

La poooooorte !!! svp

un scénario Méta-Créatures par Pitche [phverheve@tiscali.be]

Avertissement : ce scénario s'inspire de la série « Stargate ». Vous trouverez énormément d'informations très intéressantes sur cette série via la rubrique Stargate du SDEN qui présente le jeu de rôle Stargate. Un site très complet et très agréable à parcourir !

Bon nombres d'informations tirés des aides de jeu disponibles sur le site y ont été puisées pour la rédaction de ce scénario.

La trame du scénario peut très bien servir à Stargate, le jeu de rôles.

NDA : Stargate ou Portes des Etoiles en français dans le texte, SGC est le Stargate Command, le centre de commandement de la Porte des Etoiles et SGx est l'équipe d'exploration SG numéro x.

Rubrique SDEN du jeu de rôle Stargate : <http://www.sden.org/jdr/stargate>

SG1 : <http://www.bcamaras.com/sg1>

Type d'équipe : groupe qui bosse en secret, au courant de l'existence de la Porte des Etoiles et de la Menace Goa'uld.

Type de série : Type 3 Série Noirs complots et Conspirations où les combats font mal, les rencontres sont cruciales, tendues et la vie des héros basculent parfois sur le fil du rasoir. Il leur faudra défendre fièrement la porte des Etoiles et leur vie par la même occasion et ensuite retrouver SG3 et son Transmetteur G.D.O et espérer retrouver des survivants.

Genre : Stargate, on s'en saurait douté.

Utile : le Bourrin (pour porter l'indispensable bazooka), le Gars k'a fait ça toute sa vie (barbouze du groupe), le Barbare Hi-Tech (la force de frappe dans ce monde de brutes), le Bidouilleur (Mister circuit-intégré, puce électronique et ordi), le Leader d'équipe (supérieur hiérarchique militaire), le Démon repentant ou le Mutant qui se la pète (le Jaffa converti à la cause de la Tau'ri - des terriens), par exemple et un Chauffeur (pour Véhicule de transport terrestre).

Introduction :

Gros plan sur le robot d'exploration des équipes SGx - la Sonde M.A.L.P. Ses chenilles viennent à peine de fouler le sol. Sa caméra pivote dans toutes les directions scrutant le moindre recoin, guettant le moindre mouvement suspect. Rien. Tout est tranquille... Peut-être trop ? La caméra termine par un plan serré sur une branche balançant mollement au gré d'une légère brise...

Vue floue, on devine plus qu'on ne voit.

Toujours est-il que quelques instants plus tard, quelques hommes en tenu de combat surgissent d'une Porte des Etoiles, mitraillettes au poing.

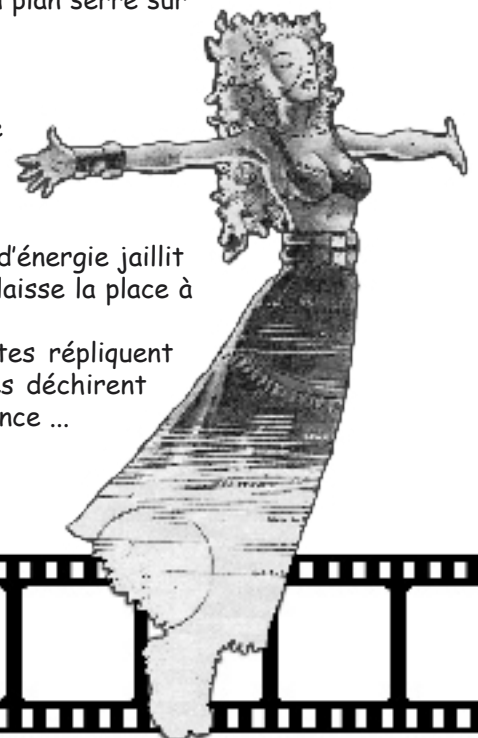
Et là, l'enfer se déchaîne !

La caméra tombe au sol. On distingue des bottes, des chaussures, puis un jet d'énergie jaillit sur la caméra la faisant littéralement exploser ! On ne voit plus rien, l'image laisse la place à un bruit sourd mais tonitruant.

Des rayons d'énergie fusent de partout alors que des rafales de mitraillettes répliquent presque aussitôt. Bientôt seules les salves de balles, les explosions, les râles déchirent l'air...

