

PREDATOR

REMIXED

*Un supplément pour le
Jeu de Rôle Stargate Coalition*

©Torog 2005 - 2007

La chasse est ouverte ! Le supplément «Predator» vous permet de jouer (ou de faire participer) un Predator dans l'un de vos scénarios de l'univers de Stargate. Il vous faudra néanmoins posséder le Manuel des Règles de Stargate Coalition pour cela.

Ce supplément décrit la redoutable race des Predators, leur histoire, leur culture, ainsi que leurs caractéristiques si un joueur décide d'en animer un. Il expose aussi les différentes armes qui leurs appartiennent, et propose un scénario où l'un d'entre eux intervient.

Note : En ce qui concerne les extraterrestres nommés «Aliens» (Liés aux Predators par la franchise bien connue), et au risque de décevoir, il n'y aura pas de règles ou de supplément lié. En effet, les Aliens ne peuvent avoir de Rôle-Play développé (Un peu à la façon des Répliqueurs originels), et certaines de leurs aptitudes, comme la marche sur les murs par exemple, sont difficilement adaptables en terme de règles. Cela n'empêche pas d'opposer vos joueurs à ces immondes créatures lors de vos scénarios, à votre sauce ^^

Remixed : Cette nouvelle version du supplément Predator apporte un graphisme remis au goût du jour, de nouvelles illustrations, ainsi qu'un rééquilibrage des caractéristiques et de l'équipement du Predator vis à vis des règles de Stargate Coalition (v2.2).

Sommaire

I)- Chasser ou être chassé, telle est la question ...

II)- Equipement propre aux Predators

III)- Scénario Ashrak vs Predator

IV)- Credits

I)- Chasser ou être chassé, telle est la question ...

Le Bien et le Mal n'existent pas. Ces notions n'ont aucune valeur. Rien ne compte à part la Chasse. Ainsi pense le Predator. L'univers se divise en deux types de personnes : Les proies et les chasseurs. C'est la logique, l'unique logique ...

Les Predators sont une race extraterrestre humanoïde au comportement particulier. On ne connaît que peu de choses sur leur société, leurs seuls contacts avec d'autres races Aliens intelligentes se résumant à des parties de chasse.

Cependant, il semblerait que la race des Predators soit native de la planète marécageuse Yautja. C'est également ainsi qu'ils se nomment eux-mêmes, ce qui est donc le véritable nom de cette race.

Apparence

Quand vous rencontrez un Predator, c'est qu'il est là pour vous... Ils ressemblent à de grands humanoïdes, d'en moyenne deux mètres de haut, doués d'une force et d'une constitution peu commune, comparable à celles des Unas. Les Predators sont ainsi capables de réussir des bonds de cinq ou six mètres de hauteur. Tout les sens des Predators sont aiguisés au possible. N'espérez pas les surprendre, c'est peine perdue. De plus, ils sont dotés d'une intelligence focalisée en permanence sur leur principal but, leur proie. Si un Predator se sent en danger, il réagira automatiquement en élaborant une stratégie pour venir à bout de son ennemi, fut-il en nombre largement supérieur. Sous leur masque d'acier effrayant, les Predators possèdent deux grands yeux jaunâtres injectés de sang, ainsi qu'une bouche effrayante formée de quatre arceaux de chair. Leur sang est de couleur vert luminescent, c'est pourquoi il est aisé de pister un Predator, même en pleine nuit (A moins qu'il ne retourne cela contre vous en vous tendant un piège).

