéler la valeur spécifique. Cela reflète la capacité du personnage, par l'expérience et la formation, à mesurer grossièrement la difficulté d'une action. Si le joueur a au moins 5D dans la compétence, le MJ peut choisir de révéler la valeur spécifique. Dans un jet d'opposition il peut donner la catégorie à laquelle appartient la personne avec qui il est en opposition - avec plus ou moins de précision selon le temps qu'il côtoie la personne avec qui il s'affronte.



### Scènes et Rounds

Cette simulation emploie deux sortes de chronométrages pendant le jeu : scènes et rounds.



### Scènes

Les scènes sont employées lorsque le temps nécessaire à la prise de décision n'est pas très important. Le MJ décrit simplement la situation, les joueurs disent ce qu'ils veulent que leur personnage fasse (et font les jets si nécessaire), le MJ leur dit ce qui arrive et combien de temps cela prend.

Une scène peut couvrir quelques minutes, quelques heures ou même des jours, voire des semaines.

Une scène peut montrer une conversation entre deux personnes. Une autre scène peut couvrir les heures durant lesquelles le groupe de PJ négocie un traité de paix ou construit des fortifications pour repousser des attaquants.

En décrivant les scènes, le MJ peut juste exposer la durée de temps passé, expliquer les actions des joueurs et enchaîner sur la scène suivante.

*Exemple : Joe est le MJ et Don joue un personnage nommé Jedberg.*

*Joe : "vous avez rampé jusqu'au dégagement où se trouve la porte. C'est le crépuscule."*

*Don : "Je prends une position de surveillance dans un arbre, je me camoufle avec des feuilles et des branches."*

*Joe : "Fais un jet de « se cacher »."*

*( Don effectue le jet. )*

*Joe : "Bien, deux heures plus tard la Porte des étoiles entre en activation."*



## Rounds

On divise le temps en rounds lorsque chaque seconde compte. Un round représente environ cinq secondes de temps de jeu.

Les rounds sont employés le plus souvent lors de combats, mais ils peuvent être utilisés n'importe quand, lors de conflits critiques ou durant une bataille. On peut y avoir recours pour simuler les éléments stressants d'une poursuite intense ou quand les personnages doivent réaliser une tâche en un temps limité, comme essayer de désamorcer une bombe avant qu'elle n'explose.

Les rounds sont aussi employés quand il est important de connaître qui est le premier à agir, comme par exemple si un personnage veut saisir une balle au sol avant qu'un adversaire n'y donne un coup de pied pour l'éloigner.

Chaque round se décompose en deux phases :

1. Initiative
2. Jet d'action

Quand les deux phases sont finies, le round suivant commence. Les rounds continuent tant que le MJ pense qu'ils sont nécessaires - souvent jusqu'à la fin d'un combat. Une fois que l'action round par round est finie, retournez à l'utilisation de scènes.

### 1. Initiative

Chaque personnage joueur ou non joueur fait un jet de dextérité afin de déterminer son initiative.

Le personnage qui obtient le score le plus haut sera alors le premier à agir et ainsi de suite.

Le jet d'initiative ne compte pas comme une action. Cependant, si le personnage faisant le jet est blessé, les pénalités sont appliquées à ce jet aussi.

Un petit conseil, pour vos PNJ (comme par exemple un bataillon de 5 jaffas), faites leur un jet d'initiative commun, cela rendra la gestion des combats bien plus facile.

## 2. Jet d'action

On procède de la façon suivante : le joueur avec la plus haute initiative déclare son action en premier. Le joueur dit au MJ les actions qu'il compte effectuer durant le round et fait les jets de dés nécessaires. Puis le joueur ou l'adversaire ayant la valeur d'initiative suivante fait de même et ainsi de suite pour tous les intervenants du round.

On ne peut pas retarder son action, elle est faite à son tour d'initiative ou elle est perdue.

Une fois que tout le monde a achevé toutes ses actions, le round suivant commence, à moins que le MJ n'enchaîne sur la scène de résolution du conflit.

## Actions Multiples

Les personnages peuvent essayer de faire plusieurs choses durant un même round - mais plus ils tentent de choses, et plus grandes seront les pénalités qu'ils subiront sur toutes leurs actions pendant ce round.

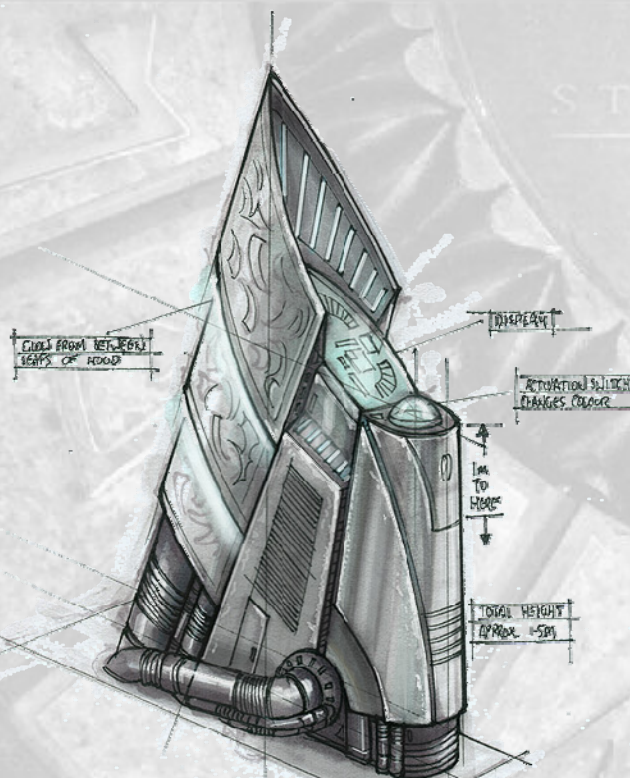
### Pénalité selon le nombre d'actions durant le round

Une action - aucune  
Deux actions - 2D  
Trois actions - 4D  
Quatre actions - 8D  
Cinq actions - 16D  
... Et ainsi de suite.

## Compétence de Réaction

Quand un personnage est attaqué, il peut décider de se défendre, pour cela il annonce au début du tour qu'il échange ses actions pour une défense et gagnera un nombre de dés correspondant à celui de la dextérité divisée par deux (arrondi inférieur) qu'il ajoutera à sa valeur d'esquive principale. Par exemple si vous avez 4D en dextérité et 2D en Esquive et que vous choisissez de vous défendre vous aurez  $2D + (4D/2) = 4D$  en esquive.

haaken console





## Actions Libres

Les actions libres sont tout ce qu'un PJ peut automatiquement exécuter, quelles que soient les conditions. Ce sont les actions très simples qui n'exigent ni jet ni beaucoup d'effort ; si quelque chose exige une concentration significative c'est qu'il ne s'agit pas d'une action libre.

Exemples d'actions libres :

- Jet de dextérité pour déterminer l'initiative.
- Crier une phrase ou deux à quelqu'un à travers un couloir.

- Jeter un rapide coup d'œil autour de soi ou dans une pièce. (À la discrétion du MJ, on peut permettre aux personnages de faire des jets d'esprit pour découvrir d'éventuelles choses inhabituelles ou dissimulées.)

- Se saisir de quelque chose. (Bien sûr, cette action peut être difficile au milieu d'un combat - dans ce cas qu'elle ne compterait pas comme une action libre)

- Jet de résistance aux dégâts. Un personnage fait un jet pour résister aux dégâts (même s'il est blessé), bien que les maladies et d'autres circonstances puissent réduire les dés de résistance.

## Actions sans jet

Les personnages font souvent des actions ne nécessitant pas de jet de compétence mais comptant comme telles (donc prises en compte dans le calcul des actions multiples).

Exemples d'actions sans jet :

- Recharger une arme.
- Obtenir des informations de base sur un ordinateur.
- Tout ce qui exige de la concentration, mais dont la réussite n'est pas mise en cause.

## Préparation

Un personnage désirant prendre deux fois plus de temps pour exécuter une tâche reçoit un bonus de +1D pour son jet. Le personnage ne peut rien faire d'autre pendant ce temps.

Le MJ doit décider si "la préparation" peut être employée pour une tâche donnée. Dans le doute, demandez au joueur de justifier le bonus de préparation.

La préparation est souvent employée pour les attaques d'armes à feu, le round supplémentaire étant consacré à viser la cible. Cette règle peut être appliquée à beaucoup de tâches techniques ou mécaniques à long terme, comme une réparation ou la construction de quelque chose. Le temps supplémentaire permet de faire progresser lentement mais sûrement la tâche, en examinant et réévaluant chaque détail sans cesse.

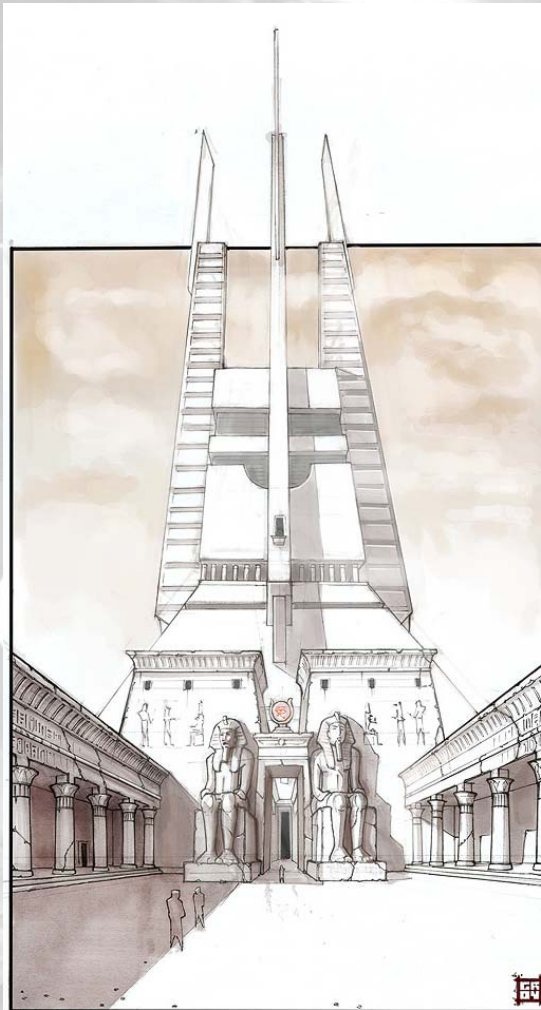
La préparation n'est pas pertinente pour l'ensemble des actions. On ne doit généralement pas permettre aux personnages de se préparer pour esquiver une voiture. Ils ne seront pas capables de se préparer pour des compétences comme universitaire par exemple, mais il peut y avoir des circonstances (à l'appréciation du MJ) pour lesquelles le bonus est justifié.

## Précipitation

Les personnages peuvent essayer de se précipiter pour accomplir plus rapidement une action qui prend normalement deux rounds ou plus. (Les actions qui prennent un round ne peuvent pas être précipitées.)

Un personnage se précipitant essaie d'accomplir la tâche en deux fois moins de temps que prévu, le joueur fait donc un jet avec seulement la moitié de la valeur.

