

STARGATE NEMESIS v1.0

D'après les règles originales de John Tynes

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)

*Les textes qui suivent n'ont pas entièrement été créés par moi
Même bien au contraire. Les textes de bases ont été écrits par John Tynes,
Créateur de Delta green entre autre, ils ont été traduits par le SDEN
Et c'est à partir de ces textes que j'ai appliqué mes modifications.
Je ne m'approprie pas la création de ce jeu, j'en ai juste modifié
Quelques règles qui, selon moi, le méritaient.
Dans la forme, ma version ressemble à celle du SDEN
Mais dans le fond, elle est très différente.
Cette version ne doit en aucun cas être produite
A des fins commerciales par respect pour
Les différents créateurs.*

SOMMAIRE

Introduction	p3
Bienvenue au SGC	p7
Système de jeu basique	p8
Création de personnages	p10
- <i>Choix d'un archétype</i>	p11
- <i>Attribution des dés</i>	p15
Attributs et compétences	p17
- <i>Compétences de physique</i>	p18
- <i>Compétences d'agilité</i>	p20
- <i>Compétences de savoir</i>	p23
- <i>Autre compétences</i>	p32
Améliorations en cours de partie	p32
Les règles	p33
- <i>Scènes et round</i>	p37
- <i>Combat</i>	p42
- <i>Blessures</i>	p47

INTRODUCTION

Lettre du Colonel Jack O'Neil, 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 ne savons pas qui a construit ces portes. Mais nous savons qui les exploitent : les Goa'uld, petits vers parasites qui emploient des humains comme hôte et qui ont placé des humains sur chaque monde pour toujours avoir des esclaves à portée de la main. Ils sont la plus grande menace que l'humanité n'est jamais connue.

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 partout où nous les trouvons. Dans chaque endroit que nous visitons, nous rencontrons le meilleur et le pire de l'humanité et que la galaxie est offerte. 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 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.

Colonel Jack O'Neil, US-Air Force

La Maison Blanche
1600 Pennsylvanie 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 Stargate (SGC)

Compte tenu que,

La technologie extraterrestre possédée par les Etats-Unis d'Amérique (numéro SG1000 code STARGATE) et découverte en 1928 lors d'une expédition en égypte. L'utilisateur peut voyager instantanément, à travers la galaxie, sur des planètes connues des unités d'assortiment de SG1000.

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

Et, 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.

Et, La présence d'autres races extraterrestres autres que Goa'uld a été présumée et détectée.

Et par conséquent est 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 la défense de l'humanité à travers l'univers. Des sièges sociaux sont établis dans la base de la montagne CHEYENNE, colorado. Le haut fonctionnaire pour le 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.

Dix-sept équipes, de SG-1 à SG-17 inclus, sont par ceci établies avec les objectifs suivants :

Sg-1: Premier contact.

Sg-2: Exploration et cartographie des planètes étrangères.

Sg-3: Sécurité et opposition directe au Goa'uld.

Sg-4: Analyse et linguistique des cultures préindustrielles transplantées par les Goa'uld.

Sg-5: Bio-analyse et évaluation de menace des maladies contagieuses.

Sg-6: Analyse des technologies extraterrestres.

Sg-7: Analyse des organismes extraterrestres.

Sg-8: Négociation et échange culturel avec les cultures transplanter-humaines et extraterrestre.

Sg-9: Protection des contacts établis.

Sg-10 : Recherche maritime

Sg-11 : Espionnage

Sg-12 : Aide médicale

Sg-13 : Aide logistique

Sg-14 : Recherche archéologique

Sg-15 : Exploration de nuit

Sg-16 : Stratégie

Sg-17 : Secours

Ordonné et Signé par

William Jefferson Clinton, président des Etats-Unis d'Amérique

Président des chefs du personnel communs

Chef de l'armée de l'air des Etats-Unis

CE JOUR

30 septembre 1997

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

TOP SECRET Classification AUBURN

Ordre Présidentiel 9975-TS

Sujet : Ordre de mise en route d'un nouveau programme Stargate (SGC Bêta)

Compte tenu que,

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

Et, que nos troupes sur Terre détiennent une stratégie limitée par leur manque de positions dans l'univers.

Et par conséquent est 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 sera fait pour constituer une deuxième force d'opposition 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 20 équipes que comptera le projet Bêta. Ces équipes prendront les mêmes dénominations que celle du SGC Alpha suivie du suffixe Bêta en signalisation de leur attachement à la prochaine nouvelle base.

Durant cette durée de un an les équipes Bêta occuperont les locaux du SGC Alpha et agiront en même qualité que les équipes SG de base.

Ordonné et Signé par

George W. Bush junior, président des Etats-Unis d'Amérique

Président des chefs du personnel communs

Chef de l'armée de l'air des Etats-Unis

CE JOUR
30 septembre 1997

Bienvenue au SGC

Vous voilà maintenant plongé dans l'univers fascinant de Stargate et nous espérons que vous vous plairez autant à jouer des nuits entières à ce jeu que ma table de rôlistes et moi-même.

Tout d'abord avant de commencer à jouer, il vous faut créer votre fiche de personnage, fiche qui symbolisera le rôle que vous interprétez durant la partie. Vous aurez ici la possibilité d'interpréter trois races de l'univers de Stargate :

- Les Tau'Ri
- Les Jaffas
- Les Tok'Ra

Chacune des races ayant leurs avantages et leurs désavantages.

Les Tau'ri :

Pas grand-chose à dire sur cette race à part qu'ils découvrirent la porte des étoiles en 1928 dans le désert de Gizeh. Ils mirent des années à comprendre le fonctionnement de la porte quand, en 1994, un scientifique du nom de Daniel Jackson fut engagé par l'armée des Etats-Unis afin de percer ce mystère.

En très peu de temps, il perça le mystère de son fonctionnement et la fit fonctionner.

Le SGC envoya donc une mission sur Abydoss, première planète découverte par la Tau'Ri à partir d'un cartouche égyptien.

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

A leur retour sur Terre le projet porte des étoiles fut abandonné à cause de la menace existante dans le reste de l'univers. Le projet fut relancé suite à une attaque sur la Terre des Goa'uld par la porte des étoiles.

Les Jaffas :

Une race créée par les Goa'uld à partir de plusieurs générations d'humains originaires de la Terre et d'autres planètes, les Jaffa servent d'armées, de prêtres, et d'esclaves aux Goa'uld. Les Jaffa 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 correspondant. A l'intérieur des poches de certains Jaffa sélectionnés, une larve Goa'uld grandit pour atteindre une maturité après 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. Loyaux, ils ont le sens de l'honneur. Certains ont de plus formés un mouvement rebelle très actif au sein de leur troupe.

Les Tok’Ra :

Ce nom signifie en ancien égyptien « résistance », la Tok’ra correspond à la cinquième colonne des Goa’uld ou la résistance si vous préférez. Cette race considère initialement que les êtres humains sont une race égale à la leur. Ils ne croient pas et sont contre 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 donnera longue vie et bonne santé.

Ceci dit cette race a le désavantage d’être très arrogante et de penser en premier lieu à leurs intérêts 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.

Le Système de jeu :

(ceci n’est qu’une version light du système de jeu, il est plus explicité un peu plus loin)

Avant de vous lancer dans la création de votre personnage, nous allons commencer par expliquer le système de jeu très simple.

