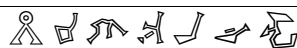
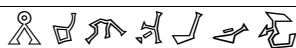


Cette preview de Stargate Coalition contient un extrait de la toute nouvelle partie consacrée à l'amélioration de personnage. Cette partie est encore loin d'être complète ;)

François / Torog, 21 Juillet 2006





F)- Amélioration de Personnage

Cette toute nouvelle Annexe (v2.2) permet de rassembler les règles pour améliorer un personnage de base ou en faire au bout d'un certain temps un surhomme aux aptitudes étonnantes. Elle contient une description de métiers, dons et améliorations diverses pouvant être apportées.

1)- Points d'Expériences

Un personnage qui vient d'être créé reçoit d'office 30 points d'Expériences. Il pourra ainsi appliquer une première fois les règles suivantes, en attendant de gagner de l'expérience au cours de ses aventures.

Les personnages seront bien évidemment amenés à évoluer au cours du temps, car l'expérience gagnée par leurs aventures améliore leurs attributs physiques et psychiques. Le maître de jeu, à la fin de chaque scénario ou séance, peut allouer un certain nombre de points qui serviront à l'amélioration des compétences. Celle-ci sont distribuées selon :

- **Le fait d'avoir terminé une quête avec brio**
- **Les actions héroïques**
- **Le nombre d'ennemis tombés sous les coups du héros sur les champs de bataille**
- **La qualité d'interprétation d'un personnage par un joueur**
- **Les idées intéressantes, qui font progresser le scénario, ou lui ajoutent une profondeur inattendue.**

En moyenne à la fin d'une quête, les personnages devraient tous avoir récupérés entre 20 et 50 points d'expérience.

Néanmoins, une différence est apportée vis à vis des **Langariens** par rapport aux autres races. Etant donné leurs extraordinaires facultés de mémoire et d'apprentissage, ceux-ci gagnent un bonus de 25% d'expérience par

rapport aux autres races (Arrondi au chiffre inférieur). Dans notre exemple suivant, si Alkar et ses compagnons avaient gagnés 100 points à répartir, Alkar en aurait eu en fait 125, ce qui est une différence non négligeable !

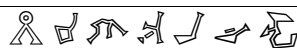
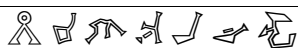
2)- Amélioration des Caractéristiques et Compétences

Pour améliorer un Attribut d'un point, il faut dépenser le même nombre de points d'expérience que possède déjà l'attribut+1. Ainsi, plus un attribut est haut, plus il est difficile de l'augmenter. Les points nouvellement acquis doivent être tout de suite multipliés par trois (où quatre pour l'Intelligence) et répartis comme lors de la création du joueur dans les compétences associées aux attributs (Limite de 1.5*Niveau de l'Aptitude Associée).

*Ex : Après avoir potassé plusieurs dizaines d'heures sur des livres de connaissances terrienne, Alkar le Langarien originaire de Kelowna s'est vu attribué suffisamment de points pour augmenter son **Intelligence** d'un point. En effet, il possédait 12 points dans cet attribut, et dispose de 13 points qu'il compte y mettre. Ceux ci s'évaporent donc et l'Intelligence du personnage passe à 13. Il peut donc par la suite répartir $4*1=4$ points dans ses compétences liés à **Intelligence**.*

Bien évidemment, au bout d'un certain temps, il deviendra impossible aux personnages d'améliorer leurs Attributs, le coût devenant trop haut. Mais ils pourront aisément monter la plupart de leurs valeurs à un niveau moyen, ce qui semble logique. Même les guerriers les plus forts acquiert un minimum de logique en combattant sur les champs de bataille !

Une réserve de points d'expérience pourrait également les aider à se servir plus souvent de la règle de la "Faveur des Dieux".



3)- Aptitudes Supérieures

Les aptitudes de haut niveau, ainsi d'ailleurs que les améliorations diverses, requiert non seulement un coût d'expérience, mais également des prérequis (Ex : de niveau de compétences) à avoir atteint au préalable. Ces prérequis ne doivent pas être dus à des améliorations temporaires (Anabolisants, Bracelets Ataniks, etc).

Ces aptitudes de haut niveau, que l'on peut également nommer "Dons", transforment les personnages en surhommes habiles dans n'importe quelle situation.

Guérison Symbiotique : 5 pts d'XP

Prérequis : Le personnage est natif d'une race lié à un symbiote ET en possède un (Jaffa, Sodan, Tokra, Goauld)

Les Races possédant un symbiote (Jaffa, Goauld, To'Kra) guérissent deux fois plus vite que les autres, de part le lien qu'ils sont capables d'établir entre le symbiote et le corps. Réduisez donc en conséquence les chiffres correspondants.