Le MJ décide si une tâche peut être précipitée ou non. Il est raisonnable de dire qu'un personnage pourrait se précipiter si celui-ci essaie de franchir une ultime limite. Dans d'autres cas, se précipiter n'a pas beaucoup de sens. Dans le doute, demandez au joueur de justifier cette précipitation.





### Passage entre scènes et rounds

Vous devrez utiliser de nombreux passages entre scènes et rounds pour maintenir la tension du jeu. Par exemple, si les personnages ont 10 minutes pour atteindre la porte avant que le dispositif n'explode ? Cela a beau être une situation à forte montée d'adrénaline, il faudrait 120 rounds en faisant du round par round, ce qui détruirait à coup sûr l'ambiance stressante.

Au lieu de cela, l'emploi d'une combinaison de scènes et de rounds permet de jouer la scène de façon fluide. Les scènes décrivent les personnages courant jusqu'au vestibule puis descendant à toute vitesse les escaliers. Dites aux joueurs combien de temps prennent ces actions – vous pouvez même en profiter pour faire un jet de compétence. (Un personnage qui rate son jet peut amener une catastrophe ralentissant tout le groupe, par exemple en se tordant la cheville ou en se perdant en cas de complication).

Vous pouvez compléter les actions de base par des événements qui augmenteront encore la tension, et se réglant au round par round. Peut-être qu'un groupe de jaffas arrive dans la zone où les personnages se trouvent.



### Actions Combinées

Deux ou plusieurs personnages peuvent parfois travailler ensemble pour accomplir plus efficacement une tâche. Ce processus est appelé actions combinées. Les actions combinées peuvent être employées pour le combat (plusieurs gardes tirant sur un même personnage) ou dans une situation où plusieurs personnes travaillent étroitement ensemble (un groupe révisant un planeur Goa'uld terrassé ou construisant un pont de corde à travers un canyon).

Les personnages doivent consentir à combiner les actions. Un personnage participant à une action combinée ne peut accomplir en plus que des réactions.

Le personnage ayant la compétence de commandement la plus haute (à défaut l'attribut Savoir) est le leader. Il peut diriger autant de personnages que sa valeur dans la compétence (ou l'attribut) appropriée.

C'est au MJ d'évaluer la difficulté du jet de commandement. Voici quelques facteurs devant être pris en compte :

-Complexité de la tâche

-Précision nécessaire (Une tâche dont le résultat final doit être très précis – des composants devant être alignés au millimètre, par exemple – sera d'autant plus difficile à exécuter).

-Nombre de personnages impliqués (Plus il y a d'individus, plus il est difficile de les diriger correctement)

-Niveau de compétence et expérience des personnages (Les personnages avec un très haut niveau de compétence ou qui ont déjà fait ce type de tâches dans le passé seront plus capables de comprendre ce que l'on attend d'eux et feront leur travail. Les autres auront besoin de temps pour se mettre dans le bain, particulièrement si la tâche est complexe).

-Degré d'affinité entre les personnages (Les personnes qui se connaissent à peine ont parfois des difficultés à travailler ensemble efficacement, les gens qui ne peuvent pas se supporter ne vont probablement pas être très efficaces non plus).

-Durée pour effectuer la tâche (La difficulté est plus importante si l'on dispose d'un temps limité).

### Echelle de difficulté des actions combinées

**Très facile** : la tâche n'est pas très compliquée ou n'est pas précise. Les personnages sont très compétents et/ou travaillent ensemble régulièrement.

**Facile** : la tâche est assez facile ou exige un degré de précision minimal. Les personnages sont compétents et/ou travaillent ensemble de temps à autres.

**Modérée** : la tâche exige beaucoup d'effort ou une certaine précision. Les personnages ont un niveau modeste de compétence et/ou se connaissent à peine.

**Difficile** : la tâche est difficile ou exige un haut degré de précision. Les personnages ne sont pas très compétents dans le domaine et/ou travaillent rarement ensemble.

**Très difficile** : la tâche est très difficile ou exige une précision extrême. Les personnages sont non qualifiés dans le domaine ou n'ont jamais travaillé ensemble (ou se méprisent).

**Héroïque** : la tâche est incroyablement difficile ou exige un niveau presque impossible de précision. Les personnages sont complètement nuls dans le domaine, se méprisent, voire ne parlent pas la même langue.

Vous pouvez augmenter ou diminuer la difficulté en vous basant sur d'autres facteurs, comme les conditions météorologiques (les personnages vont devoir travailler sous des pluies torrentielles) ou tout ce qui pourrait affecter la capacité du commandant à faire travailler les personnages en harmonie. Si une tâche est très facile et les personnages sont très compétents ou expérimentés, vous pouvez même permettre à un leader de combiner des actions pour un nombre de personnes plus important qu'il n'a de dés dans sa compétence commandement.

Si le jet de commandement est réussi, le bonus d'action combinée est de +1D pour chaque union de trois personnages. Si le nombre de personnages n'est pas divisible par trois, ajoutez +1 pour un personnage supplémentaire et +2 pour deux personnages supplémentaires.

Si le jet de commandement a échoué, il peut toujours y avoir un bonus d'action combinée mais plus petit. Soustrayez 1D du bonus pour chaque point d'échec. (Un bonus ne peut pas descendre à moins de 0D.)

Le bonus d'action combinée s'ajoute au jet du personnage à la plus haute compétence travaillant sur la tâche.

Si un groupe de personnages combine des actions sur un combat, le bonus peut être divisé entre jets d'attaque et de dégâts. De même, si la tâche exige au moins deux jets de compétence, le bonus peut être réparti entre n'importe lequel de ces jets.

### Combat

Quand des agents du programme STARGATE entrent en conflit avec des extraterrestres ou même des cultures humaines transplantées, le combat peut être l'un des résultats. Bien que nous cherchions à établir des relations paisibles avec les autres peuples, nous rencontrons parfois quelques groupes d'individus qui ne partagent pas notre vision des choses.

En règle générale, les membres du SGC peuvent employer la force, mais doivent éviter de donner la mort dans n'importe quel engagement face à un adversaire inconnu, à moins que des vies ne soient clairement en jeu. On espère que chacun des combats sera le dernier avant un processus de paix.

Ce chapitre explique les règles employées dans cette simulation pour gérer le combat. Il couvre l'attaque, les modificateurs de combat, la réaction aux attaques, les dégâts et la guérison.

### Attaque

Il y a deux types d'attaques de base décrites dans cette simulation : les attaques à armes à feu et le combat de mêlée. Elles sont jouées respectivement sous les compétences Armes à feu et Mêlée, en utilisant n'importe quelle spécialisation appropriée possédée par le PJ dans ces domaines.

### Armes à feu

Chaque "arme à feu" (armes mécaniques comme l'arbalète, la catapulte, etc., incluses) - se décrit en termes de jeu en fonction de ses dégâts et de sa portée (en mètres).

*Par exemple, 9mm Beretta M92 : 4D, 10/25/50. Le pistolet cause 4D de dégâts et sa portée est de 3 à 10 mètres (portée courte), 11 à 25 mètres (portée moyenne) et 26 à 50 mètres (longue portée). En dessous de 3 mètres, il s'agit d'une portée dite à bout portant.*

Le niveau de difficulté du jet d'armes à feu est déterminé par la portée de la cible.



### Echelle de difficulté de portée

A bout portant : Très facile

Court : Facile

Moyen : Modéré

Long : Difficile

Comme dans les règles normales, une fois la difficulté connue, vous devez choisir une valeur de difficulté. Si le jet d'attaque est égal ou supérieur à la valeur, le coup porte. Les valeurs de difficulté peuvent être modifiées par des compétences de réaction et/ou n'importe quel modificateur.

Ces sujets sont abordés plus tard dans ce chapitre.



## Evaluation de la portée

Plutôt que de mesurer méticuleusement les portées à chaque round, vous pouvez employer des évaluations :

-Quand deux personnes sont debout, durant une conversation, ils sont d'habitude à bout portant - environ trois mètres de distance. Donc la distance « conversation » est une difficulté très facile.

-Quand deux personnes sont dans la même pièce de la taille d'une chambre à coucher ou de la salle de séjour d'une maison bourgeoise de taille moyenne, ils sont d'habitude à portée courte. Donc la distance « dans une pièce » est une difficulté facile.

-Quand deux personnes sont au grand air, se saluant à travers un petit parking ou en bas d'un chemin, ils sont d'habitude à portée moyenne. Donc la distance de « salutation au grand air » est une difficulté modérée.

-Quand deux personnes sont dans les coins opposés d'un terrain de sport, ils sont d'habitude à longue portée. Donc la distance « terrain sportif » est une difficulté difficile.

Notez que ces évaluations sont pour des pistolets, qui sont conçus pour les petites portées.

En règle générale, un personnage employant une arme à feu à longue portée comme un fusil peut baisser la difficulté d'un niveau dans les évaluations suscitées.

## Mêlée

Chaque arme de mêlée – incluant les couteaux, les chaises, les clubs, les lances, et ainsi de suite - possède une difficulté associée à son utilisation: Très facile, Facile, Modéré, Difficile, Très difficile ou Héroïque. (Choisissez une valeur de difficulté spécifique pour l'attaque.) Si le jet d'attaque est égal ou supérieur à cette valeur, les coups portent. Les valeurs de difficulté peuvent être modifiées par des compétences de réaction et/ou n'importe quel modificateur. Ces sujets sont abordés plus tard dans ce chapitre.

En plus des "armes", la mêlée s'utilise aussi pour les attaques sans arme autres que le corps humain lui-même : donner un coup de poing, donner un coup de pied, jeter, etc. Les compétences supérieures d'Arts martiaux sont utilisées directement pour ce type de combat, à défaut on peut utiliser la Mêlée elle-même ou simplement l'attribut Agilité. Ce type d'attaques est de base d'un niveau Très facile, ce à quoi on ajoute les modificateurs, comme d'habitude. Plus votre niveau de compétence est haut, plus les modificateurs vous aideront.

## Modificateurs de Combat

Manœuvres spéciales que les MJ peuvent inclure dans le jeu.

**Surprise.** Quand les personnages sont étonnés, leurs attaquants peuvent automatiquement prendre leur première action avant que le camp surpris ne puisse agir. Ce dernier ne peut pas employer les compétences de réaction contre cette première action.

**Dégainer.** Un personnage peut dégainer une arme d'un étui ou en attraper une en plein vol, mais cela compte comme une action.

**Munitions.** Beaucoup d'armes ont une *évaluation de munitions* ("des munitions"). Quand l'arme a tiré plus de fois que son évaluation de munitions, l'arme doit être rechargée. À moins qu'il ne soit spécifié autrement, le rechargement prend une action.

**Cadence.** Quelques armes ont une *cadence de tir*. (S'il n'y a pas de cadence, l'arme peut tirer autant de fois que le souhaite le personnage dans un round, chaque tir comptant comme une action séparée.) Si la cadence est à un simple numéro alors il s'agit du nombre maximal de tirs pendant un round. Si la cadence est inscrite comme une fraction, cela signifie que l'arme ne peut tirer que durant certains rounds. (Une cadence de 1/3, par exemple, signifierait que l'arme peut tirer une fois tous les trois rounds.)