Stargate se joue avec des D6 (prévoyez en une dizaine pour les plus forts). Durant la création de votre personnage vous allez devoir attribuer à un attribut ou une compétence une valeur qui correspondra au nombre de dés que vous lancerez quand vous effectuerez une action correspondant à cette compétence. Parmi ces dés, vous devrez choisir un dé de chance qui correspondra au facteur chance du jeu (on verra de quelle façon il agit un peu plus loin).

Lors d’une action « à risque », c’est-à-dire qui comporte une probabilité de rater, le MJ vous demandera de faire un jet correspondant à votre action, il décidera d’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, c’est-à-dire que si vous avez fait un 6 sur votre dé de chance, vous avez la possibilité de le relancer encore une fois, et encore une fois s’il en refait un autre... 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 va sûrement survenir

Vous n’avez pas passé la difficulté : C’est un échec critique et vous allez sûrement 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

Ces valeurs sont données à titre d’exemple et sont modifiables par le MJ.

Il faut savoir aussi que tout les jets ne sont pas soumis à une difficulté donnée par le MJ, ces jets sont nommés les « jets d’opposition » et ont lieu lorsqu’un personnage tente une action sur un autre personnage, par exemple PAT veut tirer sur TIQUE, il faut alors que PAT tire ses dés correspondants à sa compétence arme à feu et que TIQUE fasse un jet correspondant à sa compétence d’esquive arme à feu. PAT et TIQUE feront donc chacun leur jet et celui qui aura fait le plus grand score remportera l’action qu’il a tentée.

Fonctionnement des jets pour une compétence :

Lorsque l'on vous demande de faire un jet pour une compétence de base, vous lancerez la valeur de D de cette compétence.

Fonctionnement des jets pour une spécialisation :

Lorsque l'on vous demande de faire un jet pour une spécialisation, vous lancerez la valeur de la spécialisation + la valeur de sa compétence de base associée.

Fonctionnement des jets pour une compétence supérieure :

Lorsque l'on vous demande de faire un jet pour une compétence supérieure, vous lancerez la valeur en D de cette compétence supérieure + la valeur en D de votre compétence de base associée.

Valeur réelle d'une compétence :

La valeur réelle d'une compétence correspond à sa valeur sans l'ajustement de l'attribut, normalement c'est la valeur qui est noté sur votre feuille de personnage.

Valeur ajustée d'une compétence :

La valeur ajustée correspond à la valeur que vous lancer avec vos D lors d'un jet.

Si on prend comme exemple le fonctionnement des jet pour expliquer ceci on :

Lorsque l'on vous demande de faire un jet pour une spécialisation, vous lancerez la valeur de la spécialisation + la valeur de sa compétence de base associée.

= *=*

valeur réelle ***valeur réelle***

*La somme des deux est la **valeur ajustée***

Qui prend quel valeur sur la feuille de personnage ?

Valeur ajustée : Compétences de bases

Valeur réelle : Spécialisations, compétences supérieure, compétences spéciales.

La Création de votre personnage

Pour commencer, il vous faut vous munir de la feuille de personnage fournie en annexe. Cette fiche est très simple d'utilisation et pour les connaisseurs du système starwars elle paraîtra familière.

Présentons donc en premier lieu cette feuille de personnage :

Cette feuille comporte trois zones de couleurs :

- Le bleu ➔ Compétence basée sur le Physique
- Le vert ➔ Compétence basée sur l'Agilité
- Le Rouge ➔ Compétence basée sur le Savoir

Les attributs principaux se trouvent en haut de chaque colonne (Physique, Agilité, Savoir), les attributs secondaires sont juste en dessous (Force, Constitution, Dextérité, Précision, Intelligence, Esprit). Juste en dessous de ces attributs se trouvent vos spécialisations, c'est à dire les compétences de votre personnage, chacune ayant un symbole de couleur correspondant à l'attribut associé. Vous avez ensuite les compétences spéciales qui démarrent normalement de 0 sauf cas particulier. L'équipement et les blessures figurent aussi dans cette feuille de personnage.

Le Choix d'un archétype de personnage :

Mais qu'est ce que c'est ?!!!!!! C'est simple il s'agit d'une base pour lancer la création de votre personnage, c'est à dire que vous allez déjà devoir choisir le type de personnage que vous souhaitez être : Archéologue, Pilote...

Cet archétype va vous permettre d'avoir un personnage un peu plus logique, j'entend par-là que ses attributs principaux resteront réalistes vis à vis de son métier (un archéologue ne va pas avoir 1D en savoir et 4D en Physique mais plutôt 3D en Savoir et 2D en Physique par exemple). Il faut donc savoir que chaque archétype comporte 6D dans ses attributs principaux et 7D pour les compétences obligatoires. Voici donc la liste des archétypes possibles à Stargate, naturellement il est toujours possible de s'entendre avec le MJ pour en créer un nouveau ou bien en fusionner plusieurs entre eux.

Liste des archétypes :

Anthropologue

Attribut :

Physique 1D +1

Agilité 1D +2

Savoir 3D

Compétence :

Universitaire – civilisations anciennes 3D

Universitaire – théologie 2D+1

Langue – une langue au choix 1D +2

Archéologue

Attribut :

Physique 1D+1

Agilité 2D

Savoir 2D+2

Compétence :

Langue (latin ou grec avec spé : écrit) 3D+1

Universitaire – civilisations (spé :un type de civilisation en particulier) 3D+2

Biologiste

Attribut :

Physique 1D+1

Agilité 2D+2

Savoir 2D

Compétence :

Universitaire – biologie 4D

Médecine 1D

Compétence Technique - matériel de recherche : microscope, ... 2D

Cartographe

Attribut :

Physique 2D

Agilité 2D

Savoir 2D

Compétence :

Militaire – cartographie 4D

Universitaire – géographie 2D

Langue – une langue au choix 1D

Chimiste

Attribut :

Physique 1D+2

Agilité 2D

Savoir 2D+1

Compétence :

Universitaire – chimie (un type de spécialisation : chimie cellulaire, ...) 3D

Médecine (spé : premier soins) 1D

Universitaire - biologie 1D

Universitaire - physique 1D

Diplomate

Attribut :

Physique 1D+2

Agilité 1D+2

Savoir 2D+2

Compétence :

Universitaire - Diplomatie 3D+2

Langue – une langue 2D+1

persuasion 1D

Géologue

Attribut :

Physique 1D+1

Agilité 2D+1

Savoir 2D+1

Compétence :

Universitaire – connaissance des roches 3D +1

Universitaire – flore 2D +1

Grimper 1D +1

Historien

Attribut :

Physique 2D

Agilité 2D

Savoir 2D

Compétence :

Universitaire – histoire 4D

Universitaire – géographie 1D +1

Langue – une langue au choix 1D +2

Informaticien

Attribut :

Physique 1D+2

Agilité 2D

Savoir 2D+1

Compétence :

Programmation informatique 3D+2

Recherche informatique 3D+1

Ingénieur

Attribut :

Physique 1D+2

Agilité 2D

Savoir 2D+1

Compétence :

Mécanique 2D+1

Compétence Technique 3D+2

Transport – un type 1D

Linguiste

Attribut :