De plus, un autre personnage tentant de soigner ce genre d'individu verra sa tâche facilitée et disposera d'un bonus de +1 sur son jet de soin.

Ambidextrie : 10 pts d'XP

Prérequis : +2 en Equilibre / Acrobaties

Le personnage est aussi habile de la main droite que de la main gauche.

Instinct défensif : 14 pts d'XP

Prérequis : Au minimum 16 en perception, +3 en survie, +3 en esquive et +3 en Bluff.

Le personnage connaît toujours les sentiments à son égard de l'interlocuteur en face de lui, et démasque sans problème ceux qui lui veulent du mal. Il est également capable de sentir un danger quelques secondes avant qu'il n'arrive (*Le MJ prévient ce joueur. En jeu, le personnage aurait le temps de crier quelques mots à ses compagnons*).

Médecin de guerre : 16 pts d'XP

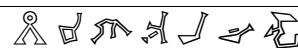
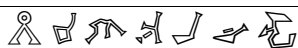
Prérequis : +4 en Concentration, +4 en Médical, 14 en Volonté.

Avec cette aptitude, le personnage est capable de soigner ses compagnons, même au coeur des pires batailles. Il écope malgré tout dans ce cas d'un Malus de -1 / -4 (Selon gravité du combat) qui représente la déconcentration subie. Sans cette aptitude, un personnage ne peut soigner ses compagnons qu'en dehors d'un combat.

Environnement Difficile : 16 pts d'XP

Prérequis : +2 en Escalade, +2 en Natation, +2 en Saut, +3 en Combat (Contact, A distance ou à Mains nues, selon le style du personnage et la façon dont il combat le plus souvent)

Avec cette aptitude, le personnage ne subit plus les malus en combat dûs à un environnement difficile (Pluie, Broussailles, Boue, Sol glissant, etc) car il a appris parfaitement à combattre même avec ces problèmes.



Combat à deux armes

Ce don est particulier, car il dépend des armes avec lesquels se bat le personnage. Il peut être pris plusieurs fois, si le personnage veut maîtriser tout les aspects du combat à deux armes.

Armes	Prérequis	Coût d'XP
1 Arme Blanche + 1 Pistolet	+5 en Armes de Contact, +5 en Armes à Distance, +4 en Esquive	16
Deux armes blanches de type "couteau"	+4 en Armes de Contact, +4 en Esquive	12
Deux pistolets	+5 en Armes à Distance, 15 en Perception	14

Sans cette aptitude, il est impossible de combattre avec deux armes (On peut néanmoins tenir deux armes). Quand elle est utilisée, le personnage peut ainsi porter deux attaques au lieu d'une, pour un malus de -3 sur chacune de ses attaques.

Combat à deux armes (Supérieur)

Il est possible également de combattre à l'aide d'armes plus puissantes associées, pour obtenir de véritables combos dévastateurs. Le Jaffa Teal'k en connaît un rayon sur le sujet ...

Armes	Prérequis	Coût d'XP
Deux P90 ou Deux Lance-Jaffa (Attachées)	+10 en Armes à Distance, 17 en Perception, Maîtrise du combat à Deux armes (Pistolets)	32
Deux Armes Blanches	+8 en Armes de Contact, +6 en Esquive, Maîtrise d'au moins un Art Martial	18

Un personnage combattant ainsi subit un Malus de -5 sur chacune de ses attaques.

Berserker : 20 pts d'XP

Prérequis : Au minimum 19 en Constitution et 16 en Volonté.

Le personnage est capable, un nombre de fois égal à son modificateur de Volonté, de devenir une véritable bête sauvage. Il ne subit plus de malus dûs à des blessures éventuelles et gagne un bonus de +2 en Force. Aucune balle, aucun dégât ne pourront ainsi l'arrêter, à moins qu'il ne meure ...

Dans ces accès de rage, et jusqu'à ce que le personnage se calme, il ne pourra utiliser de compétences lui demandant de la réflexion. (Ex : Ashrak, Berserkers Oris, Guerrier Kulls)

Constitution Surhumaine - 23 pts d'XP

Certaines races, comprenant entre autre les Unas et les Wraiths, sont dotés, en plus de facultés de régénération, d'une résistance aux armements peu commune. Certains d'entre eux sont ainsi capables de subir sans broncher des successions de tir de Lance Jaffaen pleine poitrine, ou des explosions de grenades au contact. Ainsi, quand le modificateur de Constitution d'un personnage est au dessus d'un certain seuil, on considère qu'il est capable de résister à de telles violences. Le passage à un niveau plus élevé de "Constitution Supérieure" requiert un nouveau coût en points d'expérience.