**Zone de Détonation.** Quelques armes - comme les grenades et les armes lourdes - ont une zone de détonation. Tout ce qui se trouve dans cette zone est affecté. Si la zone de détonation inclue plusieurs portées, une cible plus éloignée du centre de la zone subit moins de dégâts.

**Visée.** Les attaquants peuvent viser une petite cible, comme une partie spécifique du corps d'un adversaire ou l'arme à feu dans la main d'une cible. Ajoutez +1D à la difficulté pour une cible de 10 à 50 centimètres de long. Ajoutez +4D à la difficulté pour une cible 1 à 10 centimètres de long. Ajoutez +8D à la difficulté pour une cible inférieur à 1 centimètre.

**Visibilité.** Les personnages sont plus durs à frapper quand ils sont plus difficiles à repérer. Si la visibilité est affectée, l'attaquant subit des modificateurs de difficulté.

**Modificateur de difficulté selon la visibilité**

Fumée légère +1D  
 Fumée épaisse +2D  
 Fumée très épaisse +4D  
 Pauvre lumière +1D  
 Nuit de pleine lune +2D  
 Obscurité complète +4D

**Couverture.** Les personnages peuvent se cacher derrière des objets solides, qui les rendent plus difficile à toucher - ils ont *une couverture*. (De tels objets peuvent aussi fournir *une protection*, décrite dans la section suivante, selon la façon dont on s'en sert.) les modificateurs suivants sont appliqués à la difficulté de l'attaquant :

**Modificateur de difficulté selon la couverture**

25 % sont couverts +1D  
 50 % sont couverts +2D  
 75 % sont couverts +4D  
 100 % sont couverts, ne peut pas être frappé avant que la protection ne soit enlevée.



**Protection.** Des objets résistants peuvent fournir *une protection*. Si l'attaquant réussit à battre la difficulté de base, mais n'a pas assez pour battre le modificateur de couverture supplémentaire décrit dans la section précédente, cela signifie que l'attaque ne frappe pas le personnage qui se cache derrière. C'est alors la protection qui subit les dégâts. Le jet de dégât sera fait contre le classement de corps de la protection.

**Classement de Corps de la Protection**

Porte en bois fragile 1D  
 Porte en bois standard 2D  
 Porte en métal standard 3D  
 Porte renforcée; porte de voiture 4D  
 Mur concret 10D

Si le jet de dégâts est inférieur à la protection, alors celle-ci n'est pas endommagée et la cible ne subit aucun dégât. Si le jet de dégâts est égal ou supérieur alors référez-vous au tableau suivant pour connaître les dégâts de la cible.

**Jet de dégâts/modificateur aux dégâts de la cible**

0-3 aucun dégât pour la cible  
 4-8 1D  
 9-12 2D  
 13-15 4D  
 16 + dégâts complets pour la cible

**Armure.** L'armure est une protection portée sur le corps. En terme de jeu, l'armure s'ajoute simplement aux jets de résistance du personnage. (Elle n'ajoute rien aux autres jets de Corps.) Quelques types d'armure peuvent mieux protéger contre certaines attaques que d'autres. Les différents types d'armure sont décrits dans le chapitre "les armes et l'équipement".

**Modificateurs de Jet**

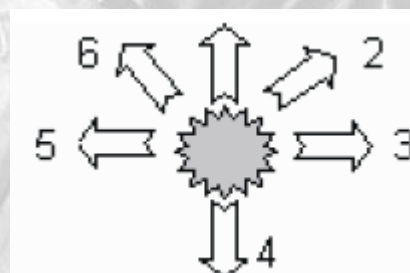
Les armes qui se jettent sur la cible ( couteau de lancer, hache de jet,... ) sont soumises à leurs propres modificateurs. La difficulté de base est inscrite pour chaque arme, mais les modificateurs suivants peuvent être employés par le MJ pour mieux représenter la situation en cours.

**Portée.** Le niveau de difficulté du lanceur est augmenté ou diminué selon la portée de la cible en additionnant ou soustrayant des dès à son jet de tir, comme suit :

**Modificateur de jet selon la portée**

Bout portant +1D  
 court --  
 Moyen -1D  
 Long -2D

**Déviations.** Si le lanceur manque l'attaque, l'arme poursuit tout de même son chemin. D'abord, lancez un D6. Le résultat vous dit dans quelle direction l'arme a dévié, selon le diagramme suivant. Puis, déterminez alors la distance que parcourt l'arme en mètres: jetez 1D6 pour la catégorie à bout portant ou portée courte, 2D6 pour la portée moyenne et 3D6 pour la longue portée.





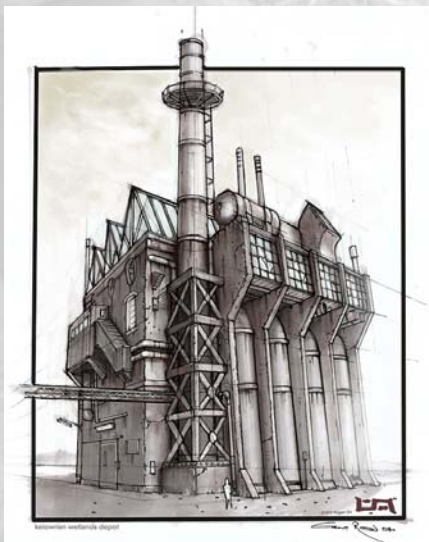
## Réactions à une attaque

Quand quelqu'un vous attaque, vous pouvez essayer de vous écarter. C'est là que les compétences de réaction entrent en jeu. (Comme expliqué dans le chapitre précédent - "les Règles" - vous pouvez employer une compétence de réaction à tout moment). La compétence de réaction principale est l'esquive, qui peut être employée pour essayer d'éviter n'importe quelle sorte d'attaque, que ce soient d'armes à feu ou de mêlée. (La compétence supérieure acrobatie fait de même, mais offre des options non réactives complémentaires pour l'utilisateur. Nous nous référons juste aux esquives génériques dans cette section).

Il y a deux types de réactions : réactions spontanées et réactions complètes. On explique les différences de leurs modificateurs dans le chapitre précédent. Les différences de résultats sont décrites ci-dessous.

**Réactions spontanées.** Elles se font en plus des autres actions de ce round. Pour vous dérober, faites un jet de compétence esquive. (N'oubliez pas d'ajouter les pénalités pour des actions multiples, si besoin.) Le résultat du jet est la nouvelle valeur de la difficulté de l'attaquant, prenant la place de n'importe quelle valeur que le MJ aurait employée autrement - même si la nouvelle valeur est inférieure à ce qu'elle aurait été.

**Réactions complètes.** Celles-ci sont faites au lieu des autres actions de ce round (qui sont alors annulées). Pour cela le joueur annonce au début du tour qu'il échange ses actions pour une défense et gagnera un nombre de dés correspondant à celui de la dextérité divisée par deux (arrondi inférieur) qu'il ajoutera à sa valeur d'esquive principale. Par exemple si vous avez 4D en Dextérité et 2D en Esquive et que vous choisissez de vous défendre vous aurez 2D+ ( $4D/2 = 4D$ ) en esquive.



## Dégâts

Quand des coups portent, l'attaquant jette les dégâts. Il y a trois types de dégâts de base :

**Les armes à feu** ont normalement une quantité de dés de dégâts déterminés. Un 9mm, par exemple, fait 4D de dégâts.

**Les armes de mêlée** ont normalement des valeurs de dégâts selon le physique de l'attaquant. Une valeur de Force +1D, par exemple, signifie que l'attaquant jette ses dés de Force et ajoute 1D.

**Les attaques de mêlée sans arme** produisent normalement la valeur de Force de l'attaquant en dés de dégâts.

Une fois que le jet de dégâts est fait, la cible fait un jet de Constitution pour résister aux dégâts. Si ce jet est plus haut que le jet de dégâts, aucun dégât n'est fait - l'attaque a échoué. Si le jet de dégâts est supérieur, il prendra autant de blessures légères que de dégâts subis.

## Les Blessures :

Vous avez la possibilité d'utiliser deux systèmes de blessures différents :

- Un système basique
- Un système complet

### Le système basique

Dans Stargate, il n'est pas possible de mourir, du moins pas si vous n'avez pas fait une action qui vous amènerait de façon évidente à la mort.

Il existe deux types de blessures :

- les blessures légères
- les blessures graves

A chaque fois qu'un personnage subit des dégâts, il se voit infliger des blessures légères. Ceci s'applique de cette façon : quand vous serez impliqué dans un tel événement, votre adversaire fera un jet de dégâts, la valeur obtenue à ce jet vous donnera la valeur des blessures légères infligées.

A chaque fois que vous subissez des blessures légères, vous devez faire un jet de constitution dont la difficulté correspondra au nombre de vos blessures légères. Si votre jet est réussi, vous encaissez le coup et gardez vos blessures légères. Si votre jet est raté, vous prenez 1 blessure grave si la différence entre la difficulté et votre jet est inférieure à 20, 2 si elle est comprise entre 20 et 40 etc... Remplacez alors toutes vos blessures légères par la ou les graves que vous avez subies.

## Les malus du système complet

Si le nombre de vos blessures graves est égal à vos dés de constitution divisé par 2 (arrondi inférieur), vous êtes abasourdi et votre dé de chance ne peut plus être lancé, vous perdez alors 1D à tous vos jets.

Si le nombre de blessures graves est égal à votre nombre de dés de constitution, vous tombez inconscient et vous ne pouvez plus faire d'actions.

### Le système complet

Pour utiliser ce système le MJ doit se munir de la fiche de blessure ci-jointe. Ce système est basé sur la localisation des blessures. Vous utilisez toujours les concepts de blessures légères et graves, mais maintenant il vous faut les situer et appliquer un malus logique selon leur localisation.

Tout d'abord pour localiser les blessures il faut que le MJ lance un D10 : le score décidera de la localisation :

1-2 : J ambe (1 : droite ; 2 : gauche)

3-4 : Bras (3 : droit ; 4 : gauche)

5-10 : Torse

La tête est volontairement oubliée puisque que nous considérons que pour la toucher il faut la viser. Ce système de localisation ne s'applique que lorsqu'un ennemi tire sur un PJ (et non pour l'inverse : en effet vos PJ devront annoncer quelle partie du corps de l'ennemi ils visent).

Le PJ devra noter le nombre de blessures subies à chaque endroit touché.

Le PJ fait toujours un jet de Constitution après chaque blessure, en prenant comme difficulté la somme de toutes les blessures légères. S'il est réussi il garde ses blessures légères, s'il est raté il efface les blessures légères de l'endroit où il en avait le plus et les remplace par une ou plusieurs graves selon le jet. 1 blessure grave si la différence entre la difficulté et votre jet est inférieure à 20, 2 si elle est comprise entre 20 et 40 etc...



Si la somme de vos blessures graves est égale au nombre de vos dés de constitution divisé par 2 (arrondi inférieur), vous pouvez toujours lancer votre dé de chance, s'il fait 6 vous ne le relancerez pas.