Peu à peu le vacarme s'assourdit, s'étouffe pour ne plus laisser qu'un silence ...

de mort ...



Méta-Créatures

Générique :

Musique de Stargate en fond sonore, le bruit des chevrons, alarme (tout disponible au téléchargement à la rubrique Stargate sur le SDEN).

Vue d'ensemble de la salle de la Porte des Etoiles. La sirène retentit, les chevrons s'enclenchent, l'air s'électrise, l'iris se dévoile telle une paupière pour laisser le passage libre. Bientôt, une lueur bleutée inonde toute la salle alors qu'une masse liquide miroitante se forme au travers de la Porte des Etoiles, signe qu'un groupe SGC va revenir d'une exploration. Le rythme d'arrivée des équipes d'exploration se poursuit sans relâche, l'équipe de nos Héros, SG5 vient à peine de mettre pied à terre sur la passerelle d'accès à la Porte des Etoiles.

Gros plan sur chaque membre du SG5. Puis le signal sonore devient strident atteignant son paroxysme et la caméra vire face à la Porte des Etoiles nimbée de reflets irisés et aqueux.

Le haut-parleur crépite à l'instant : «Arrivée annoncée du SG3» ... «Veuillez évacuer la passerelle» ... «Arrivée imminente, évacuation immédiate» que déjà une vague jaillissant de la Porte des Etoiles submerge la caméra...

Chapitre 1 : Echauffourées sur le pas de la Porte

Soudain, une petite boule argentée se met à rebondir doucement sur la passerelle métallique pour finir par s'immobiliser dans un petit bruit mat. La caméra suit en zoom sa progression.

Un test de compétence Histoire occulte Moyen (25) réussi fera comprendre au Héros qu'il s'agit d'une grenade éblouissante Goa'Uld et que ses effets sont ravageurs ! «Grenade !» Si un Héros ferme ses yeux, il ne subira aucune attaque ou effet d'une telle grenade ! Et juste après, un éclair éblouissant inonde toute la pièce !

Les deux servants des mitrailleuses M60 reparties de chaque côté de la pièce, s'écroulent aveuglés par la grenade Goa'Uld...

Ensuite commence à passer par la Porte des Etoiles tout un groupe de 4 Jaffas armés de leurs lances caractéristiques. Ceux-ci ouvrent le feu immédiatement sur tout ce qui vit - encore.

Déjà l'alarme générale retentit sinistrement dans tout le SGC. Toute la scène est baignée par les lueurs rougeâtres des gyrophares d'alerte filtrant au travers de l'épaisse fumée qui se forme peu à peu conséquente du tir des armes.

Conséquence directe de l'alarme, l'iris est déployée pour endiguer le flot d'envahisseurs !

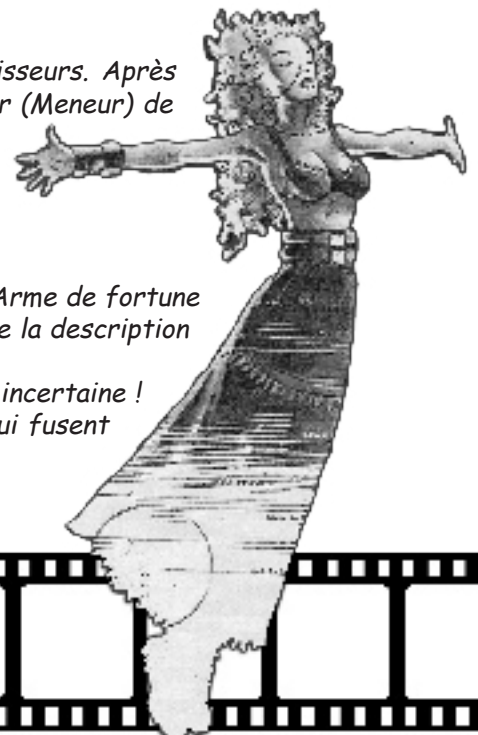
Note du scripte :

Voilà les Héros vont devoir défendre fièrement leur peau contre les envahisseurs. Après un round de combat vont arriver en renfort des soldats d'élite, au Réalisateur (Meneur) de décider de leurs nombres. Réalisateur vous pouvez aussi faire déferler un plus grand nombre de Jaffas.