La Chasse

Les notions d'honneur et de bravoure ont une grande place dans la société des Predator. Ils ne tueront jamais une proie incapable de se défendre, comme une femme ou un enfant. Pour les proies dignes de ce nom se retrouvant désarmées, il se peut même que le Predator trouve injuste le combat, et préfère lâcher de lui même ses armes avant de poursuivre, comptant de toute façon sur sa puissance musculaire impressionnante et de son habileté au combat. De même, si la proie vient à bout honorablement du chasseur, elle sera probablement laissée en vie par les autres éventuels Predators, ceux-ci considérant que leur camarade à failli à sa tâche. Il est même déjà arrivé que les Predators remercient la proie en lui offrant une arme. Comme on le dit, c'est le vainqueur de la chasse, quel qu'il soit, qui mérite de vivre. De même, les jeunes Predators ne peuvent accéder à l'âge mature que par la mort d'une proie puissante.

Pyramides d'initiation

Ainsi, sur terre ils utilisèrent des milliers d'années avant notre ère plusieurs gigantesques Pyramides Labyrinthiques où ils lâchaient des proies dangereuses, ainsi que les jeunes Predators. Ce fut la race des xénomorphes nommés par les humains "Aliens" qui fut ainsi le plus souvent utilisée, des humains se sacrifiant pour leur servir de couveuse. Les Predators leur offrirent en échange une part de leur savoir. Un jour néanmoins, une chasse vira au désastre, quand des Aliens, par milliers, proliférèrent jusqu'en dehors de la Pyramide. Pour éviter l'infestation complète, les Predators se détruisirent avec leurs ennemis en faisant sauter une puissante bombe. Celle-ci causa sans doute la fin de la civilisation Aztèque. Les survivants humains se dispersèrent à travers le monde, et c'est ainsi qu'on vit apparaître bon nombre d'influences divergentes du style originel Predator, en Asie comme en Amérique du Sud. Il existe ainsi sur terre, cachées de part le monde, nombre de ces pyramides consacrées au rite d'initiation.

Note : Aie ! Cette explication rentre en conflit avec celles comme quoi ce sont les Goaulds qui ont instaurés la plupart des cultures antiques terriennes. Bon, passons cela sous silence ...

Périodes de chasse

Quand ils ont trouvé une planète possédant des proies dignes de ce nom, les Predators y reviennent régulièrement, afin d'y emmener leurs jeunes. Un Predator peut néanmoins réaliser une chasse pour son propre plaisir, ou tout simplement pour augmenter sa collection de trophées. Ceux-ci sont tout simplement les crânes de leurs ennemis, qu'ils ont au préalable polis et blanchis. Sur terre, on note l'apparition de Predators au 17ème, 20ème et 21ème siècle, pour les chasses remarquées. En général, le nombre de victimes d'une chasse n'excède pas la trentaine, ce qui explique que la race ne soit pas connue. Ce genre de drame peut souvent passer inaperçu, surtout dans des contrées pauvres où livrées au chaos. On pense qu'ils reviennent à peu près tout les dix ans. Quand le Predator a tué sa proie, il la suspend par les pieds au plafond ou sur une poutre, et l'écorche à vif. Si la proie était d'une grande qualité, qu'elle s'est bien défendue, il la décapite et en garde le crâne et la colonne vertébrale en guise de trophée.

Technologie

Le Predator se nourrit habituellement de chair crue, rarement de celles de ses proies habituelles, plutôt d'animaux sauvages. Il est très endurant et n'a besoin de se ressourcer que tout les trois jours environ. Malgré ses blessures, un Predator combattrait toujours aussi vaillamment qu'avant. Il possède en plus de ses armes, d'un équipement de survie lui permettant de fabriquer une substance bleue cicatrisante (provoquant une douleur intense) à appliquer directement sur la plaie, ainsi que des stimulants injectables.

La technologie des Predators se base sur de redoutables armes à l'aspect bénin, mais en fait très avancés (Description dans le chapitre correspondant). De

plus, ce sont des experts au combat au corps à corps comme à distance. Leur masque compense leur mauvaise vue, et dispose d'un agrandisseur permettant de cibler leur proie avec une grande précision. Ils sont une race avancée, qui dispose de vaisseaux qui leur servent généralement à se déplacer entre planètes. On sait que ceux-ci possèdent néanmoins des armes énergétiques de grande puissance, comparables à celles d'un Ha'Tak Goauld. Mais ils ne l'utilisent que s'ils sont menacés, préférant de toute façon la chasse au sol.