Si la somme de vos blessures graves est égale à votre nombre de dés de constitution, vous tombez inconscient et vous ne pouvez plus faire d'actions. (ceci est toujours valable)

A ceci s'ajoute des malus liés à l'emplacement des blessures :

### **Bras droit**

Blessure grave < constit/2 :

-1D pour l'utilisation d'armes à deux mains

-1D en armes à une main pour les droitiers

Blessure grave > constit/2 :

-2D pour l'utilisation d'arme à deux mains

-2D en armes à une main pour les droitiers

### **Bras gauche**

Blessure grave < constit/2 :

-1D pour l'utilisation d'armes à deux mains

-1D en armes à une main pour les gauchers

Blessure grave > constit/2 :

-2D pour l'utilisation d'armes à deux mains

-2D en armes à une main pour les gauchers

### **Jambes (droite/gauche)**

Blessure grave < constit/2 :

-1D à toutes les actions nécessitant les jambes

-marche impossible si les deux jambes ont des graves

Blessure grave > constit/2 :

-2D à toutes les actions nécessitant les jambes

-marche impossible si les deux jambes ont des graves

### **Torse**

Blessure grave < constit/2 :

-1D à tous les jets sauf ceux basés sur le Savoir (Int, esprit) et ceux de Constitution

Blessure grave > constit/2 :

-2D à tous les jets sauf ceux basés sur le Savoir (Int, esprit) et ceux de Constitution



## Guérison

La guérison - par opposition aux premiers secours, qui offrent simplement une aide provisoire - exige un certain temps pour la récupération. Les personnages doivent se rendre dans des hôpitaux ou des cliniques, mais parfois cela est impossible. "La guérison médicale" se fait par le biais d'actes médicaux professionnels, tandis que "la guérison naturelle" couvre la récupération "sur le terrain".

La guérison naturelle vous fera perdre vos blessures légères :

- 5 à la fin d'une bataille
- 2 par heure
- 5 par heure de repos complet

La guérison médicale vous fera perdre vos blessures graves :

Pour cela il vous faudra avoir bénéficié de premiers secours qui mettront en route le processus de guérison :

- 1 par 4 heures de repos complet
- 3 par nuit de repos complet

Les premiers secours :

Il y a deux types de premiers secours :

- Les premiers secours militaires (faits par des militaires)
- Les premiers secours médicaux (faits par des médecins,

joueurs ou non)

Dans tous les cas voici les difficultés :

Bras : 10

Jambes : 15

Torse : 20

Tête : 25

Soins militaires :

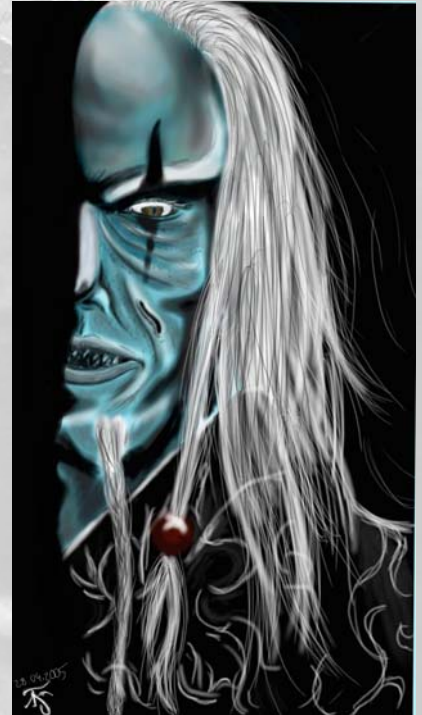
Le résultat est basé sur la différence entre le résultat et la difficulté :

- 0 → -2 blessures légères
- 1-5 → -4 blessures légères
- 6-10 → -6 blessures légères
- 11-15 → -8 blessures légères, -1 blessure grave
- 16 et + → -10 blessures légères, -2 blessures graves
- jet raté → aucun effet
- jet raté, dé de chance = 1 → +10 légères

Soins médicaux

Le résultat est basé sur la différence entre le résultat et la difficulté :

- 0 → -4 blessures légères
- 1-5 → -8 blessures légères
- 6-10 → -12 blessures légères, -1 blessure grave
- 11-15 → -16 blessures légères, -2 blessures graves
- 16 et + → -20 blessures légères, -3 blessures graves
- jet raté → aucun effet
- jet raté, dé de chance = 1 → +5 légères







# STARGÅTE NEMESIS

## LES ÅRMES





# LES ARMES

Durant vos parties de Stargate Nemesis, vous devrez vous servir de différentes armes. Chaque soldat du SGC possède un armement de base qui est le suivant :

- FN P90
- M9
- Couteau de survie
- 3 chargeurs pour P90 (soit 150 balles)
- 3 chargeurs pour M9 (soit 45 balles)

Vous devrez noter sur votre feuille de personnage le nom de l'arme, ses dégâts et sa portée.

Bien sûr cet équipement est un équipement conventionnel, mais durant certaines de vos missions vous allez très certainement avoir à emporter d'autres types d'armes.

Voici donc la liste des armes utilisables dans le jeu, celle-ci ne contient pas toutes les armes possibles et imaginables mais suffisamment pour votre plaisir de jeu.

Pour la plupart des armes vous trouverez des valeurs de portée correspondant respectivement à la portée courte, moyenne et longue. A portée courte aucun modificateur n'est appliqué aux jets, à portée moyenne enlevez 1D aux jets de tir et de dégâts, à portée longue enlevez 2D.

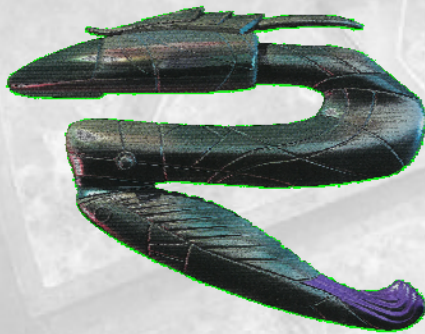
Le Zat fonctionne grâce à un dispositif interne de charges portables qui permet d'envoyer des rayons d'énergie vers une cible particulière. La charge électrique pénètre dans la peau et libère une chaleur extrême. Un tir de Zat peut altérer temporairement le champ électrique de toute cible. On peut donc l'utiliser pour protéger un être, un objet ou un espace contre les attaques d'une source d'énergie hostile.

La charge émise par un Zat est comparable à une très forte électrisation. Lorsque le courant électrique traverse le corps, la victime est prise de spasmes et de tremblements douloureux. La charge perturbe les fonctions normales du corps, causant des inhibitions musculaires ainsi que des problèmes respiratoires. Le sujet peut perdre conscience pendant une période qui peut aller jusqu'à 20 minutes. Une seconde charge entraîne un arrêt cardiaque mortel et une montée aiguë de la température. En cas de troisième attaque, la cible visée se désintègre.

1<sup>er</sup> tir : paralysie de 15 min – jet de constitution

2<sup>ème</sup> tir : mort

3<sup>ème</sup> tir : disparition du corps.



## Zat'nik'tel

Le Zat'nik'tel est une arme de poing de réserve pour les Jaffas, conçue pour remplacer leur lance. Son utilisation est simple. Il suffit de placer la partie inférieure dans la paume de la main, de presser une fois pour l'activer, et une deuxième fois pour tirer. Il est possible de tirer plusieurs coups rapides successifs. Les Goa'uld utilisent rarement cette arme pour tuer. Elle sert surtout à contrôler en infligeant une douleur vive et paralysante chez la victime. Les Jaffas n'ont que rarement besoin d'utiliser le zat'nik'tel, puisque la vue de cette arme suffit à effrayer les gens qui sont devenus leurs esclaves.



Portée : 10/25/50

## **Lance goa'uld**

Ce long bâton est l'arme des Jaffas par excellence. Elle est alimentée par une petite réserve de naquadah liquide, comme la plupart des technologies goa'uld. Il y a un bouton sur le bâton qui permet d'ouvrir la "tête" de l'arme. Un bouton annexe permet de tirer. Un tir bien placé dans le thorax d'un homme est mortel. L'extrémité arrière de l'arme lui permet d'être utilisée dans un combat rapproché pour mettre à terre un ennemi avant d'utiliser en sécurité la décharge énergétique de type plasma.



Dans des mains expérimentées, l'arme peut être relativement efficace, mais elle n'est pas optimisée pour l'usage militaire. Malgré une autonomie et une puissance importante qui la rend très endurante et destructrice, l'absence d'appareil de visée la rend très imprécise et moins performante qu'un P90, raison pour laquelle le SGC ne l'a pas adoptée pour ses équipes. Les Jaffas sont donc en fait équipés d'armes ayant pour but d'inspirer la terreur sans souci d'efficacité.

La puissance de chaque tir dépend de facteurs tels que le temps laissé à l'arme pour se recharger entre chaque tir. Il est possible d'utiliser la lance Jaffa en rafale mais c'est alors aux dépens de la puissance.

Tir : Dégâts 6D

Portée : 20/50/100

Contact : Force + 1D

### Bracelet goa'uld



Le gant goa'uld est un dispositif porté dans la main par la majeure partie des maîtres goa'uld rencontrés par les équipes SG. Il envoie une charge d'énergie avec plusieurs effets différents. Il est généralement utilisé contre des adversaires ou pour punir les Jaffas désobéissants ou qui ont échoué. Le gant possède la capacité de frapper physiquement des personnes ou des objets éloignés avec une grande force, ou peut simplement produire une douleur atroce dans le crâne de la victime quand il est utilisé de très près. Dans de rares occasions, des individus qui ont mis ce gant n'ont pas réussi à le contrôler et ont reçu une décharge mortelle. Le major Carter a trouvé un de ces dispositifs lors d'une mission de secours sur Cimméria. Évidemment le bref temps passé comme hôte du Tok'ra Jolinar a engendré les changements physiques et psychologiques nécessaires pour utiliser ce dispositif. En effet, il suffit d'avoir une petite quantité de Naquadah dans le système sanguin pour être en mesure d'utiliser le gant goa'uld.

Onde de choc : 3D de dommages étourdissants (blessures légères qui disparaissent à la fin du round et qui ne se transforment pas en graves).

Portée : 5 mètres maximum (dégâts physiques si utilisé à moins d'un mètre)

Torture

### Grenade de choc goa'uld



La grenade de choc goa'uld est une sphère petite et légère qui disperse une grande quantité d'énergie une fois activée. Ayant une fonction semblable aux grenades employées par les militaires sur Terre, son objectif primaire est de mettre l'adversaire hors d'état de nuire. Une fois lancée, elle produit une grande charge d'énergie et génère un flash de lumière extrêmement puissant tout en émettant simultanément un ultrason censé rendre les victimes inconscientes. Les effets secondaires sont une perte de conscience immédiate, et une cécité provisoire provoquée par le flash. Elle est employée par les Jaffas pour invalider des attaquants dans des chambres ou pièces où un combat avec des armes conventionnelles n'est pas approprié et où le combat à mains nues est impossible.

Onde de choc : 6D de dommages étourdissants (blessures légères qui disparaissent à la fin du round et qui ne se transforment pas en graves), aucun effet sur les objets non-animés.

Aire d'effet: rayon de 5 mètres, -1D par tranche de 5 mètres supplémentaires.

### Pistolet 9mm Beretta





Le Beretta 92 est un pistolet semi-automatique italien conçu par Beretta et entré en production dans sa première version en 1976.