Deux mitrailleuses M60 servent à la défense de la Porte des Etoiles, un Héros perspicace pourra se jeter dessus et arroser l'ennemi de rafales bien méritées !

A lui d'y penser, on ne va pas faire un jet de compétence style Système D ou Arme de fortune pour seconder son cerveau ramolli ! Attention, le Réalisateur veillera à en faire la description pour qu'au moins un Héros y pense !

Bref, nos Héros vont devoir faire face à un âpre combat dont l'issue est bien incertaine ! Faites-les trembler de peur, crouler sous les ennemis, frôler par les balles qui fusent de partout, etc. C'est Apocalypse Now !



Chapitre 2 : Le SG3 ne répond plus !

La salle de la Portes des Etoiles est jonché de débris de toutes sortes, elle porte encore en elle les stigmates de la fureur du combat qu'elle a vécue. De nombreux câbles ou canalisations sont brisés, les murs sont criblés d'impacts de balles ou noircis par le choc des explosions d'énergie.

Tout doucement, les survivants se relèvent exténués. Se regardant hébétés d'être encore en vie ! Du niveau 2 les équipes techniques consolident et rassurent les lieux, tandis qu'un balais incessant de brancardiers emmènent les blessés à l'infirmerie et les morts ... à la morgue.

Heureusement la Porte des Etoiles n'a pas souffert comme invincible dans son alliage des plus étranges mais aux propriétés ultra-résistantes.

Etant donné que nos Héros étaient sur place et qu'ils ont vécu l'événement, un officier de la sécurité leur demande leur collaboration et leur rapport des événements à transmettre au plus vite et à présenter en salle de briefing au Général Hammond, commandant de cette base.

Remis de leurs émotions et après que quelques soins leur aient été prodigués, nos Héros vont devoir s'acquitter de leur mission : que s'est-il passé ?

Note du scripte :

Encore une fois, le Réalisateur ne ménagera pas les méninges des Héros par un jet de compétence Recherches d'infos. Il leur faudra la dénicher eux-mêmes.

1) Une visite par la Salle de contrôle permettra au groupe de confirmer qu'il s'agissait bien du signal du code de désactivation crypté des membres de l'équipe du SG3. En effet, ceux-ci malgré l'attaque qu'a essuyé le SGC sont totalement opérationnels. Les précieuses consoles, armoires à bandes de données et divers moniteurs de contrôles sont bien à l'abri derrière une vitre blindée à toute épreuve et de solides portes quasi invulnérables. Là dessus, aucun doute, c'était le signal du SG3.

Ils se souviendront peut-être également de l'info diffusé par le haut-parleur juste avant l'attaque.

2) En se renseignant au Secrétariat, les Héros pourront connaître les ordres de missions des différentes équipes SGx envoyés récemment en mission.

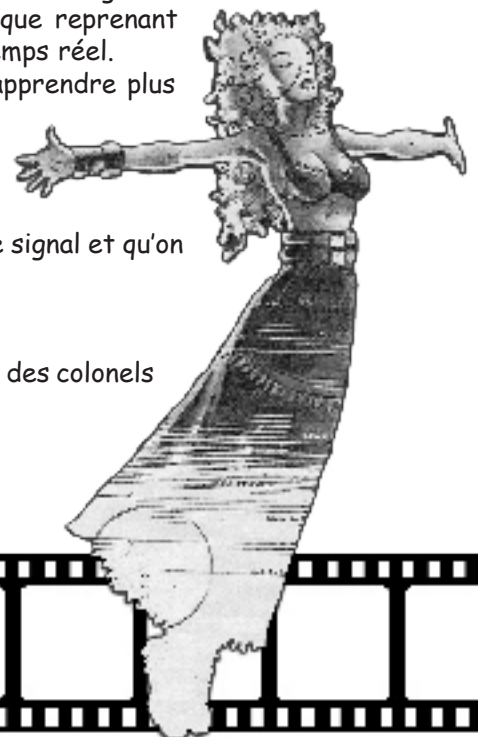
Ils peuvent aussi suivre les différents plans de « vol » via l'immense carte « spatio-galactique » qui occupent le centre de la Salle de contrôle. Sur cette carte sont reprises en coordonnées Stargate les différentes planètes connus ou en cours d'exploration : une pastille magnétique reprenant chaque équipe indiquent leur situation actuelle. Ce tableau est mis à jour en temps réel.