Physique 1D+2

Agilité 2D

Savoir 2D+1

Compétence :

Langue – une langue au choix 3D +1

Langue – seconde langue au choix 2D+1

Universitaire 1D+1

Médecin

Attribut :

Physique 1D

Agilité 2D

Savoir 3D

Compétence :

Médecine 4D+2

Universitaire-Biologie 2D+1

Militaire

Attribut :

Physique 2D+2

Agilité 2D

Savoir 1D+1

Compétence :

Arme à Feu 3D+2

Compétence Militaire 3D+1

Equipement : -

Océanographe

Attribut :

Physique 1D+1

Agilité 2D+1

Savoir 2D+1

Compétence :

Universitaire – Biologie 3D

Universitaire – physique 1 D

Universitaire – chimie 2D

Nager 1D

Physicien

Attribut :

Physique 1D+1

Agilité 2D

Savoir 2D+2

Compétence :

Universitaire – Physique 4D

Langue – une langue au choix 1D

Compétence Technique 2D

Psychologue

Attribut :

Physique 1D+2

Agilité 2D

Savoir 2D+1

Compétence :

Universitaire – psychologie 4D

Universitaire – philosophie 2D

Persuasion 1D

Sociologue

Attribut :

Physique 2D

Agilité 2D

Savoir 2D

Compétence :

Universitaire – sociologie 4D

Langue – une langue au choix 2D

Transport 1D

Technicien

Attribut :

Physique 2D+1

Agilité 1D+1

Savoir 2D+1

Compétence :

Compétence Technique 3D

Compétence Mécanique 3D

Universitaire – physique 1D

Théologien

Attribut :

Physique 1D

Agilité 1D+1

Savoir 3D+2

Compétence :

Universitaire – théologie 4D

Langue – une langue au choix 2D

Universitaire – recherche 1D

Tireur d'élite

Attribut :

Physique 3D

Agilité 2D

Savoir 1D

Compétence :

Arme à feu 4D

Combat de mêlée 1D

Compétence militaire 2D

Les dés supplémentaires à attribuer :

Après avoir passer l'étape de l'archétype, vous devez maintenant répartir les points de personnages que l'on vous attribue :

Attributs principaux : entre **9** et 12 PP

Compétences : entre 18 et **21PP**

Attributs principaux :

Commencez par attribuer vos PP à vos attributs principaux, en sachant que 1PP correspond à un bonus de +1 à l'attribut et qu'un bonus de +3 à un attribut équivaut à un dé supplémentaire à ce dernier.

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 3D

En gros 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 ou si vous préférez 3PP = 1D d'attribut principal

Attributs secondaire :

Stargate est doté d'un dédoublement d'attributs, c'est les deux cases que vous avez juste en dessous de vos attributs principaux. De base leur valeur est égale à celle de leur attribut principale 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 secondaire sous condition de diminuer d'autant l'autre attribut secondaire associé.

Exemple :

Votre physique est à 2D, vous pouvez augment force à 2D+1 et diminuer par conséquent Constitution a 1D+2

Compétences de bases :

Par défaut toutes vos compétences ont la valeur de leur attribut associé (sauf les compétences spéciales qui demandent à être justifiées à la création du personnage).

Pour augmenter ces compétences de bases (listées plus loin) il vous faut dépenser 1PP pour l'augmenter sous forme d'un bonus de +1 (la règle de la conversion s'applique encore une fois).

Spécialisation :

Les spécialisations sont signalées par -/- sur la feuille de personnage, elles correspondent à une technique que votre personnage sait bien manier. Par exemple vous pouvez savoir manier une arme (compétence de base « arme à feu ») et être spécialisé dans le maniement du P90 (spécialisation P90, ligne vide sous la compétence arme à feu). Dans ce cas vous lancerez la valeur de la compétence « armes à feu » + la valeur de la spécialisation « P90 » si vous utilisez cette arme. Ce qui vous confère un bonus à manier cette arme en fait. Mais si vous maniez un simple fusil, vous lancerez juste « armes à feu ».

Il vous faudra dépenser 1PP pour augmenter ou acheter sous la forme de dé complet une spécialisation. Vous noterez alors la valeur de votre spécialisation en D à côté de son nom.

Exemple :

Vous voulez prendre la spécialisation P90 vous allez dépenser 1PP pour l'avoir à 1D, vous noterez alors sur votre feuille dans armes à feu, P90 à 1D

Compétences supérieures :

Ces compétences sont celles précédées du signe égal. Ces compétences supérieures ne peuvent être obtenues que si la valeur de sa compétence de base associée est supérieure de 2D à l'attribut (principal ou secondaire) correspondant. La valeur de la compétence supérieure passe alors automatiquement à 1D et pourra alors être augmentée durant la création en dépensant 1PP pour gagner un bonus de +1. Vous noterez alors sa valeur sur votre feuille.

Exemple : votre valeur d'agilité est de 2D, celle de la compétence de base esquive est de 4D, vous gagnez alors automatiquement 1D en acrobatie et vous pouvez maintenant l'augmenter et noter sa valeur égale à 1D (ou plus si vous l'avez augmenté) sur votre feuille de personnage.

Voilà vous venez donc de finir l'attribution de vos points de personnages. Reste à vous choisir un nom, à remplir les membres de votre équipe et enfin les armes que vous possédez (le MJ vous indiquera tout ça).

Ensuite je vous conseille aussi bien au MJ qu'au joueur de réfléchir au background de votre personnage (c'est-à-dire son histoire) avant de commencer la création de votre personnage, cela vous facilitera cette création et surtout permettra au MJ de déterminer les compétences qu'il vous autorisera à apprendre lors de la création du personnage.

Pensez à vous choisir une image représentant votre personnage, une musique (character thème) si votre MJ maîtrise en musique. Choisissez des PNJ (personnages non joueurs) que vous mettez dans votre background afin de permettre au MJ de les intégrer dans la partie et de vous traumatiser un peu plus.

Vous trouverez à la suite de ceci la liste et la description des attributs et compétences du jeu .

Attributs et compétences

Référence des compétences

Ce qui suit est une liste de toutes les compétences dans Stargate, groupées selon leur attribut associé. Les spécialisations apparaissent dans des parenthèses à côté du titre de la compétence. Les compétences supérieures sont précédées par un "=" et apparaissent sous la compétence associée.