Prérequis en Constitution / Bonus gagné :

Modificateur de Constitution	Valeur à ajouter aux Dés
+5	+1
+10	+2
...	...

Commandant de Bataille : 25 pts d'XP

Prérequis : +6 en Leadership, +2 en Stratégies Militaires.

Sur un jet de Leadership réussit (DD18), et une seule fois par combat, le personnage réussit à motiver ses compagnons pour les mener à la victoire. Tout le monde bénéficie alors d'un Bonus de +2 sur ses tout tests durant le prochain round de combat !

4)- Pouvoirs d'Oktars

Les Oktars sont des êtres génétiquement évolués qui possèdent des capacités psychiques de très haut niveau. Ils sont munis de pouvoirs capables de transcender le temps et l'espace. Les pouvoirs nécessitent tous un *prérequis d'au moins 13 en Intelligence et 17 en Volonté*.

Ces pouvoirs ne seront donnés au personnage qu'**avec l'aval du Maître de Jeu**. Un personnage ne peut posséder au maximum que deux pouvoirs, le deuxième coûtant 1.5 fois son coût normal. Il est possible de perdre un pouvoir d'Oktar, pour le remplacer par un autre. Cette perte occasionne un coût de la moitié de sa valeur en XP.

L'utilisation de pouvoirs d'Oktars se base toujours sur des tests de **Volonté**.

Ex: Alkar le Langarien entraîne son esprit depuis de nombreuses années. Après avoir réussi à avoir déplacer de petits objets par la pensée, il tente à présent de soulever de plus lourdes charges. Le coût en expérience va augmenter logiquement. S'il tente par exemple de guérir des gens à la seule force de son esprit, et étant donné ses connaissances en télékinésie, cela va lui coûter encore plus cher en expérience ! (1.5 fois le coût en "Guérison")

Télékinésie

Les personnages doués de facultés télékinétiques sont capables de soulever des objets à distance. Avec les années d'entraînement leur capacité à soulever des matériaux et à les manipuler augmente. Il s'agit probablement de la faculté d'Oktar la plus puissante. Pour monter à un niveau supérieur de télékinésie ils doivent dépenser le nombre de points correspondant à chaque fois. On ne peut directement monter au niveau le plus élevé, il est nécessaire d'être passé par les précédents auparavant.

Télékinésie	Affectation	Coût d'XP
Mineure	Petits objets	24
Majeure	Personne, Objets Moyens	36
Supérieure	Plusieurs personnes, Création de boucliers psychiques complets	54

Mineure : Le personnage est capable d'affecter de petits objets, et de les déplacer à une vitesse relativement lente.

(Ex : Cassandra)

Majeure : Le personnage est capable d'affecter une personne et de la bloquer, voire de la soulever d'un mètre au dessus du sol. Il peut tenter de l'étrangler, à l'aide d'un jet de Volonté. On peut soulever des objets de taille moyenne, et bloquer le tir d'une seule arme.

(Ex: Oktars Imparfaits de Nirtii)

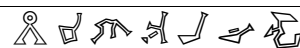
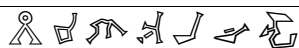
Supérieure : Le personnage est capable de repousser violemment un groupe d'individu allant jusqu'à un nombre égal à son modificateur de Volonté. Il est également capable de se créer de véritables boucliers psychiques capables de repousser les attaques physiques et énergétiques de tout les côtés.

(Ex: Prêcheurs des Oris)

5)- Métiers

Grades – 10 pts d'XP

Certains voudront organiser une hiérarchie dans leur groupe, entre autre si celui ci comprend des personnages Tau'Ri. Le Grade d'un personnage dépend de son niveau de **Leadership**. Un personnage a toujours le droit de prendre un grade correspondant à un niveau inférieur à celui correspondant à son Leadership, mais pas le contraire. Ces grades sont ceux de l'armée US. Cette règle est optionnelle, et la réalité n'y correspond pas forcément.



Prérequis en LeaderShip :

<i>Tau'RI</i>	<i>Goauld</i>	<i>Leadership</i>
	Dieu Goauld	+8
Général	Primat	+6
Colonel	Goauld Commun	+5
Lieutenant Colonel	Garde Impérial	+4
Major	Prêtre Jaffa	+3
Capitaine		+2
Premier Lieutenant	Guerrier Jaffa	+1
Second Lieutenant		+1

Marchand

...

Assassin

...

Militaire

...

Runner

...