Ils apprennent que SG3 était envoyé en mission sur Chulak. Ils devaient en apprendre plus sur les défenses de la cité

en vue d'une éventuelle infiltration aidée par la résistance locale.

3) Question technique, le Bidouilleur ou profil similaire pourra tout savoir sur le fonctionnement du Transmetteur G.D.O. et vite comprendre qu'on a usurpé le signal et qu'on s'est fait passer pour le SG3 pour pénétrer la Porte des Etoiles.

Forts de leur renseignements, ils peuvent sans tarder se présenter aux Bureaux des colonels et demander la permission d'exposer la situation au Général Hammond, tâche qui revient à l'Intello qui se la ramène ou au Leader.



Chapitre 3 : En salle de briefing

Après que tous se soient installés autour de la grande table sous l'invitation du Général Hammond. Des rafraîchissements sont distribués à chacun ainsi qu'un rapport succinct des avaries et dommages subis lors de l'attaque. Il est prévu que ceux-ci soient rapidement passés en revue en fin de réunion.

Une fois tout le monde assis, on invite l'un des nos Héros à exposer les résultats de leur enquête. Celui-ci peut ainsi prendre la parole en total roleplay !

Une fois la situation exposée, le Général se retire dans son bureau tout proche, avec son état-major pour délibérer et décider des ordres de mission. Dans l'attente d'une réponse, nos Héros sont priés de rester en salle de briefing.

Celle-ci en se fait pas attendre et tombe laconiquement quasi robotiquement :

- 1° savoir ce qui est arrivé au SG3 ?,
- 2° retrouver et ramener (d'éventuels) survivants,
- 3° retrouver les transmetteurs G.D.O.

Les Héros sont invités à passer s'équiper à l'Armurie. On leur rappelle une dernière fois les consignes et hop à travers la Porte des Etoiles.

Chapitre 4 : Une Porte est entrebaïllée

Voilà l'essentiel de la mission est de récupérer le transmetteur G.D.O. afin qu'à l'avenir, il n'y a plus de tentative d'intrusion comme celle que vient de subir le SGC rappelle-t-on avec insistance même s'il est vrai que le code du SG3 a été fermement et définitivement désactivé. C'est pour ça entre autres que les Héros sont envoyés avec de récupérer les survivants qui sont de toutes façons coincés car leur transmetteur G.D.O. n'est plus opérationnel.

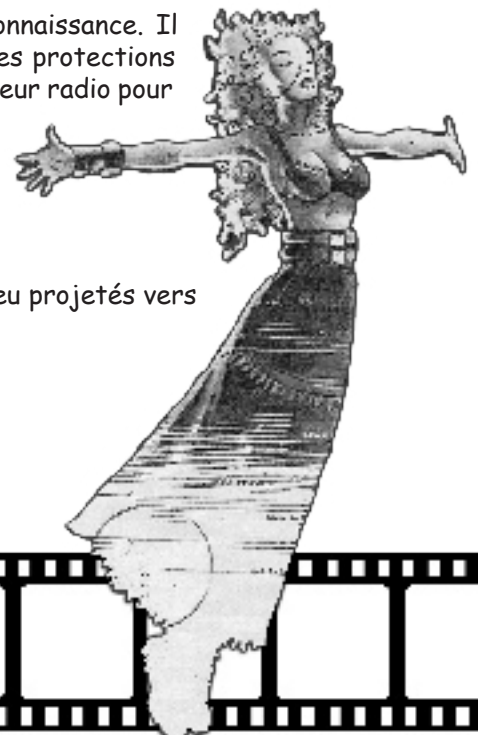
Il n'en reste pas moins que le transmetteur G.D.O. pourrait être démonté et étudié, un risque le SGC ne peut laisser courir : il vous incombe de le rattraper sourit l'officier qui vous accompagne jusqu'à la salle de la Porte des Etoiles.

Les Héros se voient remettre une courte et brève fiche qui reprend les caractéristiques principales de Chulak. Le Réalisateur dispose à la fin de l'épisode les informations nécessaires.

Afin d'être le plus discret possible, on leur attribue aucun véhicule de reconnaissance. Il leur faudra se déplacer à pieds. Néanmoins, on leur propose de revêtir quelques protections supplémentaires s'ils le veulent. On les équipe de casque avec émetteur - récepteur radio pour eux communiquer entre-eux en toute facilité. Pour les « Fous de guerre », il y a de quoi s'armer comme un porte-avion.