Physique

Force / Constitution

Grimper (*Montée à main levée, escalade*)

Courir (*Longue Distance, Sprint*)

Nager (*Plongée sous-marine*)

Sauter

Soulever

Agilité

Dextérité / Précision

Esquive (*Attaque surprise*)

= *Acrobatie*

Armes à feu (*Différent type d'arme à feu*)

= : *Armes Goa'uld*

= : *Armes Lourdes (Type d'arme lourde)*

= : *Sniper*

Combat de Mêlée (*Type d'arme, Jet*)

= : *Combat à l'aveugle*

= : *Arts Martiaux*

Pilotage (*Justifiée par Background*)

Savoir

Int / Esprit

Universitaires (*Recherche, Justifiée par Background*)

Langue (*Justifiée par Background*)

Mécanique (*Sorte de machinerie*)

= : *Crochetage*

Médecine (*Diagnostic, Premiers secours, Identifier Poison*)

compétence Militaire (*Cartographie, Commande, Premiers secours, Navigation, Tactique*)

Persuasion

= : *Duperie*

Compétence Commando (*Se cacher, Ombre, Se glisser, Survie, Trace, Pièges*)

= : *Démolitions*

Talent/Art (*Justifiée par background*)

Compétence Technique

= : *Piratage Ordinateur*

= : *Systèmes de Sécurité*

Indépendant

SG-1

= : *Culture Goa'uld*

= : *Technologie Goa'uld*

Compétences de Physique

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

Grimper

Temps Pris : Un round

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

Description : Cette compétence dirige le mouvement 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

Monter à un grand arbre 6-10

Monter à rocher raide, glissant 11-15

Monter au côté d'une construction (bâtiment) 16-20

Monter 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 seraient 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 période de temps. La difficulté dépend du poids de l'objet et du temps qu'il portera. Quand un personnage soulève 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 1-5

50 kilogrammes 6-10

100 kilogrammes 11-15

200 kilogrammes 16-20

500 kilogrammes 21-25

750 kilogrammes 26-30

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

Courir

Temps Pris : Un round ou plus

Spécialisations : Longue Distance, Sprint

Description : C'est la capacité du personnage à se diriger et à tenir son équilibre, particulièrement dans le terrain dangereux. La difficulté est basée sur le type de terrain croisé avec le type de déplacement. Voir le Mouvement et le chapitre de Poursuites pour plus d'information.

Nager

Temps Pris : Un round

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

Description : Cette compétence mesure la capacité d'un personnage à se déplacer efficacement et sans risque dans l'eau. Sans cette compétence, un personnage dans l'eau à un risque réel de noyade.

Difficulté d'Action de Baignade

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

Compétence d'Agilité

L'Agilité est une mesure de la coordination oeil-main de votre personnage et de la vitesse 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 ?

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

Quand vous êtes attaqués et que vous voulez employer la compétence d'esquive, vous faites un jet d'esquive sans difficulté. Le résultat que vous avez réalisé devient la valeur de la difficulté pour cette attaque. Selon le résultat de votre jet, votre attaquant a plus ou moins de chance de vous toucher.

Acrobatie (Compétence d'esquive supérieure)

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 employée à tout moment pour accomplir les exploits impressionnants de dextérité et combiner tels exploits 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 rouleau pour l'étonner (+1D à attaque de Combat de Mêlée) 1-5

Culbuter sans risque à travers une pièce pleine des gens tirant sur vous 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 employée, comme Pistolet, Fusil et Mitraillette; alternativement, une arme à feu spécifique comme Désert Eagle 50, pourrait être une spécialisation.

Description : La compétence d'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, lance-pierre, missiles entre autres. Les armes qui sont jetés plutôt qu'utilisés à distance - comme des grenades, des shuriken et des couteaux de jet sont dirigées par la compétence de Combat de Mêlée (et par la spécialisation de 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 d'équipement et les Armes. Si votre jet de dé égale 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 de blessures et le Combat.

Arme Goa'uld (compétence supérieure d'Armes à feu)

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 les SGC apprend seulement cette compétence à ceux qui connaissent déjà les armes à feu (c'est pourquoi il s'agit d'une compétence supérieure).

Armes Lourdes (compétence supérieure d'Armes à feu)

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 d'Armes à feu permettant l'usage des armes lourdes non rencontrées dans la vie civile. Les armes lourdes incluent des objets comme des missiles, des mitrailleuses lourdes, des mortiers et d'autres dispositifs. On donne des types d'armes dans le Chapitre d'équipement et les Armes.

Sniper (compétence supérieure d'Armes à feu)

Temps : Deux rounds

Spécialisations : type spécifique d'arme

Description : Cette compétence dirige 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; des attaques à moyenne portée sont faites avec la même difficulté qu'à courte portée avec un bonus +1D au jet; mais il n'y a aucun effet sur des attaques 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 dirige 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 comme des chaises ou des vases. On fournit l'information sur les armes de mêlée dans le Chapitre d'équipement et les Armes.

Combat à l'aveugle (compétence supérieure de Combat de Mêlée)

Temps : Un round

Spécialisations : Aucune

Description : Cette compétence est employée pour le combat de mêlée dans lequel il n'y a aucune source de lumière (durant la nuit ou dans une pièce sombre) ou dans lequel le personnage ne peut pas utiliser la vue (il pourrait être aveugle, ou juste avoir les yeux bandés). Normalement, combattre à l'aveuglette donnerait une pénalité de 2D; l'utilisation de cette compétence enlève cette pénalité.. Pour attaquer dans une situation d'aveuglement, il faut d'abord un jet avec la compétence 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 en aveugle ne compte pas comme une action complémentaire.)

Arts Martiaux (compétence supérieure de Combat de Mêlée)

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'ustensile.

Pilotage (compétence spéciale)

Temps : Un round ou plus

Spécialisations : Type de véhicule (avions, voiture...)

Description : Cette compétence contrôle l'utilisation de véhicules. Le terme "de véhicule" est largement défini incluant 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 et chaque type doit 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 avez cette compétence pour un véhicule donné, vous ne devez pas 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 quand le cas de manœuvre délicate (poursuite, ...). Cette compétence ne peut s'acquérir que si elle est justifiée au niveau du background, vous noterez alors sur la feuille de personnage sa valeur réelle.

Compétence de 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 ?

Universitaires (Compétence spéciale)

Temps : Variable

Spécialisations : Recherche

Description : Cette compétence dirige 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 en 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 Universitaires.

La spécialisation en recherche n'est liée à aucun secteur, mais représente la capacité d'un personnage d'exécuter une recherche efficace sur n'importe quel sujet documenté. Cette compétence ne peut s'acquérir que si elle est justifiée au niveau du background, par conséquent son niveau ne s'adapte pas automatiquement à celui de son attribut associé.

Vous noterez sur la feuille sa valeur réelle.

Universitaires/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 Universitaires; 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 apprendre 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 (Compétence spéciale)

Temps : Un round

Spécialisations : Aucune

Description : Cette compétence permet au personnage de parler, lire et écrire d'autre langue 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, vous noterez alors sur la feuille sa valeur réelle.

Difficulté pour dialoguer

Parler et comprendre les sujets de base 1-5

Parler et comprendre les sujets quotidiens 6-10

Parler et comprendre les expressions complexes 11-15

Parler et comprendre les sujets longs, expressions complexes 16-20

Locuteurs imbéciles 21-25

Mécanique

Temps : Variable

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

Description : Cette compétence dirige la capacité d'un personnage à faire fonctionner et réparer des systèmes mécaniques impliquant des pistons, des mécanismes, des vilebrequins, et ainsi de suite. Des capacités techniques comme l'électronique, des microprocesseurs, sont et ainsi de suite dirigée par la 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 électrique 11-15

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

Crochetage (compétence supérieure de Mécanique)

Temps : Un round

Spécialisations : Aucune

Description : Cette compétence dirige 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 sont dirigées par la compétence supérieure (de Techniques) Sécurité.

Difficulté pour crocheter

une serrure de boîte de cadenas/bijou simple ou la 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 dirige l'utilisation de diverses techniques, des outils et des 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'un trouble 6-10, 1 round

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

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

Déterminer la cause spécifique de la blessure ou du trouble 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. Un jet couronné de succès indique que la blessure du sujet baisse d'un niveau. Sans équipement approprié et des médicaments (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 est déterminée par la spécialisation de Diagnostic).