Il s'agit d'une amélioration du modèle 1951 qui a connu un succès commercial considérable. Il est adopté entre autres par les armées américaine, italienne, canadienne, française, dont notamment la Gendarmerie (Beretta 92G ou PAMAS G1) et une partie de l'armée américaine (sous l'appellation M9 pour le 92F et M10 pour le 92FS).

Il est produit sous licence en Égypte, au Brésil (Taurus PT-92, version locale du 92S) et en Afrique du Sud (sous la forme du Vektor Z-88 dont le chien est plein).

Cette arme est un pistolet de conception très classique, relativement volumineux et lourd en comparaison des armes plus modernes dont le Glock 17 fut le précurseur, ce qui ne pose pas de problème particulier pour les applications militaires. Le Beretta 92 est une arme au design éprouvé qui se caractérise par son chargeur de 15 coups en 9 mm Parabellum et une grande fiabilité. Ce dernier point est parfois mis en cause, il est toutefois difficile de faire la part des choses étant donné le très grand nombre d'armes en circulation et la multitude des productions sous licence accordées par Beretta.

Dégâts : 4D

Chargeur : 15

Portées : 10/25/50

### HK MP5



Heckler und Koch  
MP5a3

Le MP5 (Maschinenpistole 5) est un pistolet mitrailleur allemand produit par la firme Heckler&Koch. Développé à partir de 1964 sous le désignation de HK 54, il est adopté par la police et la douane allemande en 1966 sous le nom de MP5. Un grand nombre de services de police et d'unités spéciales ont suivi l'exemple par la suite. Le MP5 a connu un grand nombre de versions et reste en production aujourd'hui encore. Conçu comme une version miniature du G3, il fonctionne avec un mécanisme de retardement de l'action par verrouillage par galets initialement développé pendant la Seconde Guerre mondiale pour le fusil d'assaut stg45 et que l'on retrouve sur un grand nombre d'armes produites par Heckler&Koch après guerre. Le MP5 a été initialement produit en trois versions, le MP5A1 sans crosse, le MP5A2 avec une crosse fixe et le MP5A3 doté d'une crosse télescopique. Le MP5A1 est particulièrement rare et le MP5A3 est sans doute le plus répandu.

Dégâts : 4D

Chargeur : 30

Portées : 10/50/100

Notes : Possibilité de tir en rafale par rafales de 3 balles → -1D en tir, dégâts fois 3, impossible à longue distance sans s'appuyer sur un support

### FN P90



Ce tout nouveau fusil mitrailleur est vite devenu la référence en terme de combat en milieu ouvert (ce qui est souvent le cas dans Stargate). Pourquoi diable a-t-il été choisi par les unités SG ? Pour la bonne et simple raison que le calibre des balles utilisées par ce fusil mitrailleur en fait une arme extrêmement efficace. En effet au lieu d'utiliser la standard 9\*19 parabellum (H&K MP5) ce fusil utilise un calibre plus gros : une balle 5.7\*28 mm. Ce type de munitions à l'heure actuelle est capable de percer un gilet pare balle. Il est rarement utilisé sauf en cas de prise d'assaut dont l'objectif est de tuer. Seuls les militaires utilisent cette arme, aucune troupe civile ne la possède.



Il faut savoir cependant que ce fusil reste moins meurtrier que notre bon vieux FAMAS (Fusil D'Assaut des Manufactures de St Étienne) ou que le bon vieux AK47 dit « Kalachnikov ». C'est un fusil très compact est assez léger, il ne pèse que 3 kilos chargeur plein (50 balles). Le chargement des balles se fait par le dessus à la verticale et les balles sont éjectées par le dessous. C'est le nom du projet, à savoir « Projet 90 » qui a laissé son nom à ce fusil issu des Fabriques Nationales de Belgique. Il a une portée effective de 150 mètres et une portée maximum de 200 mètres, on peut y adapter une lampe, une visée laser, un silencieux et enfin un trépied. Sa cadence de tir est de 900 coups à la minute, sa durée de vie est de plus de 20.000 coups. Sa longueur est de 500 mm, sa hauteur de 210 mm et enfin son épaisseur de 55 mm. La longueur totale de son canon est de 256,5 mm et il possède 8 rayures droites qui lui confèrent un meilleur pouvoir perforant en sortie de canon.

Dégâts : 5D

Chargeur : 50

Portées : 50/100/200

Notes : Possibilité de tir en rafale par rafales de 3 balles → -1D en tir, dégâts fois 3, impossible à longue distance sans s'appuyer sur un support

### M16



Issu d'un développement difficile, il s'agit de la version militaire de l'AR-15, un fusil achevé par Armalite en 1958. La fiabilité et la précision de la première version étaient insuffisantes et Armalite revendit les brevets de l'arme à la firme Colt qui reçut une commande de 8.000 armes à livrer aux forces du *Strategic Air Command* en 1960. Les services de recherche de l'armée américaine en achetèrent 1.000 de plus en 1962 et les distribuèrent à des fins de test aux forces sud vietnamiennes. L'expérience se solda par quelques rapports enthousiastes qui débouchèrent en 1963 sur la commande de 85.000 unités pour équiper l'armée de terre sous la désignation XM16E1 et de 19.000 armes supplémentaires pour l'armée de l'air sous la désignation M16. Le M16 fut officiellement adopté par l'armée de l'air américaine en 1964 puis en 1967 par l'armée de terre. Colt reçut une commande de 850.000 unités en 1966.

La véritable innovation apportée est l'utilisation d'une munition de petit calibre sur une idée des services de recherche de l'armée américaine. Armalite développa une munition puissante de calibre .22, soit 5,6 mm environ. Dérivée de la cartouche de chasse .222 Remington et .222 Remington Magnum, elle fut nommée .222 Remington Special puis .223 Remington ou 5,56 × 45 mm en désignation métrique. L'armée américaine adopta finalement cette munition, constituée de plomb chemisé, sous le nom de M193. Jusqu'alors, la munition utilisée pour ses fusils était la 7,62 OTAN, une munition puissante, à la fois encombrante et produisant un recul trop important pour permettre un tir automatique confortable depuis une arme d'épaule. Le bloc soviétique était alors équipé de l'AK-47, arme d'une puissance moindre mais qui en définitive correspondait mieux aux exigences réelles du combat. La nouvelle munition développée pour le M16 permettait aux soldats d'emporter plus de cartouches en opérations et de bénéficier d'une arme polyvalente présentant une portée, une précision et une puissance aussi adéquates que celles de l'AK-47. Cette munition devint rapidement le standard de l'OTAN sous la désignation 5,56 mm OTAN à partir de 1980.

Dégâts : 6D

Chargeur : 50

Portées : 50/200/450

Notes : Possibilité de tir en rafale par rafales de 3 balles → -1D en tir, dégâts fois 3, impossible à longue distance sans s'appuyer sur un support



**Fusil sniper M40A3**

Le M40 a connu trois principales versions : le M40A1 à crosse en bois de l'époque du Viêt Nam, le M40A2 avec une crosse en fibre de verre à partir des années 70, et le M40A3, version récemment modernisée. Tous présentent la particularité, comme d'autres armes des Marines (Colt M1911 MEU(SOC) Pistol, fusil DMR, etc.), d'avoir été assemblées (au moins en partie) par des armuriers des Marines, et non de provenir directement d'une firme commerciale.

Après avoir servi une trentaine d'années, le M40A1 a commencé à être remplacé par le M40A3 au début des années 2000. Le développement du M40A3 commença en 1996, et l'arme finale fut présentée en 2001. Les M40A3 sont soit des M40A1 reconstruits (lorsqu'ils sont envoyés en armurerie pour réparation ou entretien), soit neufs. Les fusils ont connu quelques variations mineures, notamment en ce qui concerne les optiques.

Dégâts : 6D

Chargeur : 5

Portées : 100/300/900

**Fusil sniper Barrett M82**

Le Barrett M82 (plus récemment connu comme le M82 ou le M107) est le plus célèbre et le plus répandu des fusils de précision utilisant la puissante cartouche de calibre .50, conçue à l'origine pour la mitrailleuse lourde Browning M2HB. Né de l'imagination de Ronnie Barrett en 1982 (d'où le nom de l'arme), il est développé par la *American Barrett Firearms Company*. Il est utilisé par beaucoup d'unités d'élite et d'armées dans le monde, surtout par les forces spéciales américaines.

On l'appelle aussi "Light Fifty" par rapport à son gros calibre de 12.7x99mm (.50 calibre BMG en anglais). On trouve plusieurs variantes du M82, notamment le M82A1 (et A3) et le bullpup M82A2. Le M82A2 n'est plus fabriqué, bien que le XM500 puisse être vu comme son successeur potentiel, tant qu'il emploie une configuration bullpup.

Dégâts : 8D

Chargeur : 10

Portées : 800/2300/6400

Notes : -2D en tir si le tireur n'utilise pas l'arme posée sur le bipied, transport en mallette obligatoire.

**FN Minimi M249**

La FN Minimi (Mini-mitrailleuse) est une mitrailleuse légère conçue par la fabrique nationale de Herstal en Belgique (FN Herstal) dans les années 1970. Cette mitrailleuse est chamberée en 5,56 mm OTAN, la cartouche ss109 fut initialement créée pour elle. Cette munition employée dans les fusils d'assaut est moins puissante et porte donc moins loin que les munitions généralement utilisées dans les mitrailleuses moyennes. Mais elle est aussi moins encombrante et offre donc une arme plus mobile qui peut être maniée par un homme seul et dotée d'une importante puissance de feu qui lui permet de procurer un appui efficace, du point de vue défensif et offensif.

En conséquence, cette mitrailleuse à emprunt des gaz a été conçue pour appuyer la FN MAG, non pour la remplacer. Dans une section on trouve généralement une mitrailleuse d'appui général (FN MAG, M-60E3 ou AAT 52) et deux FN Minimi pour le soutien.

Dégâts : 6D

Chargeur : boîte de 50

Portée : 50/300/600

Notes: Possibilité de tir en rafale par rafales de 4 balles → -1D en tir, dégâts fois 4, impossible à longue distance, sauf si le tireur utilise l'arme posée sur le bipied



**FN MAG 58 (M240)**

La FN MAG 58 est une mitrailleuse développée par la FN Herstal belge en 1958. L'appellation MAG est l'acronyme de mitrailleuse d'appui général.

La FN MAG utilise des bandes 200 coups (généralement fragmentées en bandes de 50 coups pour faciliter le transport par les hommes) qui peuvent s'utiliser tenues ou pendantes, ou encore dans des boîtes en plastique rigide ou des pochettes en tissus souples.

L'arme tire à culasse ouverte, ce qui signifie que la culasse mobile est retenue à l'arrière jusqu'au moment où le tireur presse la détente. Son mécanisme est directement hérité du fusil-mitrailleur Browning BAR M1918, l'un des tous premiers fusils mitrailleurs. Elle est alimentée par bandes de 100 coups ou plus.

L'arme est pourvue d'un bipied mais peut être montée sur un trépied ou sur un véhicule. Dans les deux derniers cas, la crosse et le bipied peuvent être enlevés et les armes peuvent le cas échéant être équipées d'une paire de poignées situées à l'arrière. Les modèles récents sont équipés d'un rail standard qui permet de monter toute une gamme de lunettes.