Chapitre 5 : Comité d'accueil

Les Héros viennent d'arriver de l'autre côté de la Porte des Etoiles. Quelque peu projetés vers l'avant à leur arrivée, ils se retrouvent au beau milieu d'une sorte de clairière.



Note du Scripte :

Nos Héros vont retrouver de vieilles connaissances pour le moins chaleureuse, tout du moins leur lances énergétiques.

Le Réalisateur laisse aux Héros le temps de refaire surface et de reprendre leurs marques et esprits. Dès que ceux-ci se mettent en quête d'infos, leur attention sera attirée par quelques bruits et mouvements provenant de la clairière toute proche avec un test de Compétence Discrétion Difficile (28).

Ensuite, un test de Compétence Moyen (25) réussi de se Cacher leur permettra de guetter l'arrivée d'une petite patrouille de jaffas, environ 4 hommes.

Un test de Compétence Discrétion Difficile (28) leur permet d'exécuter une audacieuse d'encerclement et de les attaquer d'emblée par Surprise dans un meurtrier tir croisé s'ils pensent exécuter une telle manœuvre.

Les jaffas pris sous le feu, ripostent aussitôt, l'un deux essaiera de fuir pour quérir du renfort et donner l'alerte. S'il y parvient par un test de Compétence réussi de se Cacher Très difficile (33), nos Héros se verront affligés d'un niveau de difficulté supplémentaire pour tout test requérant la Discrétion ou tout autre lors des Chapitres 7 à 12 soit jusqu'à la fin de l'Episodes étant donné qu'on s'attend à leur venue.

Chapitre 6 : Aux abords de la Porte

Une fois la bataille remportée et par la même occasion le calme retrouvé, les Héros peuvent inspecter les lieux à la recherche d'indices concernant le SG3.

Si on fait abstraction des heurts du combat qui vient de se dérouler, les Héros peuvent arriver à l'analyse suivante du champ de bataille et récolter les renseignements suivants.

- D'abord, il ne reste aucun cadavre, les assaillants ont pris soins d'emporter les morts et de ramener captifs les éventuels survivants.
- Le combat a été violent comme en témoignent les impacts de balles qui ont déchirés la végétation avoisinante et les zones calcinées des tirs d'énergie.
- Les assaillants étaient nombreux vu l'état de piétinement de la végétation aux alentours, on peut supposer que les Héros auront à faire à fort partie.
- Les traces carbonisées indiquent qu'on s'est servi d'armes énergétiques comme celles qu'utilisent les jaffas.
- Au centre, on retrouve une zone maculée de sang et de traces de lutte. Le SG3 devait s'être retrouvé acculé à cette position, obligé de tenir le front sans possibilité de s'enfuir, cerné de toutes parts.
- Ca et là, on trouve des vestiges d'équipements ou de matériel du SG3 tels que chargeurs, armes endommagés, gourdes, trousse, lambeaux de vêtements calcinés, munitions usagées, éléments en caoutchouc difforme et fondu, etc.

Note du scripte :

Le Réalisateur selon ce qui est demandé et recherché par les Héros, utilise soit le test de Compétence Chercher ou Recherche d'infos avec une difficulté oscillant de Pas Evident à Très Difficile (23-25-28-33).

Par la suite, un test de Compétence Difficile (28) de Pistage permet au groupe de Héros de repérer des traces de pas d'un fort groupe lourdement armé passé il y a peu.



Chapitre 7 : Près de la cité

Les Héros parviennent après un parcours sans encombres ou embûches à un caravansérail fortifié. Celui-ci est entouré d'une haute muraille en terre à brique ocre. Une porte en son centre y donne accès. Un minaret permet à une sentinelle de repérer tout mouvement suspect des kilomètres à la ronde...

Note du Scripte :

Si les Héros se sont déplacés à couvert et prudemment, ils ne seront pas repérés. Dans le cas contraire augmenté d'un niveau de difficultés tous les tests de Compétence à partir d'ici.

L'essentielle et primordiale tâche sera d'y pénétrer. Pour ce faire, il suffit aux Héros par un test de Compétence Difficile (25) de se Déguiser ou se Cacher dans l'un des chariots qui pénètre l'enceinte.