Identifier Temps de Difficulté d'Action de Poison Exigé

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

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

Déterminer le nom de poison 16-20, 10 minutes

Déterminer l'antidote 21-25, 1 heure

Compétences militaire

Temps : Variable

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

Description : Cette compétence représente la formation acquise par une carrière dans les domaines militaires. (Il peut être pris par des personnages non-militaires, mais seulement avec une justification pour la possession d'une telle connaissance.)

En général, la compétence permet au personnage de fonctionner comme un soldat professionnel et de diriger l'utilisation de la plupart des secteurs de formation militaire de base. Il ne gouverne pas des secteurs comme des armes à feu, le combat de mêlée, la conduite de véhicule, l'ingénierie, et ainsi de suite - 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 prise comme une spécialisation) sont données ci-dessous.

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

Difficulté d'Action de Cartographie

Lire une carte et identification des 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 ou l'action décisive peut se jouer à peu de chose.

Difficulté d'Action

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

Les cibles ont quelques raisons d'obéir 6-10

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

Les cibles sont sceptiques ou soupçonneuses 16-20

Les cibles ont chacune des raisons d'être sceptiques ou soupçonneux 21-25

Premier 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 baisse de un. Sans équipement approprié ou des médicaments (au moins un kit de premiers secours), la difficulté est augmentée de 5.

Difficulté selon le niveau de blessure

Abasourdi, inconscient 6-10

Blessé 11-15

Frappé d'incapacité 16-20

Mortellement blessé 21-25

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 (une situation commune sur des mondes étrangers), l'utilisateur travaille avec des points de repère locaux et l'estime. Gardez à l'esprit que les compas et des dispositifs de positionnement ne travaillent pas sur des mondes étrangers et que le ciel de nuit sera peu familier; l'utilisation de balises rentrantes et des détecteurs de balise est la procédure standard sur toutes les missions SGC et 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 lieu familier 11-15

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

Tactiques Militaires : l'utilisateur peut déduire la façon de déployer des petites forces militaires et les manœuvrer à son avantage. Cela dirige 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 des individus impliqués, le terrain, l'adversaire et le niveau recevant une formation, l'équipement et l'état de préparation des deux côtés.

Persuasion

Temps : Un round ou plus long

Spécialisations : Aucune

Description : Cette compétence dirige les tentatives pour convaincre une personne de quelque chose qu'on ne réussirait pas sans son aide. La persuasion compte sur la force de caractère et la confiance en soi.

Difficulté de 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 (compétence supérieure de Persuasion)

Temps : Un round ou plus long

Spécialisations : Aucune

Description : Cette compétence est employée pour duper et tromper des personnages ou les convaincre autrement de dire quelque chose (ou faire quelque chose) qui n'est pas dans leur intérêt. Cela est identique que Persuader sauf que la Persuasion compte sur la véracité des faits.

Difficulté pour duper 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

SG-1 (Indépendant, points donnés par le MJ uniquement)

Temps : Un round ou plus long.

Spécialisations : Stargate Théorie et Opération

Description : le centre de commande Stargate apprend cette compétence à ses recrues. Elle couvre des connaissances universitaires et les pratiques sur le terrain. En termes de connaissance, SG-1 reflète une compréhension de base du projet de SGC, les mondes étrangers connus et les civilisations, connaître les cultures humaines préindustrielles qui ont été transplantées, la nature des Goa'uld et les procédures d'opérations du SGC. Cela inclut les opérations d'équipement SGC, y compris des balises rentrantes et des détecteurs de balise

SG-1 /Stargate Théorie et Opération (STARGATE): L'utilisateur a une connaissance avancée de la portes, il peut reconnaître ou mettre en oeuvre des jeux de coordonnées aux destinations connues et peut analyser et réparer une stargate défectueuse et avec des dispositifs « maison » composés avec l'équipement approprié.

Culture Goa'uld (compétence supérieure de SG-1)

Temps : Un round

Spécialisations : Aucune

Description : Cette compétence représente une connaissance détaillée des Goa'uld, englobant tout ce qui est actuellement connu par SGC. Une utilisation, couronnée de succès, 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 (compétence supérieure de SG-1)

Temps : Un round

Spécialisations : Aucune

Description : Cette compétence correspond autant à la Mécanique qu'à la compétence Technique, mais est seulement efficace sur 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.

Compétence commando

Temps : Variable

Spécialisations : Cacher, Filature, Furtivité, Survie, Pistage, Piège

Description : Cette compétence représente la formation avancée acquise des forces spéciales/commando dans le devoir militaire. (Il peut être pris 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 chacune peut être prise comme une spécialisation) apparaissent ci-dessous. Note : la compétence Militaire dirige des procédures militaires de base, la formation et la tactique et les deux compétences ne se chevauchent pas; assurez-vous que vous comprenez lequel dirige votre secteur d'intérêt.

Dissimuler : l'utilisateur peut cacher des objets de la vue. Il est employé lorsqu'on essaye de cacher des armes sur sa personne, cacher des marchandises dans des bagages, dissimuler une entrée et d'autres tâches semblables. (Votre propre dissimulation est couverte par la spécialisation se cacher.) 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 perdre de vue la cible et sans être remarqué par la cible.

Difficulté

Suivre la cible dans le 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'autre terrain dangereux. La survie peut apporter une information générale sur un tel terrain, aussi bien que des conseils spécifiques pour traiter avec des dangers naturels. La survie peut aider à 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 qui 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 mettre, placer et mettre hors de service des pièges mécaniques simples. Les pièges impliquant l'électronique sont dirigés par les Systèmes de Sécurité compétence supérieure de technique.

Difficulté Type de Piège

Trouver emplacement/fabriquer/mettre hors service

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

Démolitions (Compétence supérieure Spéciale)

Temps : Un round à plusieurs minutes

Spécialisations : Aucune

Description : Cette compétence dirige 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 la 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 Démolitions. Si le personnage veut endommager une cible spécifique en mettant et faisant détoner une explosion contrôlée, employez les règles suivantes. (Cette approche aboutit aussi aux 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 dure 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 donné dans le Chapitre de blessures et le Combat. Si ces dégâts sont suffisants alors la destruction est une réussite. Notez que le jet n'est pas forcément nécessaire.

Talent (Compétences spéciales)

Temps : Variable

Spécialisations : Aucune

Description : Cette compétence dirige la plupart des capacités créatrices ou des 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, vous noterez alors sur la feuille sa valeur réelle.

Compétences techniques

Temps : Variable

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

Description : Cette compétence dirige la capacité d'un personnage à faire fonctionner et à réparer la télégraphie d'implication de systèmes technique, les circuits, des conduits, et ainsi de suite. Des capacités mécaniques comme la réparation automobile, l'hydraulique, et ainsi de suite sont dirigées par 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 d'Ordinateur (compétence supérieure Technique)

Temps : Cinq minutes à une heure voir plus

Spécialisations : Type ou modèle d'ordinateur.