S'il y a une chose à savoir quand on les affronte, c'est que les Predators sont de très, très mauvais perdants. Si un Predator est sur le point de mourir face à sa proie, il déclenchera automatiquement la bombe qu'il porte dans son bracelet de poignet, afin d'emporter avec lui son ennemi dans sa mort, même au détriment des populations alentours. La puissance de cette arme varie, pouvant aller de quelques dizaines de mètres à la taille d'une ville entière ...

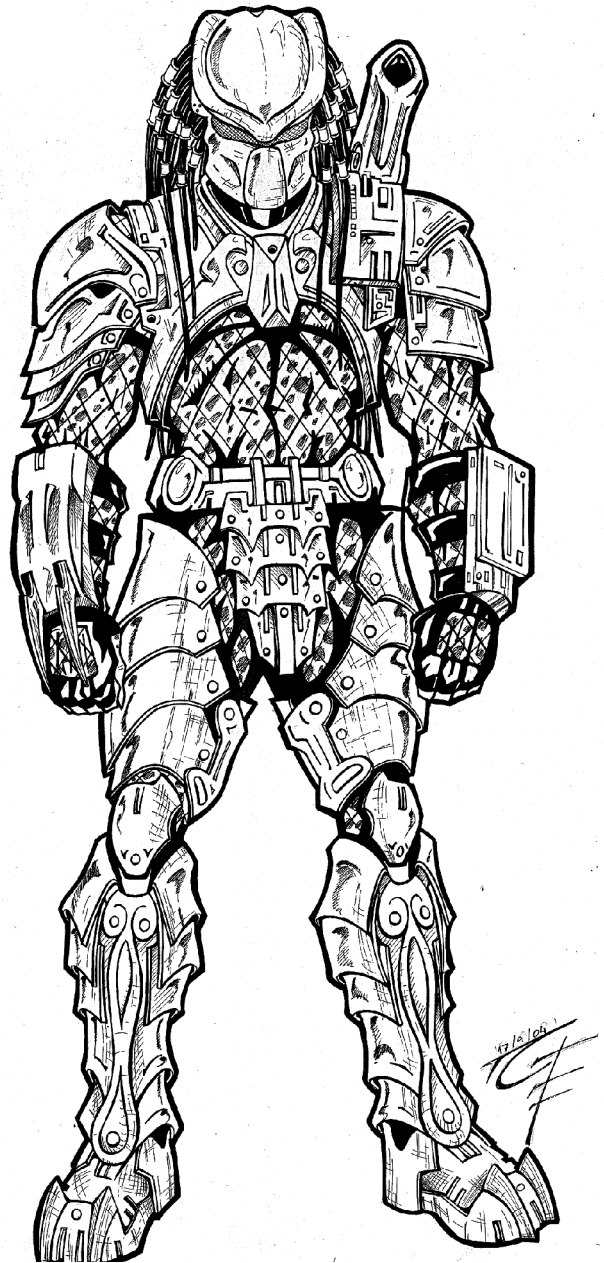
Predator (Race Puissante) :

Avantages :

- Bonus de +3 en Force, Constitution et Perception
- +4 en **Stratégie Militaire**
- Vaillance : Les Predators possèdent une résistance hors du commun. Leur malus lié au niveau de dégât est réduit de un point par rapport aux autres races. Ainsi, ils ne sont handicapés qu'à partir du niveau «Plaie ouverte».
Les *stimulants Predator* permettent de réduire ces malus à 0.
- Bonds prodigieux : Quand un Predator décide de sauter, il lance 1D6, qui détermine la hauteur (en mètres) de son bond. +5 en **Saut**.