A l'intérieur, une grande cour ombragée (atrium) est entourée d'un péristyle en colonnades romaines. Des tuiles rouges recouvrent celui-ci et tout le reste des bâtiments assez bas. Les eaux de ruissellement sont recueillies par un ingénieux et esthétique systèmes de corniches jusqu'à des paisibles bassins en enfilade (impluvium) fleuries de plantes aquatiques et de nénuphars. On respire la quiétude ici alors que partout ailleurs on respire la sueur et la poussière. Une statue imposante et menaçante à la gloire d'Aphosis surveille que tout se fasse à son service !

Note du Scripte :

A ce moment, nos Héros doivent voyager camouflés et ne faire aucune action suspecte qui risque d'attirer l'attention d'une patrouille jaffas. Si rien n'est fait, ils passent inaperçus. Si un cas douteux se fait sentir, le Réalisateur procède à un test de Compétence Difficile (28) de se Cacher, Discrétion, Histoire occulte ou Déguisement selon l'occasion.

Le Réalisateur ne fera pas languir les Héros dans d'interminables visites de pièces, il les amène directement aux pièces pertinentes. Il fait attention à ce que les Héros parcourent l'endroit discretos

Chapitre 8 : Encagés

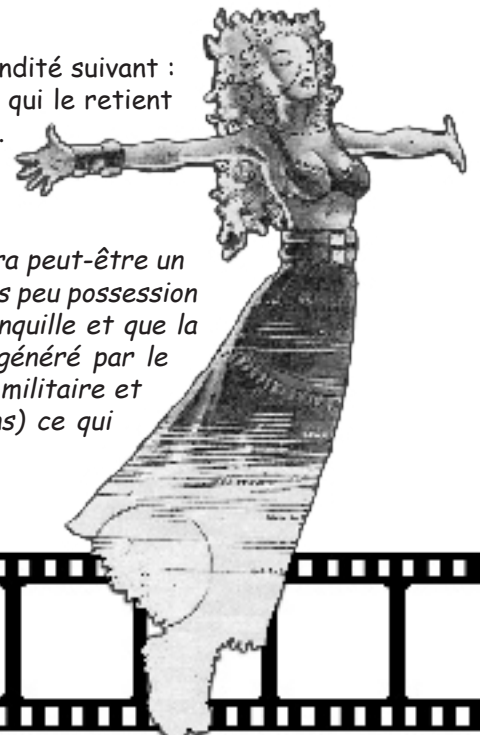
La pièce est remplie de cages aux barreaux de fonte finement ouvragés et torsadés. C'est vraiment une véritable prison «dorée». Toutes les cages sont vides à l'exception d'une qui ne manque pas d'attirer votre regard...

En effet, à l'intérieur de celle-ci, un homme recouvert de haillons de ce qui était un uniforme des équipe SGx. Bien que ses habits soient dans un piteux état, ce qui laisse présager qu'il a subi de rudes outrages, l'homme semble dormir paisiblement. Il ne répondra d'ailleurs à aucun appel...

En se rapprochant, on peut distinguer sa plaque qui reprend les éléments d'identité suivant : SG3 - Sergent Carterd Will - Mat. 058xrf391. Il n'y a personne et la serrure qui le retient prisonnier ne devrait pas poser de problème pour en obtenir son sésame. Effectuer un test de compétence style Electronique Difficile (28).

Note du scripte :

Le prisonnier Carterd Will est laissé quasiment sans surveillance ce qui éveillera peut-être un soupçon parmi les Héros. En effet, un symbiote lui a été inoculé, et prendra sous peu possession de son esprit. Dans l'entre-deux, il est gardé en cage pour qu'il se tienne tranquille et que la domination se fasse dans le calme. Son état physique est bon car il est régénéré par le symbiote. On a décidé d'en faire un Goa'uld car il possède une grande science militaire et une expérience et connaissance colossale sur les mœurs des Tauri's (terriens) ce qui coule de source.



Chapitre 9 : Traîtrise

Une fois la serrure crocheté, tout va rapidement s'enchaîner ! Sans remercier la moindre personne et sans prononcer le moindre mot, il se jette furieusement par Surprise sur l'un des Héros armés pour tenter un Pouvoir qui Fait Peur à Grand-maman de Persuasion pour en obtenir son aide et surtout son arme ! Ensuite, il se jettera corps perdu dans une bataille des plus physiques ! Fight !