Description : Cette compétence dirige 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. Il couvre les logiciels et le matériel pour de telles techniques. Pour faire cela à distance - comme par Internet ou par ligne composée - ajoutent +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 gouvernemental ou militaire sécurité 21-25

Ordinateur extraterrestre 26-30

Systèmes de Sécurité (compétence supérieure Technique)

Temps : Un round à plusieurs minutes

Spécialisations : Type ou le modèle de dispositif de sécurité – Alarme de maison, Serrures de Porte 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, et ainsi de suite.

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 du gouvernement 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 opter pour faire la tentative avec l'attribut approprié plutôt qu'une compétence. Si votre personnage joue au basket, par exemple, votre capacité à ce jeu pourrait être dirigée 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 pourrez augmenter comme une autre compétence. Assurez-vous que votre compétence est bien une nouvelle compétence et non une spécialisation possible pour 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.

Les améliorations en cours de partie :

Durant vos parties de Stargate Nemesis, le MJ vous attribuera des XP (points d'expérience) qui vous permettront d'améliorer votre personnage. Ces XP seront gagnés en fonction de vos actions durant la partie :

- 1XP pour le role-play
- 1XP pour avoir résolu le scénario
- 1XP pour avoir eu une idée permettant la résolution
- etc

En général vous n'aurez pas plus de 4 XP durant la partie.

Voici comment améliorer vos caractéristiques :

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 $3*5=15XP$*

Attributs secondaires :

L'amélioration se fait automatiquement suite à l'amélioration de l'attribut principal associé.

Vous aurez alors la possibilité de rééquilibrer votre dédoublement de caractéristique.

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 ajusté visée (en D)

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

Spécialisation :

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) divisée par 2 (arrondi supérieur)

Si la valeur réelle de base est de 0, c'est à dire que vous souhaitez acheter une spécialisation son coût sera de **5XP**.

Compétences supérieure :

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 :

Ces améliorations suivent le même coût que les compétences de bases, mais doivent absolument être justifiées.

Les Règles

Comme la plupart des simulations militaires de formation, Stargate a des règles. En tant que MJ, vous devez apprendre et comprendre ces règles. Elles ont été développées pour faire une simulation aussi simple que possible, en soulignant les conséquences du processus décisionnel et de l'initiative.

Jet d'action

Les personnages jettent les dés selon la valeur de la compétence (ou ceux de leur attributs 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. Quand son personnage essaye de tuer un adversaire, conduire un camion ou obtenir des informations d'un prisonnier. Un joueur ne doit pas faire de jet pour savoir si son personnage peut descendre la rue.

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; C'est juste un dé d'une couleur différente).

-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, rajouter le totale et relancer 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 :

-Ajoutez le dé normalement.

-On fait le total avec les autres dés pour voir si on réussit tous 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 de la chance. Parfois les personnages sont vraiment, mais vraiment chanceux – et à d'autre moment, 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.

Complications

Les complications sont les conséquences inattendues, indésirables d'une action – cela survient lorsque le dé de chance fait un 1. Quand tel résultat arrive, le MJ peut vouloir créer une complication pour l'action

Le MJ doit employer des complications pour aider à rendre une histoire plus intéressante avec les petites incohérences qu'amène la vie. Toutefois les complications doivent être utilisées avec parcimonie - les complications ne sont pas les seules pénalités possibles lors d'un mauvais dé de chance - ainsi elles n'arrivent que une ou deux fois par session. Elles doivent pimenter la vie des joueurs. Quand vous employez une complication, les joueurs doivent se poser la question, "que faisons-nous maintenant ?"

Les complications doivent être justes et équilibrées : elles peuvent mettre les personnages en danger, mais elles ne doivent pas être immédiatement fatales à moins que ce ne soit la seule option possible (mais il y a toujours une autre solution) Elles doivent défier leur intelligence et leur courage.

Les complications doivent être directement associées à l'action qui a entraîné le jet de dé. Si un personnage obtient une complication en réparant un transmetteur émetteur radio, il pourrait accidentellement détruire cet émetteur-récepteur ou mettre hors de service la capacité à changer les canaux ou à coder les communications.

Echelle de Difficulté et Jets d'opposition

Quand les personnages font un jet, que doivent-ils vaincre ? Ils font un jet contre une valeur de difficulté ou ils effectuent un jet directement contre une autre personne pour voir qui obtient le meilleur résultat.

Echelle de Difficulté

Vous devez choisir une valeur pour la difficulté lorsque les personnages font une action qui n'entre pas en conflit avec un autre personnage. Par exemple, vous devez choisir une valeur de difficulté quand un personnage essaye de réparer un véhicule, essaye de sauter d'un pont sur une voiture ou crocheter une serrure.

En premier lieu, vous devez décider de la difficulté de la tâche : Très facile, Facile, Modéré, Difficile, Très difficile ou Héroïque.

Puis, choisir parmi l'intervalle de difficulté dans la table ci-dessous.

Valeur de difficulté

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

Les difficultés héroïques peuvent prendre n'importe quelle valeur supérieure à 25.

La difficulté peut, hypothétiquement, atteindre 100, voir 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. Exemple : Tirer sur quelqu'un à bout portant, conduire une voiture à une vitesse sûre sur une bonne route, savoir que les points lumineux dans la nuit sont des planètes et des étoiles. Il n'est pas forcément utile de faire réaliser ces jets par les PJ

Facile

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

Modéré

Ces actions exigent une certaine compétence, un effort et de la concentration. Il y a une bonne chance que le personnage échoue, mais les personnages les plus compétents peuvent réussir assez facilement. Exemple : Tirer sur quelqu'un à portée moyenne. Garder le contrôle d'une voiture sautant un fossé. Reconnaître une constellation.

Difficile

Les tâches difficiles sont tels que la plupart des personnes ne peuvent les réaliser. Ces tâches demandent beaucoup de connaissance en la matière. Exemple : Tirer sur quelqu'un à longue portée. Conduite d'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. Seul des personnes connaissant très bien le domaine peuvent réussir. Exemple : Tirer sur une personne camouflée à longue portée. Conduite d'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

C'est presque impossible sans faire appel à un effort extraordinaire et à la chance. Exemple : Tirer sur une personne courant à grande enjambé avec un simple revolver. Sauter d'un autobus de la ville par une petite ouverture lorsque celui-ci s'engage sur un pont non fini. Forcer le code de navigation que la porte des étoiles compose.

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

Jet d'opposition

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

Voici quelques exemples :

- Deux joueurs de poker, ils font tous deux un jet de talent (jouer), le plus haut gagne.
- Un marchand et un personnage, le joueur marchandent le coût d'une carpe. Bien qu'une valeur de difficulté puisse être utilisée, on peut aussi utiliser un jet d'opposition. Tous deux font un jet de Talent (Affaire). Si c'est le personnage qui gagne alors le prix sera baissé sinon il reste au même prix (ou 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 manque.

Modificateurs d'Opposition

Si un personnage a un avantage clair sur autre dans un conflit, le MJ peut vouloir assigner un modificateur. Les modificateurs ne sont pas employés quand un personnage a simplement une valeur plus grande dans la compétence; ils sont employés 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 avec l'avantage.

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 faite avec vos PJ, la facilité de quelque chose. Cependant, si un joueur demande spécifiquement la dureté d'une action envisager, et qu'il a au moins 3D dans la compétence, le MJ peut choisir de donner la description du type difficulté - Très facile, Facile, Modéré, Difficile, Très difficile, Héroïque - mais pas 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 chronométrage pendant le jeu : scènes et rounds.