Inconvénients :

- Vision dans l'infrarouge : Sans leur masque, les Predators ne voient que dans l'infrarouge.
Un ennemi informé de ce point faible peut aisément imaginer une stratégie pour descendre la température de son corps, en utilisant des tenues adaptées, ou de façon plus sauvage en se recouvrant de boue. Il deviendra ainsi complètement invisible aux yeux du Predator. De même, les créatures à sang froid sont plus difficilement visibles (On peut penser aux Serrakins).
- Vulnérabilité à l'eau : L'équipement technologique du Predator, entre autre son générateur d'invisibilité, est vulnérable à l'eau.
Les armes, comprenant aussi le canon Predator, ne sont pas affectés. Pour piéger un Predator, il est important d'en tenir compte : C'est même la première chose à songer quand on veut avoir une chance contre lui.
- -6 en Archéologie / Langage : A cause de ses particularités physiques, et de même que pour les Unas, il est très difficile au Predator de parler un autre langage que le sien.
Tout au plus peut-il prononcer quelques mots compréhensibles.



II)- Equipement propre aux Predators

A)- Armes

On considère ici, qu'ainsi qu'avec les armes Goauld conventionnelles, les armes énergétiques Predator peuvent tirer un nombre illimité de fois.

L'indice de recherche est le même pour tout les objets Predator : 8

- Un personnage non-Predator peut utiliser cet équipement, pour un malus de 3 à tout les jets liés.

- Un personnage Predator créé ne démarre qu'avec quatre armes : Une au choix, les griffes implantées, la Bombe, et la Lance, celle-ci étant leur favorite. Le Canon Predator est réservé à l'élite des chasseurs et ne peut être choisi.

Nom : **Lance Predator**

Type : Bâton

Code de dégât : A mains nues+2

Etourdissement : A mains nues+3D4

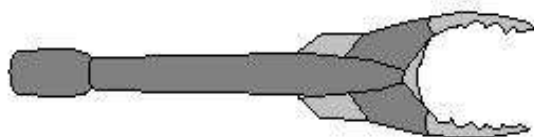
Description : Cette arme extrêmement maniable est le symbole des Predator et ils en possèdent tous une. Elle représente leur aspiration de chasseur. La lance Predator peut servir non seulement à combattre comme à l'aide d'un bâton classique, mais aussi à empaler les ennemis à l'aide de sa pointe acérée. Elle peut être réduite à l'aide de sa technologie interne pour n'occuper qu'une faible place au transport (Télescopique).

Nom : **Arbalète Predator**

Type : Arme à distance

Code de dégâts : +6

Description : L'arbalète Predator est une arme d'une grande précision, qui à l'aide du masque, permet de zoomer fortement sur la proie et de l'avoir à coup sûr, pour peu qu'on laisse au Predator le temps de cibler. Les projectiles sont de petits crochets d'acier d'une quarantaine de centimètres de longueur.



Nom : **Griffes**

Type : Arme Blanche

Code de dégâts : A mains nues+3

Description : Les griffes sont l'arme ultime du Predator. Celles-ci sont tellement incorporées au corps du chasseur à l'aide d'implants que les Predator en meurent si on tente de leur arracher leurs griffes, même délicatement au cours d'une opération chirurgicale. Il possèdent deux griffes rétractiles sur chaque main, qui leur servent à transpercer de part en part leurs ennemis. Les griffes sont considérées comme des *"Armes de Contact de petite taille"*, pour ce qui est de la perte d'esquive.

Nom : **Lance-Disque Predator**

Type : Arme à distance

Code de dégâts : +5 (Sur toute la trajectoire : Maxi 2D10 mètres)

Description : Le Lance-Disque Predator est une arme extraordinaire, fruit de leur puissante technologie. Il possède un moteur interne, qui permet au disque de tourner sur lui-même à une vitesse impressionnante, et de revenir jusque dans la main du chasseur, qui peut alors s'en servir à nouveau. Cette arme est capable de tout déchiqueter sur son passage, pour peu qu'elle touche sa cible.