Note du scripte :

Lorsque que les Héros le trouveront, l'emprise sera effective. Il sera devenu un Goa'uld (sans armes, il est vrai) mais il n'en reste pas moins redoutable. Il laissera les Héros s'approcher, forcer la cage et se jettera sur eux par Surprise !

Nos Héros ne seront pas de trop pour le maîtriser. Ils devront se dépêcher car dans même pas 5 minutes, une patrouille de 2 jaffas arrivera sur place. Et l'alerte générale pourrait être sonnée et leur fuite (en toute discrétion) sera fortement compromise !

Chapitre 10 : Transmetteur G.D.O.

En poursuivant votre progressions sans être gêné par la patrouille de sentinelles jaffas qui déambulent dans les couloirs. Les Héros atteignent les entrepôts. Le plus intéressant parmi les réserves de céréales, du matériel agricole, du fourrage des bêtes, est celui en pierres brutes barré par une lourde porte en chêne massif. Un unique jaffa - déjà bien suffisant - garde l'entrée.

Dès que les Héros ont réussi à neutraliser le garde, plus rien ne les empêche de pénétrer à l'intérieur, d'ailleurs la porte n'est même pas fermée à clef.

Note du Scripte :

A l'intérieur de l'entrepôt, on trouve alignés sur de vulgaires paillasses sous de fines couvertures les cadavres des membres restant de l'équipe du SG3.

La puanteur est infecte et difficilement soutenable pour les Héros. Un test de Compétence de Résistance Difficile (28) raté incommode le Héros pour le reste de l'épisode, le rendant vaseux comme s'il est sous l'emprise de l'Alcool.

Sinon, le reste des armes du SG3 sont placés sur un râtelier posé le long d'un mur.

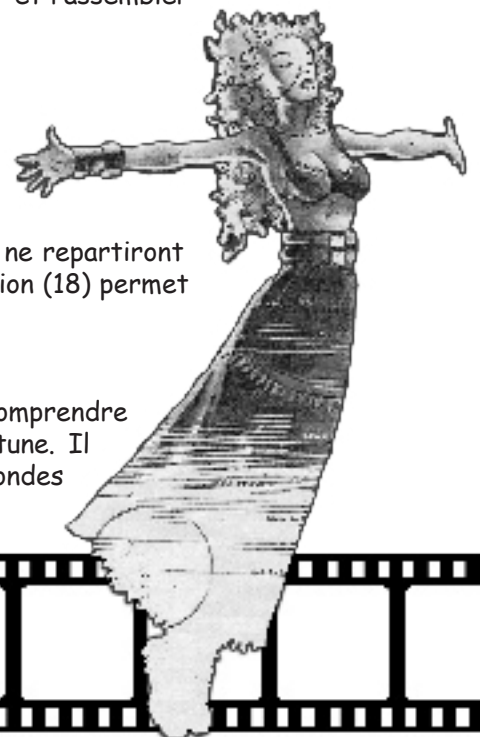
Il reste un transmetteur G.D.O. sur une table d'électronique. Il est déjà démonté. Les Héros peuvent avec un test de Compétence d'Electronique Difficile (28) avec si peu de temps vérifier et rassembler tous les composants sans en laisser un en arrière.

Chapitre 11 : Bonus

Juste avant de quitter l'entrepôt, un test conjoint de Compétences Très difficile (33) réussi de Chercher et Recherche d'infos permet à nos Héros de repérer une grenade éblouissante Goa'uld qui a glissé malencontreusement sous une table ! L'équipe SG5 pourra ainsi revenir avec une technologie Goa'uld. Ils ne repartiront pas les mains vides. D'ailleurs, un test de Compétence Demandant peu d'attention (18) permet à n'importe quel Héros de reconnaître qu'il s'agit de ce type de grenade.

Note du Scripte :

Si un Héros espère s'en servir au cours de l'épisode, il doit réussir pour en comprendre son fonctionnement un test de Compétence Pas évident (23) d'Arme de fortune. Il trouve alors le bouton pressoir qui enclenche sa mise à feu, juste quelques secondes après.