**Dégâts :** 7D

**Chargeur :** bandes de 100

**Portées :** 200/800(bipied)/1800 (trépied)

**Notes :** nécessite 2 personnes pour le transport et l'utilisation

Possibilité de tir en rafale par rafales de 5 balles

- En courte distance :-1D en tir, dégâts fois 5
- En moyenne distance : -1D en tir, dégâts fois 4
- En longue distance : -2D en tir, dégâts fois 3

**Lance grenade M203**

Le M203 est un lance grenade à un seul coup et à rechargement manuel venant se placer sous le garde-main de l'arme depuis laquelle il est utilisé. De conception entièrement métallique, il n'a pour autant pas un poids excessif. Le M-203 peut utiliser tous les types de grenades de 40x46mm OTAN.

Le rechargement du M203 se fait par ouverture de son canon ; celui-ci coulisse vers l'avant de l'arme, laissant éventuellement tomber la douille de la munition précédente, puis une nouvelle grenade est introduite dans le canon, et il est ramené manuellement dans sa position de tir. C'est cette dernière action, assez comparable à celle effectuée sur la « pompe » d'un fusil à pompe, qui tend le ressort du percuteur et arme le lance-grenades. Une sécurité est placée devant la détente de l'arme. Le M203 ne dispose pas de poignée pistolet, contrairement à l'AG-36 allemand ou au GP-25 russe. Lors du tir de la grenade, l'utilisateur se sert donc du chargeur de l'arme comme poignée de maintien.

La visée se fait donc grâce à une hausse verticale rétractable graduée de 50 mètres en 50 mètres, de 50 à 400 mètres. Les grenades peuvent être tirées sur un point précis à une distance de 150 mètres, et sur une zone plus large jusqu'à plus de 350 mètres. La cible doit se trouver à au moins 30 mètres, puisque les grenades peuvent causer des dégâts sur une vingtaine de mètres autour de leur point d'impact.

**Dégâts :** 5D

**Chargeur :** 1

**Portées :** 50/150/400

**Notes :** S'installe obligatoirement sous le canon d'un M16



### Grenade M61



La grenade M61 est une grenade à main défensive à fragmentation qui fut utilisée par les forces armées des Etats-Unis durant la Guerre du Viêt Nam. Il s'agit d'une amélioration de la grenade M26. On la surnomme fréquemment « lemon grenade » (grenade citron), en référence à sa forme qui fait penser au fruit du même nom.

La M61 est entourée d'une fine enveloppe d'acier, qui renferme un serpentín d'acier cranté entourant l'explosif. Lorsque la grenade explose, le serpentín se brise en fragments de haute vélocité qui peuvent blesser dans un rayon de 15 mètres.

Dégâts : 10D (-2D par 5m de distance)

Lancer : Force, difficulté 10 (10 m)

Précision : Agilité difficulté 10 + 5 tout les 10 m

Fragmentation : 20 m

Délai : 3-5 rounds

### FIM-92 Stinger



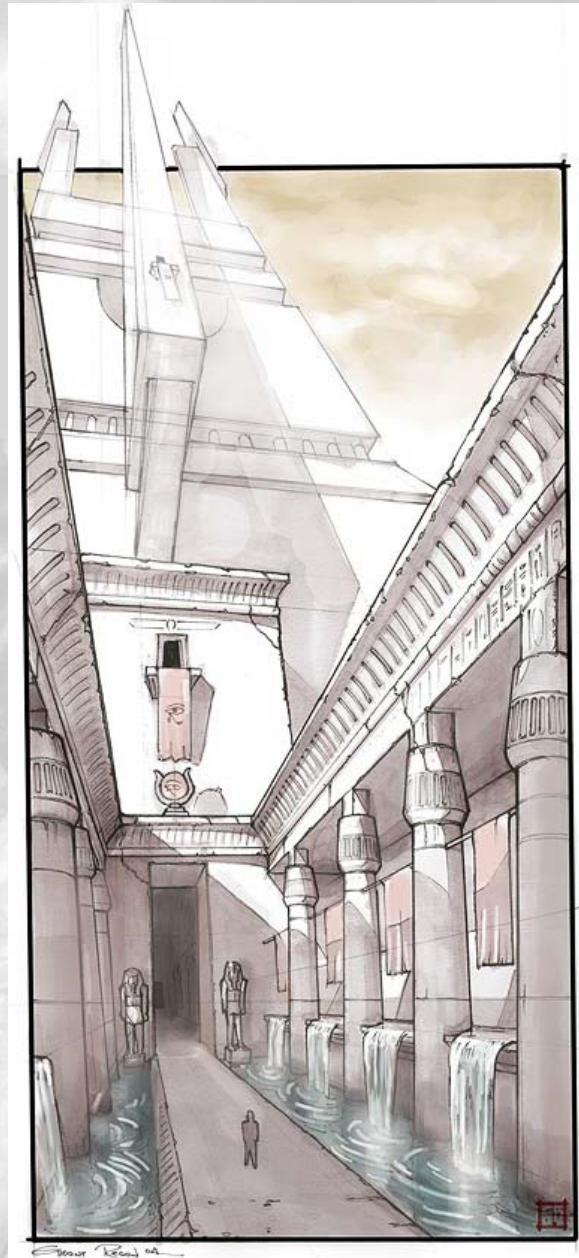
Le FIM-92 Stinger est un lance-missile sol-air américain à courte portée utilisé pour atteindre les hélicoptères ou les avions de combat à basse altitude. Il est du type « tire et oublie », c'est-à-dire qu'une fois la cible accrochée et le missile lancé, aucune opération au sol n'est nécessaire pour le guider.

Le missile est doté d'une tête explosive puissante, d'un système électronique de contrôle et d'un moteur-fusée à deux étages : un éjecteur pour le lancement et un moteur principal qui se met en marche à bonne distance du tireur afin de lui éviter d'être brûlé. Le moteur confère au missile une vitesse de croisière de Mach 2. Le missile, sa crosse de tir, le dispositif d'identification de cible et le système de refroidissement des batteries sont conditionnés dans un conteneur compact en aluminium qui permet de les transporter facilement et sans risque dans un avion, un hélicoptère ou à l'arrière d'un véhicule.

Dégâts : 10D fois 5, destructeur de structures.

Acquisition de la cible : 2 Rounds

Note : Transport en mallette aluminium contenant le lanceur et un missile.





### Gilet pare balles



Un gilet pare-balles est un équipement principalement destiné à protéger le thorax, l'abdomen et le dos contre le tir d'armes à feu en absorbant l'impact. Les gilets sont fabriqués avec des fibres tissées serrées, principalement le Kevlar. Ce type de gilet peut alors protéger celui qui le porte contre les projectiles d'armes de poing et de fusils, ainsi que les shrapnels de certains dispositifs explosifs comme les grenades. On peut glisser des plaques de métal ou de céramique dans des pochettes prévues à cet effet dans le devant et l'arrière des gilets afin de lui permettre d'arrêter des balles de fusil telles les 5,56 mm Otan, mais en augmentant de quelques kilos le poids du gilet. Les forces policières portent généralement le gilet seul, tandis que les plaques de céramique ou de métal sont utilisées par les armées nationales ou les forces spéciales d'intervention policière, tels le SWAT américain ou le GIGN français.

Protection : Enlève 10 blessures légères à chaque dégât subit. Donne un bonus de 10 aux jets d'encaissement des blessures.

Durée de vie : 100 blessures légères.

Encombrement : -1D en Agilité.







# STARGÅTE NEMESIS

## LES VAISSEÅUX





## Les Véhicules spatiaux

Voici maintenant la liste des véhicules que vous pourrez rencontrer durant vos parties. Pour s'attaquer à de tels vaisseaux, il faut utiliser un armement très lourd ou bien un autre vaisseau d'attaque, une arme conventionnelle ne leur ferait aucun dégât. Pour les toucher il faut faire un jet d'attaque avec « armes lourdes », ou le cas échéant « armes à feu ». Les dégâts sont soumis à un jet d'opposition contre la résistance du vaisseau, s'il est réussi tous les dégâts passent, s'il rate aucun dégât n'est occasionné.

## Vaisseaux humains

Dans cette section vous trouverez tous les vaisseaux disponibles pour les humains. Ceux-ci seront fournis par l'USAF selon les besoins de la mission.

### X-301

Le X-301 est un Planeur de la mort qui fut équipé



d'armes terriennes dans le but de contrer une attaque éventuelle des Goa'uld. Il possède deux missiles sous ses ailes, missiles dont la charge explosive a été enrichie avec du Naquadah. Teal'c et O'Neill lui faisaient passer une série de tests devant l'état major américain dans le but de prouver son efficacité lorsqu'ils en perdirent le contrôle. En effet, les ingénieurs ayant travaillé sur le X-301 n'avaient pas remarqué que le Planeur de la mort était équipé d'un dispositif qui avait pour but de ramener les vaisseaux égarés ou volés vers leur planète d'origine. O'Neill et Teal'c réussirent à sortir du X-301 qui se dirigeait lentement vers sa planète d'origine, grâce au vaisseau Tok'ra du père de Samantha. Ce X-301 devrait atteindre sa planète d'origine dans une centaine d'année.

**Longueur :** 20 m

**Largeur :** 52 m

**Hauteur :** 4,37 m

**Vitesse maximum :** 12.000 km/h

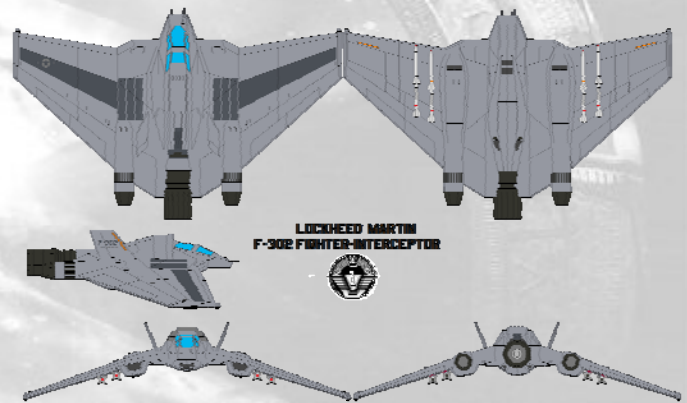
**Résistance :** 5D

**Points de vie :** 100

**Armement :** 2 canons à énergie légers jumelés

**Dégâts :** 10D sur 10 m

### F-302



Le F-302 (désigné X-302 pendant la phase de développement) est le fruit des recherches exercées sur les deux Planeurs de la mort ramenés par SG-1. Malgré le fait que plusieurs des systèmes du F-302 sont conçus à partir des technologies Goa'uld, le F-302 fut totalement construit par les humains. Il possède 4 types de moteurs différents dont un générateur d'hyperespace dont la construction fut rendue possible grâce au Naquadria rapporté par Jonas Quinn. Cette particularité propre au F-302 le rend supérieur aux Planeurs de la mort goa'uld qui ne peuvent aller en hyperespace (ils sont trop petits pour être capables de transporter la version goa'uld du générateur d'hyperespace). L'armée des Etats-Unis construit une petite flotte de F-302, pilotés par des pilotes de l'Air Force sous le contrôle du SGC.