Scènes

Les scènes sont employées lorsque le temps pour la prise de décisions 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 il prenne.

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

Une scène peut montrer une conversation entre deux personnes. Une autre scène peut couvrir les heures durant lesquelles le groupe de personnages 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 : "Bien fait un jet de « se cacher. »"

(Don effectue le jet.)

Joe : "bien, deux heures plus tard la porte des étoiles entre en activation."

Rounds

Stargate emploie les rounds lorsque chaque seconde compte. Un round représente environ cinq secondes de temps de jeu.

Les rounds sont employés le plus souvent lors de combat, mais ils peuvent être employés n'importe quand, lors de conflit critique ou durant une bataille. On peut employer des rounds pour simuler les éléments stressants d'une poursuite intense ou quand les personnages font une action avec un temps limite, 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 quand un personnage veut saisir une balise au sol avant qu'un adversaire n'y donne un coup de pied pour l'éloigner.

Chaque round possède 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'une bataille. 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 car cela vous rendra le travail de gestion des combats bien plus facile.

2. Jet d'action

On procède de la façon suivante, le joueur avec la plus grande valeur d'initiative déclare son action en premier. Le joueur dit au MJ les actions qu'il compte faire durant le round et fait les jets de dés nécessaires, ensuite 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 attendre pour faire son action, elle est faite lorsque c'est votre tour ou elle est perdue.

Une fois que tous le monde a achevé toutes ses actions, le round suivant commence ou le MJ peut enchaîner sur la scène de résolution du conflit.

Actions Multiples

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

Pénalité selon le nombre d'action durant le round

Une action - aucune

Deux actions – 1D

Trois actions – 2D

Quatre actions – 3D

Cinq actions – 4D

... 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.

Actions Libres

Les actions libres sont tout ce qu'un personnage peut automatiquement exécuter dans les conditions les plus extrêmes. Ce sont les actions très simples qui n'exigent pas de 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.

.-Rapide coup d'œil autour de lui ou dans une pièce. (À la discrétion du MJ, on peut permettre aux personnages de faire des jets de savoir pour constater s'ils découvrent quelque chose qui est peu commun ou caché.)

.-Fait de se saisir de quelque chose. (Bien sûr, cette action peut être difficile au milieu de la bataille - 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 une action (donc prise en compte pour des actions multiples).

Exemples d'actions sans jet :

- Recharger une arme.
- Obtention d'information de base d'un ordinateur.
- Tout ce qui exige de la concentration, mais n'exige pas de jet de compétence.

Préparation

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

Le MJ doit employer son jugement en décidant 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 des attaques d'armes à feu en visant la cible pendant un round supplémentaire. 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 est passé en faisant progressant lentement, examinant tout, évaluant, et ainsi de suite.

Bien sûr, la préparation ne signifie pas quelque chose pour toutes les tâches. On ne doit généralement pas permettre aux personnages de se préparer pour esquiver une voiture. Les personnages ne seront probablement pas capables de se préparer pour des compétences comme Spécial ou Universitaires, mais il peut y avoir des circonstances pour lesquelles le bonus est justifié.

Précipitation

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

Un personnage se précipitant essaye de faire la tâche dans la moitié du temps normal et le joueur fait un jet avec seulement la moitié de la valeur.

Le MJ a la décision finale pour savoir si une tâche peut être précipitée. Il est raisonnable de dire qu'un personnage pourrait se précipiter, particulièrement si le personnage essaye de battre une dernière limite. Dans d'autres cas, se précipiter n'a pas beaucoup de sens. Dans le doute, demandez au joueur de justifier comment la tâche pourrait être précipitée.

Passage Scènes et Rounds

Vous devrez sûrement utiliser de nombreux passages entre scènes et rounds pour tenir la tension du jeu. Par exemple, si les personnages ont 10 minutes pour atteindre la porte avant que le dispositif n'explose? Alors que cela est 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 des rounds permettrait de jouer la scène. 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, se tordant la cheville ou se perdant en cas de complication).

Vous pouvez compléter les actions de bases par des événements qui augmenteront encore la tension, et se réglant au round par round. Peut-être qu'un groupe de jaffa 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 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. La seule autre chose qu'un personnage effectuant une action combinée peut faire sont des compétences de réaction.

Le personnage dans le groupe avec la compétence de Commande la plus haute (ou l'attribut de Savoir) est le leader. Il peut seulement commander autant de personnage que sa valeur dans la compétence appropriée ou l'attribut.

Vous devez employer votre jugement dans la sélection d'une difficulté de Commande. Voici quelques facteurs devant être pris en compte :

- Définir la complexité de la tâche ?
- Précision nécessaire ? (Une tâche où le résultat final doit être très précis – des composants devant être alignés au millimètre, par exemple).
- Combien de personnages sont impliqués ? (Généralement, plusieurs personnes qui doivent travailler ensemble ; cela est dur de travailler ensemble.)
- Valeur de la compétence et expérience des personnages ? (Les personnages avec un très haut niveau de compétence ou qui ont déjà fait ce type de tâche dans le passé seront plus capables de comprendre ce que l'on attend d'eux et faire leur travail. Les personnages qui n'ont jamais rien fait comme cela auparavant vont avoir besoin de temps pour se mettre dans le bain, particulièrement si la tâche est complexe).
- Le degré de lien entre les personnages ? (Les personnes qui se connaissent à peine ont parfois des difficultés à travailler ensemble efficacement. Et 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 on dispose d'un temps réduit).

Difficultés pour des actions combinées

Explication de Difficulté

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

Facile : la tâche est assez facile ou exige une quantité minimale de précision. Les caractères sont compétents et/ou travail ensemble de temps à autres.

Modérez : 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 n'ont pas beaucoup de compétence et/ou travaille rarement ensemble.

Très difficile : la tâche est très difficile ou exige une précision extrême. Les personnages sont non qualifiés dans la tâche 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, ou ne parlent même pas la même langue.

Vous pouvez augmenter ou diminuer la difficulté en vous basant sur d'autres facteurs, comme des conditions météorologiques (les personnes vont devoir travailler dans des pluies torrentielles) ou d'autre chose qui affecte la capacité du commandant de faire travailler les personnages ensemble comme une bonne unité. 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 plus de personnages qu'il n'a de dé dans la valeur Commandement.

Si le jet de Commandement est couronné de succès, le bonus d'action combiné est de +1D pour chaque union de trois personnages. Si le nombre de personnage 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 combiné 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 est à ajouter au personnage avec la compétence la plus haute, travaillant sur la tâche.

Si un groupe de personnage combine des actions sur une tâche de combat, le bonus peut être divisé entre jet d'attaque et de dégâts. De même, si la tâche exige deux ou plus jets de compétence, le bonus peut être divisé parmi 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 voient pas cela comme nous.

En règle générale, les membres du SGC doivent employer la force, mais éviter de donner la mort dans n'importe quel engagement avec 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 diriger 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 armes à feu et le combat de mêlée. Ils sont dirigés respectivement par les compétences Armes à feu et Mêlée, avec n'importe quelles spécialisations appropriées dans ces domaines qu'un personnage pourrait posséder.