Nom : **Shuriken Predator**

Type : Arme à distance

Code de dégâts : +7

Description : Les grands Shurikens Predators possèdent de longues lames effilées, capables de trancher même l'acier. Très stylisés, ce sont des armes redoutables dans les mains d'un lanceur habile.

Nom : **Blaster Predator**

Type : Pistolet / Arme Énergétique

Code de dégâts : +5

Description : Le Blaster Predator est un pistolet de poing tirant de puissantes salves de plasma brûlantes.

Nom : **Filet Predator**

Type : Inclassable

Code de dégâts : 1/Tour (Voir description)

Description : Ce filet aux mailles acérées est tiré depuis un mini pistolet. Extrêmement résistant, il se ressert dès

qu'il est fixé à un mur, découpant peu à peu sa victime. Une personne prise par un filet Predator prendra un niveau de blessure supplémentaires par tour passé prisonnier. Il est possible de trancher les mailles à l'aide de l'outil approprié (Couteau, Lance-Disque Predator, etc), en réussissant un test de force (DD17). On considère que dès que le filet a été en partie tranché, il arrête de se resserrer.

Nom : Bombe Personnelle

Description : Cette bombe d'une puissance terrible est activée à l'aide du bracelet à tout faire accroché au bras du Predator. Celui-ci active également les différents modes de vue du masque, ainsi que le canon fixé à l'épaule. La bombe explose après la fin du compte rebours, visualisé par des nombres de l'écriture Predator défilant sur le bracelet, ainsi qu'un petit «bip !» caractéristique. Il est possible de stopper la bombe en détruisant rapidement le bracelet, si l'on dispose d'un outil suffisamment puissant, comme par exemple le Lance-Disque Predator, mais cela peut aussi faire exploser la bombe prématurément ... Un jet de **Sabotage** (DD18) réussi permet sinon de le désarmer.

Nom : Canon Predator

Type : Arme Energétique

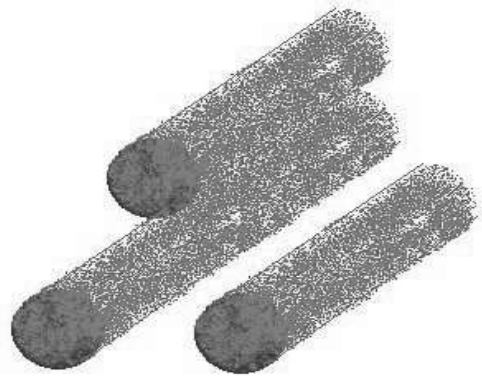
Code de dégâts : +6

Description : Cette arme meurtrière est la plus puissante de tout l'arsenal Predator. Ils l'utilisent habituellement pour « faire le ménage », quand il y a trop d'ennemis dangereux pour pouvoir utiliser les autres armes. C'est une mini-Tourelle qui se déploie sur l'épaule de la combinaison du Predator, agissant de concert avec le masque. Celui-ci envoie un rayon constitué de trois points lumineux qui aident à cibler. Sur le masque, le Predator voit alors s'afficher trois barres se focalisant sous forme d'un triangle sur sa cible. Un ordinateur interne permet ainsi de réfléchir en visuel la pensée du Predator qui, même si la proie n'est pas visible, rien qu'en se basant par exemple sur les tirs adverses, voire si un adversaire a lancé une pierre pour créer une diversion, calcule selon le point de chute de la pierre et sa

trajectoire, l'emplacement d'origine du lanceur ...

Le Canon Predator fournit un Bonus de +6 aux jets de l'utilisateur pour toucher, mais met un tour à se déployer/à calculer la position de l'ennemi, si bien que l'adversaire, s'il se rend compte de la présence du chasseur, à juste le temps de tenter d'esquiver en se mettant à l'abri derrière un obstacle. En terrain découvert, c'est la mort assurée ...

Cette arme est inutilisable par une autre race que celle des Predators, entre autre car elle est couplée au masque.