**Type :** Chasseur-intercepteur spatial et aérien

**Longueur :** 14.26 m

**Largeur :** 26.17 m

**Hauteur :** 6.92 m (avec patins d'atterrissage)

**Vitesse maximum :** 40.000 km/h (dans l'espace) — 10.000 km/h (haute atmosphère)

**Armement :** 4 missiles AMRAAM montés sous les ailes, 2 railguns montés sur le nez de l'appareil.

**Propulsion :** 2 propulseurs conventionnels, 2 boosters "aerospike", 1 rocket booster, 1 générateur de fenêtre hyperspatiale.

**Passager :** Aucun

**Résistance :** 7D

**Point de vie :** 200

**Dégâts :** AMRAAM 10D\*2, Rail gun 8D

**Note :** Nécessite pilotage avion



**Classe BC-303**

Le Prométhée ou BC-303 (désigné X-303 pendant la phase de développement) est entièrement de conception humaine et n'est basé sur aucun vaisseau goa'uld. Il est un peu plus petit qu'un vaisseau de guerre Asgard et est capable d'entrer en hyperspace. Le Prométhée fut construit dans une base souterraine secrète de l'US Air force. Le coût du programme de Recherche et Développement entourant le Prométhée dépassa les 2 milliards de dollars. Le Prométhée est capable de transporter 8 chasseurs F-302 qui sont déployés grâce à un hangar situé sous le vaisseau.

**Classe :** BC-303

**Type :** combat

**Longueur :** 195 m

**Largeur :** 80 m

**Hauteur :** 65 m

**Vitesse maximum:** 180.000 km par seconde, 32 fois la vitesse de la lumière avec l'hyperpropulsion

**Vaisseaux auxiliaires :** 8 F-302

**Armement :** Canons électromagnétiques, Missiles Mark

**Défense Bouclier :** Asgard, coque en trinium

**Propulsion :** Hyperpropulsion interstellaire

**Alimentation :** Générateurs à Naquadah

**Resistance :** 10 D

**Points de vie :** 10.000

**Dégâts :** MARK 10D\*3, Canon 10D

**Note :** Nécessite commandement militaire

**Classe BC-304**

Le 304 est un croiseur de combat hybride goa'uld/terrien/ asgard issu du prototype BC-303, le Prométhée. Long de 335 mètres, large de 192 mètres et haut de 68 mètres, le 304 comporte de nombreuses technologies d'origine Asgard, telles que le bouclier énergétique, les censeurs, le téléporteur à courte et longue distance et le réacteur hyperspatial intergalactique qui lui permet de voyager entre les galaxies dans un délai raisonnable. Il peut par exemple aller de la Voie Lactée jusqu'à la galaxie de Pégase en 18 jours, 4 jours seulement avec le soutien d'un E2PZ (ZPM) des Anciens, technologie compatible avec ce croiseur. Un consultant Asgard est assigné à l'équipage humain du vaisseau afin de vérifier la bonne utilisation des systèmes extraterrestres par les terriens. Il dispose pour cela d'une console de commandes asgard adaptée aux besoins de sa mission. Protégé par une épaisse coque de trinium, le 304 dispose pour sa défense de canons électromagnétiques très efficaces contre les chasseurs et engins de taille moyenne tel que les Al'keshs ou les transporteurs goa'uld et wraith. Il dispose également de divers modèles de missiles conventionnels et de missiles nucléaires Mark VIII, ainsi que de 16 chasseurs F-302 embarqués à son bord et stationnés dans les hangars rectangulaires qui ornent les deux côtés de la poupe du vaisseau. En cas de défaillance des portes des hangars, un système de sécurité empêche la dépressurisation à l'aide d'un champ de force qui maintient l'atmosphère dans le vaisseau.

**Type :** Croiseur de Combat (BattleCruiser)

**Longueur :** 335 m

**Largeur :** 192 m

**Hauteur :** 68 m

**Vitesse maximum :** 180.000 km/s (propulsion subluminaire)

**Vaisseau auxiliaire :** 16 F-302 ou Jumpers

**Armement :** Canons électromagnétiques, Missiles nucléaires Mark III et VIII, Système d'arme "Horizon", Canons à rayons à plasma asgard.

**Défense Boucliers :** Asgard, coque en trinium

**Propulsion :** Hyperpropulsion intergalactique asgard

**Alimentation :** 1 réacteur à naquadria pour le générateur principal, 1 réacteur à naquadah en secondaire

**Resistance :** 15 D

**Points de vie :** 20.000

**Dégâts :** MARK III 10D\*3, MARK VIII 10D\*5, Canon 10D, plasma 10D\*2.

**Note :** Nécessite commandement militaire



## Vaisseaux goa'uld

Dans cette section vous trouverez les vaisseaux contrôlés par la race alien des Goa'uld

### Planeur de la mort



Le Planeur de la mort goa'uld est un petit chasseur d'attaque rapide, capable de voyager à de grandes vitesses. Volant aussi bien hors de l'atmosphère que dans l'espace, ces chasseurs sont utilisés pour exercer une punition rapide par les Goa'uld. Pilotés généralement par des Jaffas, leurs armements sont semblables aux armes personnelles des Goa'uld. De petite taille, ils peuvent être transportés à bord des vaisseaux d'attaque goa'uld, avec les ailes pliées pour pouvoir ainsi emporter plusieurs vaisseaux plus aisément.

**Longueur** : 20 m  
**Largeur** : 52 m  
**Hauteur** : 4,37 m  
**Vitesse maximum** : 12.000 km/h  
**Résistance** : 5D  
**Points de vie** : 100  
**Armement** : 2 canons à énergie légers jumelés  
**Dégâts** : 10D sur 10 m

### Transport Tel'tak



Le Tel'tak est un vaisseau de transport goa'uld pour moyennes et longues distances, capable de voyages hyperspatiaux. Comptant parmi les éléments essentiels des flottes goa'uld, il sert à transporter du personnel ou du fret à travers les réseaux planétaires goa'uld. Bien que ne disposant pas d'armements, ces vaisseaux sont très pratiques, surtout grâce aux anneaux de transport dont ils sont équipés.

Bien que le rôle principal du Tel'tak soit d'acheminer du fret, il est aussi utile pour transporter des troupes, et pour les missions secrètes, grâce à sa nature discrète et polyvalente. Le Tel'tak est divisé en deux sections : la zone de pilotage et la soute à marchandises, séparées par une cloison. Le poste de pilotage contient les commandes de vol, de navigation et du système d'anneaux de transport, le siège du pilote et du copilote, et le sas d'entrée. La soute contient les anneaux de transport et les capsules de survie. Pour la verrouiller, il faut qu'un membre d'équipage saisisse la combinaison correcte de cinq ou six symboles sur le clavier situé sur la paroi du cockpit, près des portes.

**Type** : Transporteur

**Longueur** : 15 m

**Largeur** : 10 m

**Hauteur** : 6,5 m

**Équipement** : Anneaux de transport

**Défense** : Bouclier et/ou occulteur

**Points de vie** : 200

### Al'kesh



Un Al'kesh est un bombardier goa'uld. Ses charges de plasma, l'arme de bombardement principale, sont suffisamment puissantes pour détruire les tunnels Tok'ra. En outre, les Al'kesh disposent de deux canons dans une tourelle sous le vaisseau qui servent d'armes secondaires utilisables contre les autres vaisseaux. Il possède aussi un système de téléportation par les anneaux de transport.



Son système de pilotage ressemble à celui des cargos Tel'tak, il possède aussi le poste de commande équipant les Ha'tak.

Un Al'kesh est également un transport de troupes utilisé pour débarquer des Jaffas sur une planète. En plus du vol subluminaire, il peut entrer dans l'hyperespace et se déplacer, probablement, à une vitesse de 2 à 10 fois la vitesse de la lumière.

**Type :** Bombardier et Transport de troupes

**Longueur :** 67 m

**Largeur :** 31 m

**Hauteur :** 14 m

**Vitesse maximum :** 2 à 10 fois la vitesse de la lumière (hyperespace)

**Équipement :** Anneaux de transport, Bombes plasma, Canon double à énergie.

**Défense :** Occulteur

**Points de vie :** 500

### Classe Ha'Tak



Ha'tak est le nom général pour une classe de vaisseaux goa'uld, il en existe plusieurs types. Le type le plus commun est composé d'une superstructure avec un grand tétraèdre doré au centre du vaisseau. La superstructure est l'endroit où les principales fonctions sont installées, avec le pont (pel'tak), les canons à plasma et le hangar où les Tel'tak peuvent stationner.

Le vaisseau standard Ha'tak est protégé par de puissants boucliers. Les boucliers peuvent être activés pour défendre la proue ou la poupe, en fonction de l'endroit attaqué. Ils peuvent aussi être activés simultanément en cas d'assaut massif par une escadre d'ennemis. Les boucliers peuvent repousser les tirs de quasiment n'importe quel type d'arme.

Pour lancer des attaques sur diverses cibles, que ce soient des vaisseaux ennemis ou bien des cibles sur la surface de la planète, la classe Ha'tak est équipée de 60 canons à plasma similaires aux lances goa'uld mais en taille et en puissance bien supérieures, disposés à des endroits stratégiques du vaisseau. Ces canons peuvent infliger des dommages équivalents à 200 mégatonnes de TNT. Une arme de plus longue portée est située au centre du vaisseau.

**Longueur :** 700 m

**Largeur :** 650 m

**Hauteur :** 315 m

**Vitesse maximum :** 10 fois la vitesse de la lumière grâce à l'hyperespace

**Armements :** 60 canons plasma et 1 canon plasma longue portée au centre de la pyramide.

**Défense :** Bouclier Goa'Uld

**Points de vie :** 30.000





# STARGÅTE NEMESIS

## LES GRÅDES





Amis joueurs, vous allez interpréter des personnages dans un univers militarisé. Il va donc falloir que vous soyez familiarisés avec les systèmes de grades de différentes armées, notamment celui de l'US Air Force.

Il conviendra mieux, pour le MJ, de former une équipe en décidant qui interprétera quel grade afin d'avoir une équipe homogène disposant d'un commandant bien défini. Pour cela vous pourrez vous appuyer sur cette section qui rassemble les grades de l'US Air Force, de l'Armée de l'air française ainsi que de l'Armée de l'air de la fédération Russe.

Les grades seront toujours présentés du plus faible au plus élevé dans les trois sections qui suivent.