Armes à feu

Chaque "arme à feu" - incluant armes mécaniques comme l'arbalète, la catapulte, et ainsi de suite - est décrite en termes de jeu par ses dégâts et ses portées (en mètres).

Par exemple, 9mm Beretta M92 : 4D, 3-10/30/120. Le pistolet cause 4D de dégâts et ses portée sont 3-10 mètres (portée courte), 11-30 mètres (portée moyenne) et 31-120 mètres (longue portée). En dessous de 3 mètres, il s'agit d'une portée dite à bout portant.

La difficulté d'attaquer une cible avec une arme à feu est décidée par la portée de la cible par rapport à l'attaquant :

Difficulté de portée

Bout portant : Très facile

Court : Facile

Moyen : Modéré

Long : Difficile

Comme dans les règles normales, une fois que vous connaissez la difficulté, vous devez choisir une valeur de difficulté. Si le jet d'attaque est égal ou supérieur à la difficulté, le coup porte. Les valeurs de difficulté peuvent être modifiées par des compétences de réaction et/ou n'importe quelle valeur de modificateurs. Ces sujets sont abordés plus tard dans ce chapitre.

Evaluation de Portée

Plutôt que de mesurer méticuleusement les portées à chaque rond, 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 conversationnelle est une difficulté Très facile.

.-Quand deux personnes sont dans la même pièce de la taille d'une chambre à coucher ou la salle de séjour dans 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 la salutation au grand air est une difficulté Modérée.

.-Quand deux personnes sont dans des coins opposés d'une salle de sports, ils sont d'habitude à longue portée. Donc un terrain sportif est une difficulté Difficile.

Notez que ces évaluations sont pour des pistolets, qui sont conçus à petite portée.

En règle générale, un personnage employant une arme à feu à longue portée comme un fusil peut laisser tomber 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 - est associée une difficulté avec 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 quelle valeur de modificateurs. Ces sujets sont abordés plus tard dans ce chapitre.

En plus des "armes", la Mêlée dirige aussi des attaques sans arme autre que le corps humain lui-même : donner un coup de poing, donner un coup de pied, jeter, et d'autres dans ce genre. Les compétences supérieures d'Arts Martiaux dirigent directement ce type de combat; on peut utiliser la Mêlée elle-même ou simplement l'attribut Agilité. Ces types d'attaques ont une difficulté de base de Très faciles, soumis aux modificateurs, comme d'habitude. Puis, 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. Le camp surpris ne peut pas employer les compétences de réaction contre cette première action. (Pour ne pas être surpris, le personnage doit réussir un jet contre la compétence Spécial de l'attaquant.)

Dégainer. Un personnage peut dégainer une arme d'un étui ou l'endosser d'un lancer, 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 simple numéro alors il s'agit du nombre maximal de tir pendant un round. Si la cadence est inscrite comme une fraction, cela signifie que l'arme peut seulement tirer que durant certain round. (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 des grenades et des armes lourdes - ont une

zone de détonation. Tout ce qui se trouve dans cette zone est affecté. Si la zone de détonation inclut plusieurs portée, 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'une cible 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 plus petite que 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 comme suit :

Modificateur de la 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*. (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 de 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 vigoureux 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 frappe le personnage qui se cache derrière.

Puis, faites le jet des dégâts de l'attaque 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 standard de métal 3D

Porte Renforcée; porte de voiture 4D

Mur concret 5D

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 termes de jeu, l'armure ajoute simplement au jet de résistance du personnage. (Il 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 présente.

Portée. Le niveau de difficulté du lanceur est augmenté ou diminué selon la portée de la cible, comme suit :

Modificateur de Jet selon la portée

Bout portant 1D

court --

Moyen +1D

Longtemps +2D

Déviation. Si le lanceur manque l'attaque, l'arme poursuit tout de même son chemin. D'abord, lancez un D6. Le résultat vous dit 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.

Réaction 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 soit des 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 générique 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 Régulières. Elles se font en plus des autres actions de ce round. Pour vous dérober, vous 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 annulés). 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 dé 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 normalement la valeur de Force de l'attaquant en dés de dégâts.

Une fois que le jet de dégâts est fait, la cible jette son dé de Constitution pour résister aux dégâts. Si le jet de Constitution de la cible 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 que votre personnage subira des dégâts, il se verra 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 subirez des blessures légères vous devrez faire un jet de constitution dont la valeur de la difficulté sera le nombre de vos blessures légères. Si votre jet est réussi (vous faites plus), vous encaissez le coup et gardez vos blessures légères. Si votre jet est raté (valeur en dessous), 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...et vous remplacez alors toutes vos blessures légères par la ou les graves que vous avez subies.

Si le nombre de blessures graves que vous avez est égal au nombre de vos dés en constitution divisé par 2(arrondi inférieur), vous êtes abasourdis 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 dé de constitution, vous tombez inconscients et vous ne pouvez plus faire d'actions.

Le système complet :

Pour utiliser ce système il (MJ) faut vous munir de la fiche de blessure qui est jointe. Comme vous pouvez le voir ce système est basé sur la localisation des blessures. Vous utiliserez toujours les blessures légères et graves sauf que maintenant il vous faudra les situer et appliquer un malus logique à cette situation.

Tous d'abord pour situer les blessures il faut que le MJ lance un D10 le score décidera de la situation :

- 1-2 :Jambe (1 : droit ; 2 : gauche)
- 3-4 :Bras (3 : droit ; 4 : gauche)
- 6-10 :Torse

La tête est volontairement oubliée puisque 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 pas pour le cas inverse. En effet vos PJ devront dire où ils visent l'ennemi.

Ensuite selon l'endroit où le PJ est touché, ce dernier devra noter le nombre de blessures qu'il a subies à l'endroit donné et ainsi de suite pour chacune de ses blessures.

Pour ce qui est du jet de constitution après chaque blessure, il se fait toujours en prenant comme difficulté la somme de toutes les blessures légères. S'il est réussi vous encaissez sans problème, s'il est raté vous effacez les blessures légères de l'endroit où vous en aviez le plus et vous les remplacez par une ou plusieurs graves selon votre jet.

Les malus du système complet :

Si la somme de vos blessures graves est égale au nombre de vos dé en constitution divisé par 2 (arrondi inférieur), vous pouvez toujours lancer votre dés 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 :

Selon l'emplacement des blessures graves des malus logiques vont s'accompagner.

Bras droit

Blessure grave<constit/2 :

- 1D pour l'utilisation d'arme à deux mains
- 1D en arme à une main pour les droitiers

Blessure grave>constit/2 :

- 2D pour l'utilisation d'arme à deux mains
- 2D en arme à une main pour les droitiers

Bras gauche

Blessure grave<constit/2 :

- 1D pour l'utilisation d'arme à deux mains
- 1D en arme à une main pour les gauchers

Blessure grave>constit/2 :

- 2D pour l'utilisation d'arme à deux mains
- 2D en arme 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 avec des actions médicales professionnelles, 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 subi des soins 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 blessures grave
- 16 et + ➔ -10 blessures légères, -2 blessures grave
- 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 grave
- 16 et + ➔ -20 blessures légères, -3 blessures grave
- jet raté ➔ aucun effet
- jet raté, dé de chance =1 ➔ +5 légères