B)- Protections

Nom : Armure Predator

Protection : 3

Description : Portée par les guerriers pour éviter les coups dangereux, tout en minimisant la gêne occasionnée, mais ne s'applique que sur la tête (Masque), les avant-bras (Gantelets) et la zone du cœur (Mini-Plastron).

Nom : Masque Predator

Description : Sans doute le meilleur objet de l'équipement Predator. Véritable merveille de technologie, le masque sert non seulement à impressionner les ennemis, mais aussi à compenser la mauvaise vue des Predators en leur offrant un large degré de spectres (Infrarouge, Ultraviolet, Vision Thermographique, Vision Nocturne et Capteurs de mouvement). Il possède un ordinateur interne qui permet de visualiser les calculs mentaux du Predator en couplage avec le Canon (Ex : Position supposée d'un ennemi), un agrandisseur, ainsi qu'un système de détection des sons

pour capter et analyser les conversations ennemies, même à grande distance. Celui-ci sert également à synthétiser des mots simples à partir de ce que le Predator a pu entendre, pour communiquer tant bien que mal. Il est fixé à la tête du Predator à l'aide de tubes pressurisés remplis d'oxygènes qui lui donnent un aspect « Rasta ». Il est bien probable que les Predators les aient rajoutés pour un effet de style tribal.



même les balles qui se sont fichés dans sa chair, et de fabriquer une espèce de bouillie cicatrisante bleue (qui, appliquée sur la peau, provoque une douleur intense). Il lui faut pour cela un endroit tranquille, ainsi qu'environ une demi-heure de préparation. Après cette opération, il remonte d'un niveau de dégâts toutes les demi-heures.

Nom : **Stimulants Predator**

Description : Les stimulants Predator sont injectés à l'aide d'une grosse seringue. Ceux-ci boostent le tonus des chasseurs et leur permet de ne plus ressentir la douleur. Les Predator n'ont alors plus aucun malus, et ce quelque soit leur niveau de blessures. Si une personne autre qu'un Predator tente d'utiliser cette puissante substance, elle devra réussir un jet de Survie (DD15), où de Constitution (DD18) pour ne pas succomber instantanément à la douleur des premiers instants. L'effet de la drogue dure une trentaine de minutes. La personne l'ayant utilisée subit alors une perte (temporaire) d'1D2 points sur toutes ses caractéristiques, sensé représenter le choc subi par le corps, poussé à son extrême limite (S'applique aussi aux Predators).

Les Predators utilisent ces drogues lorsqu'il ne leur reste plus d'autre moyen de survie.

C)- Equipements divers

Nom : **Système d'invisibilité**

Description : Le système d'invisibilité est, avec le masque, l'un des deux éléments les plus importants de l'arsenal Predator. Il permet de chasser sans être vu, de s'enfuir où d'attaquer sans craindre d'être touché. Ce camouflage ne peut être activé que si le Predator n'est pas en contact avec de l'eau.

Nom : **Equipement de Soins**

Description : A l'aide de divers équipements médicaux qu'il transporte avec lui, le Predator est capable d'extraire de lui

III)- Scénario Ashrak vs Predator

Ce scénario part d'une base classique. Une équipe d'exploration (SG ou autre) visite une nouvelle planète. Après quelques Kilomètres de marche, ils tombent sur une furieuse bataille qui semble opposer des Jaffas et des autochtones. S'ils sont assez observateurs, ils se rendront compte que ce n'est pas entre eux qu'ils se battent, mais tentent désespérément de toucher une créature invisible qui est en train de les décimer.