## ETATS-UNIS



**U.S. AIR FORCE**

### US Air Force

#### Sous-officiers



Caporal

Sergent

Sergent de section

Sergent de première classe

Sergent Maître

Sergent Major

Sergent Major d'Etat-Major

Sergent Major de l'armée de l'Air

#### Officiers



Second Lieutenant

Premier Lieutenant

Capitaine

Major

Lieutenant-colonel

Colonel

Brigadier Général

Major-Général

Lieutenant Général

Général

Général d'Armée

# FRANCE



## ARMÉE DE L'AIR

### Hommes de rang

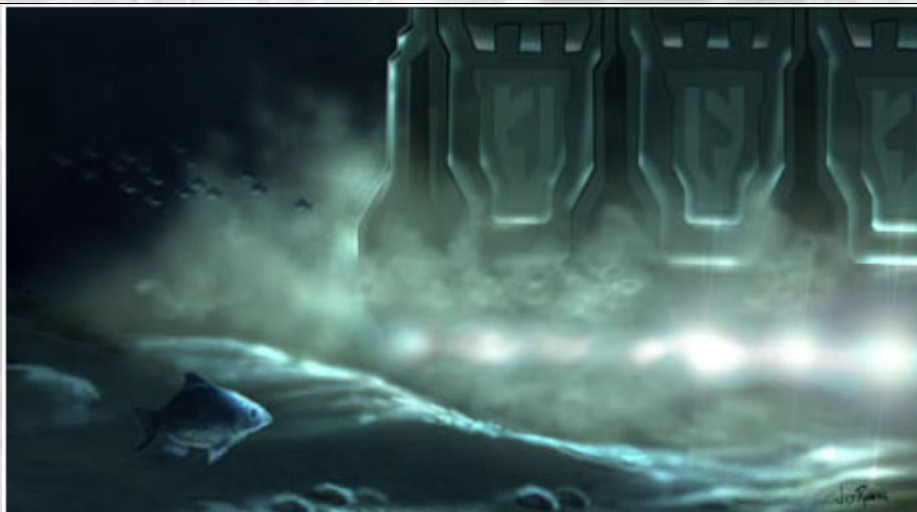
Aviateur	Aviateur de première classe	Caporal	Caporal-chef	Caporal-chef de niveau 1	Caporal-chef de niveau 2

### Sous-officiers

Sergent	Sergent-chef	Sergent-chef Présélection	Adjudant	Adjudant Présélection	Adjudant-chef	Major

### Officiers

Aspirant	Sous-lieutenant	Lieutenant	Capitaine	Commandant	Lieutenant-colonel	Colonel	Général de Brigade	Général de Division	Général de Corps	Général d'Armée





# RUSSIE



## Sous-officiers

Aviateur	Caporal	Sergent-junior	Sergent	Sergent-maitre	Sergent-major	Adjudant	Adjudant-chef

## Officiers

Sous-lieutenant	Lieutenant	Lieutenant-chef	Capitaine	Major	Lieutenant-Colonel	Colonel	Major-Général	Lieutenant-Général	Colonel-Général	Général d'Armée	Maréchal de la Fédération





# STARGÅTE NEMESIS

## CREDITS ET REMERCIEMENTS





## REMERCIEMENTS

Et bien voilà! Ce livre de règles version 2.0 touche à sa fin. Si vous êtes arrivé jusqu'ici c'est que vous avez eu le courage de lire l'ensemble de ce manuel... A moins que ne vous fassiez partie de ces gens qui préfèrent toujours commencer par la fin d'un livre pour tuer tout le suspense ! Cette version a demandé un très gros travail de modifications, de compilations d'informations existantes et de prises de tête avec les logiciels récalcitrants. En écrivant ces lignes je pense déjà aux futures modifications et ajouts qui devront être faits pour améliorer le système de jeu, par exemple ajouter une partie sur le background de l'univers, notamment sur tout ce qui est en dehors des séries Stargate. Tout ceci sera compilé dans une version 2.1 afin de ne pas retarder plus la sortie déjà trop tardive de cette version.

Bien sûr l'écriture de ce livre n'aurait jamais été possible sans l'existence de Jonathan Glassner, Brad Wright et Robert C. Cooper, créateurs pour les deux premiers et producteurs pour les deux derniers de cette merveilleuse série qu'est Stargate. Merci à John Tynes, créateur du supplément Delta Green pour Cthulhu, d'avoir rendu libre son travail d'écriture et de l'avoir publié sur la toile.

Mais surtout merci à toutes les personnes qui ont cru en mon projet et principalement tous mes joueurs à commencer par mes beta testeurs : Lionel, bon colonel impulsif devenu général du site Beta, Karine, capitaine devenue pilote instructrice Asgard, Boris, gentil gardien de musée extraterrestre dont la planète fut détruite cruellement par ce cher Mau'Rho, Amandine, médecin exemplaire mais tireuse catastrophique, Alexis, tireur d'élite hors pair, Leo, linguiste à l'accent portugais merveilleux, Robert et son pilotage sans faille et Adrien, autre tireur d'élite exceptionnel. Toutes ces personnes ont beaucoup apporté au développement de la version beta ainsi qu'au développement de l'univers de la planète Némésis qui sera présenté très bientôt. Merci à vous les amis ! J'ai été fier de vous avoir comme joueurs. Je continue ces remerciements avec mes nouveaux joueurs de la MJC Montchapet de Dijon qui m'ont permis de retrouver la motivation et surtout la dynamique d'écriture pour cette version 2.0. Sans vous je ne suis pas sûr que cette version aurait vu le jour. On se retrouve pour de nouveaux scénars les amis ! Et attention à vos fesses la tension va monter ! Et surtout merci à toutes les personnes qui ont pu s'essayer à mon jeu ça a été un plaisir de vous le faire connaître. Enfin merci au SDEN d'avoir accepté d'héberger mon jeu de rôle. J'oublie certainement des gens mais ne m'en veuillez pas hein, je vous autorise à me fouetter avec une pelle pour me châtier au cas où...

Amis lecteurs j'en ai fini avec les remerciements. Je vous souhaite maintenant de longues et heureuses heures de jeux et surtout n'hésitez pas à me mailer pour me donner vos avis et vos propositions d'ajouts ou modifications, je suis ouvert à la discussion. A très bientôt pour la version 2.1 !

## CREDITS

**Auteur principal: Séverin Larfaillou alias Angenoir Zilfur**  
**Relecture et corrections: Fanny Lamarzelle**

John Tynes (idée originale du système de jeu) inactif  
 Budvar Kree (illustrations des tatouages jaffas) inactif  
 Wikipedia (armes, vaisseaux) [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)  
 Stargate Fusion (univers) [www.stargate-fusion.com](http://www.stargate-fusion.com)  
 Stargate Worlds (illustration) [www.stargateworlds.com](http://www.stargateworlds.com)

## FIN

# STARGÅTE: NEMESIS

## IDENTIFICATION

NOM: \_\_\_\_\_  
 PRENOM: \_\_\_\_\_  
 ARCHETYPE: \_\_\_\_\_  
 GRADE: \_\_\_\_\_  
 AGE: \_\_\_\_\_



## EQUIPE

SG- : \_\_\_\_\_  
 RESPONSABLE: \_\_\_\_\_  
 MEMBRE 1: \_\_\_\_\_  
 MEMBRE 2: \_\_\_\_\_  
 MEMBRE 3: \_\_\_\_\_

## ATTRIBUTS

PHYSIQUE: D (C)

FORCE  
D

CONSTIT  
D

VOLONTE: D

### SPECIALISATIONS

GRIMPER +  
 -/- MAINS LEVEES  
 -/- ESCALADE

COURIR (C)  
 -/- SPRINT  
 -/- ENDURANCE

NAGER (C)  
 -/- PLONGEE

SAUTER (C)

SOULEVER +

### EQUIPEMENT

ARME	DEGATS	PORTEE	BALLES

### BLESSURES

LÉGÈRES

GRAVES

SÛNNÉ ☐

INCONSCIENT ☐

### EXPERIENCE

AGILITE: D (C)

DEXTERITE +  
D

PRECISION (C)  
D

### SPECIALISATIONS

ESQUIVE (C)  
 -/- ARME À FEU  
 -/- MÊLÉE  
 = ACROBATIE

ARME À FEU (C)  
 -/- \_\_\_\_\_  
 -/- \_\_\_\_\_  
 -/- \_\_\_\_\_  
 = ARME GOA'ULD  
 = ARME LOURDE  
 = SNIPER

COMBAT DE MELEE +  
 -/- \_\_\_\_\_  
 -/- \_\_\_\_\_  
 -/- \_\_\_\_\_  
 = CB+ À L'AVEUGLE  
 = ARTS MARTIAUX

### COMP. SPECIALES

PILOTAGE (C)  
 -/- \_\_\_\_\_  
 -/- \_\_\_\_\_  
 -/- \_\_\_\_\_

UNIVERSITAIRE (C)

LANGUES +

TALENTS/ARTS (C)

SAVOIR: D (C)

INT  
D

ESPRIT (C)  
D

### SPECIALISATIONS

COMP. MILITAIRE (C)  
 -/- CARTOGRAPHIE  
 -/- COMMANDE  
 -/- PREMIERS SECOURS  
 -/- NAVIGATION  
 -/- TACTIQUE

COMP. TECHNIQUE +  
 -/- \_\_\_\_\_  
 -/- \_\_\_\_\_  
 = PIRATAGE  
 = SYSTEM SECURITE

COMP. COMMANDE (C)  
 -/- DISSIMULER  
 -/- FILATURE  
 -/- FURTIVITE  
 -/- SURVIE  
 -/- PISTAGE  
 -/- PIÈGES  
 = DEMOLITION

MECANIQUE (C)  
 -/- \_\_\_\_\_  
 -/- \_\_\_\_\_  
 = CROCHETAGE

PERSUASION (C)  
 = DUPERIE

### COMP. SPECIALES

MEDECINE (C)  
 -/- DIAGNOSTIQUE  
 -/- PREMIERS SECOURS  
 -/- POISONS

STARGATE  
 = CULTURE GOA'ULD  
 = TECH GOA'ULD  
 = THEORIE & OPE





# STARGÅTE

## FICHE DE BLESSURES



TORSE (6-10)	
Légères	Graves
Malus	

BRAS DROIT (3)	
Légères	Graves
Malus	

BRAS GAUCHE (4)	
Légères	Graves
Malus	

JAMBE DROITE (1)	
Légères	Graves
Malus	

JAMBE GAUCHE (2)	
Légères	Graves
Malus	

TOTAL BLESSURES	
Légères	Graves

SOINS				
Difference	Militaires	Médicaux		
0	-2 L	-4 L		
1-5	-4 L	-8 L		
6-10	-6 L	-12 L, -1 G		
11-15	-8 L, -1 G	-16 L, -2 G		
16 et +	-10 L, -2 G	-20 L, -3 G		
Jet raté	Aucun effets	Aucun effets		
Echec critique	+10 L	+5 L		
Basés sur la différence entre le résultat de soins et la difficulté				
Localisation	Bras	Jambes	Torse	Tête
Difficulté	10	15	20	25

MALUS		
Localisation	Grave < Con/2	Grave > Con/2
Bras Droit	-1D (Armes à deux main Armes à une main pour droitiers)	-2D (Armes à deux main Armes à une main pour droitiers)
Bras Gauche	-1D (Armes à deux main Armes à une main pour gauchers)	-2D (Armes à deux main Armes à une main pour gauchers)
Jambes (une seule est touchée)	-1D	-2D
Jambes (les deux sont touchées)	Marche impossible	Marche impossible
Torse	-1D (A tout les jets sauf basé sur l'esprit Et jets de constit)	-2D (A tout les jets sauf basé sur l'esprit Et jets de constit)