Après une dizaine de morts, le Predator s'en va, notamment à cause de l'arrivée des renforts des PJ's, pensant s'occuper des cadavres et du reste de ses proies plus tard. Si les autres décident de laisser les corps sur place, ils les retrouveront accrochés et écorchés un peu plus tard en repassant par là. La population du petit village où ils suivront les habitants a été prise pour cible depuis quelques jours par



le Predator. Ils pensent que celui-ci va tous les exterminer, alors qu'en fait, il a bientôt atteint sa satisfaction sur le nombre de morts, ne restant plus beaucoup de combattants agressifs dans les environs. Les Jaffas se trouvant là sont des survivants des troupes d'Heru-Ur. Après la mort de celui-ci et plutôt que de se retrouver au service d'Apophis, ils ont désertés et se sont rendus sur cette planète.

Ils sont menés par un Goauld nommé Ghertha. Cet ancien Ashrak, vil et arrogant, refusera l'aide des explorateurs, et fera même en sorte de les écarter, voire de les éliminer. Gherta n'est plus aussi doué qu'à l'époque où il était le meilleur assassin au service d'Heru-Ur, mais il a de bons restes, et possède d'ailleurs de l'équipement d'Ashrak (Dont une armure d'invisibilité) en parfait état.

Ils devront trouver un terrain d'entente pour chasser la créature, à moins de trouver la mort en fuyant (Les Predators haïssent les lâches). Le Predator a établi son refuge dans une grotte, à l'est du village. Non loin de là s'étend une zone marécageuse, un endroit parfait pour le piéger en le privant de son invisibilité. Si le Predator est encore là, c'est parce qu'il a trouvé une proie de choix en la personne du Goauld Gherta. Il veut sa tête, et espère un combat en un contre un, chose impossible en raison de la fourberie du Goauld. Peut-être se détournera-t-il de lui si l'un des personnages se montre plus intéressant que Gherta.

A partir de ces informations, tentez d'établir un plan sommaire de la région, envisagez différents plans d'attaques pour les joueurs, qui veulent sans doute aider la population (Où alors s'allier avec le Goauld pour récupérer la puissante technologie dont dispose leur ennemi). Certains Jaffas du groupe seront sans doute plus amicaux que les autres, et moins enclins à obéir aux ordres de Gherta, d'où une situation complexe entre les forces à gérer. Surtout qu'à la mort du Predator, il s'ensuivra peut-être une rixe entre les forces Jaffas et le reste des protagonistes (S'ils évitent bien entendu la mort dans l'explosion de la Bombe Personnelle du chasseur).

A vous de jouer !

IV)- Credits

Presque deux ans après l'écriture de Predator, le premier supplément pour Stargate Coalition, je me suis décidé avec grande nostalgie à remettre celui-ci au goût du jour.

Vu les changements qu'avaient en effet subi les règles au cours du temps, et également l'adoption d'un meilleur graphisme, il fallait absolument redonner vie à ce bon vieux supplément. C'est chose faite avec de nombreux nouveaux dessins, une graphie plus chouette dans le style du Manuel, quelques modifications d'écriture de ci de là et une réadaptation de la puissance du Predator et de ses armes (Qui devient encore plus mastard ^^)

Bon ... On va se remettre à l'écriture des scénarios de "Terres d'Aventure" j'ai en encore pas mal en réserve, en attendant en novembre 2007 la sortie au ciné de "*Alien Vs Predator 2 : Survival of the Fittest*", que j'attends avec impatience ^^

Amusez-vous bien !

Torog, 13 Janvier 2007

mailto : torog@sden.org

Illustrations

- Page 4 : Predator, par **TGF**
- Pages 5,6 : Dessins d'armes, par **Torog**
- Pages 3,7 et 8 : Artworks Predator issus du recueil de **Dark Horse Comics**

Ce jeu n'a aucun lien officiel avec la MGM et n'est en aucun cas un jeu officiel de la série "Stargate Sg-1" et "Stargate Atlantis". Tous les produits, logos et images cités dans ces pages sont la propriété de leur marque respective.

Toute copie totale ou partielle de son contenu est interdite hormis autorisation du créateur.

© **Stargate-Coalition 2005-2006**

Version 2.2 - Tous droits réservés.