Chapitre 12 : Fuite in extremis

En sortant, les Héros sont attirés par un éclat brillant, provenant de l'angle d'un bâtiment. A y regarder de plus près, ils reconnaissent l'éclat métallique d'un châssis d'un Véhicule de transport terrestre : idéal pour s'enfuir rapidos !

Un Chauffeur serait idéal pour mener l'engin et le faire vrombir pour s'enfuir à toute allure et jeter le désarroi et la surprise parmi le caravansérail !

Une fois parti, des Planeurs de la mort décolleront et prendront en chasse les Héros et un groupe de jaffas sera déposé à la Porte des Etoiles.

Les Héros peuvent essayer de les abattre tandis que le Chauffeur doit réussir des test de Compétence Conduire Difficile voire Très difficile (28 voire 33) pour éviter les explosions, garder le contrôle du véhicule, manœuvre de la mort-qui-tue, la caméra doit être secouée de la folie dans cette course-poursuite sol-air.

Note du Scripte :

Les Planeurs de la mort inflige les mêmes dégâts qu'une Lance Goa'uld.

Il s'agit surtout de secouer les passages du Véhicule de transport terrestre pas de les atomiser. A nos Héros de tenter de l'abattre, c'est fun et ça fait monter l'adrénaline et tenter de garder le contrôle du véhicule !

Les Héros doivent activer le code return qui prend 72" avant de parvenir au SGC et d'être activé. Pendant ce temps, il faudra tenir un round face aux 3 jaffas déposés sur place.

Conclusion classique :

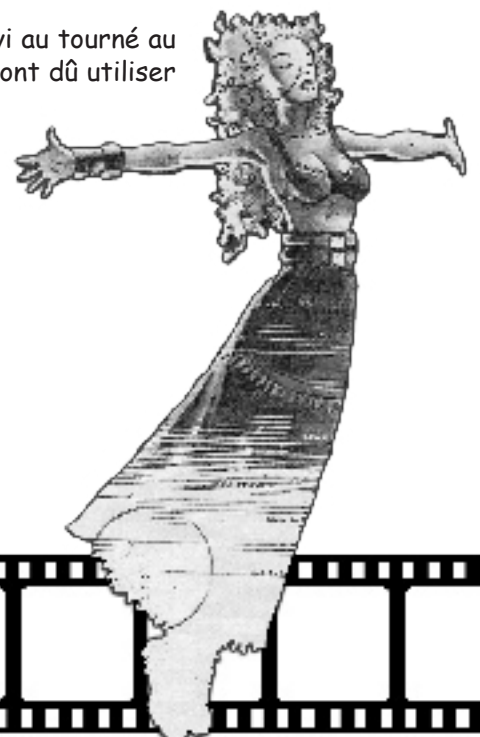
Les Cœurs d'artichaut seront déçus : comment un bel idylle peut-il naître en Sanguinaire et Impulsif Goa'uld et nos Héros ? « Les opposés s'attirent » que des ennuis ici !

Conclusion To be continued :

La plus probable. Nos Héros ont remporté une p'tite victoire contre les Goa'uld en parvenant à chopper un exemplaire d'une grenade Goa'uld mais la guerre n'est pas gagnée ! Il leur restera à explorer d'autres mondes, trouver des alliés et parvenir à anéantir la menace des Goa'uld qui pèse sur la Terre...

Conclusion Enter Sandman (le même que le porto ?) :

La fuite in extremis a tourné au désastre : le course-poursuite qui s'en ait suivi au tourné au massacre, nos Héros ont été pris en chasse par un grand nombre de jaffas et ont dû utiliser la grenade Goa'uld en cours de route pour s'en sortir indemnes...



(Optionnel et informatif) Ajout aux Règles 2^{ème} saison et infos STARGATE :

Armement :

M60 - ANNEXES ARMES de Cédô

« Avec un bon M60, tu peux buter 4 zombis l'un à côté de l'autre sans bouger. Vas-y essaye... »
22 (50/130) (min For 8) Ne tire qu'en rafales

« Pour les armes ne tirant qu'en rafales, les dégâts sont à répartir obligatoirement entre plusieurs cibles (minimum 3). Sinon on divise les dégâts par 3 (et toc !) » dicit les Règles.

Calibre 7,62 mm NATO. Longueur totale: 1105 mm. Longueur du barillet : 560 mm. Poids sur pied : 10.5 kg. Capacité du magazine ceinture de 100 balles. Cadence de tir: 550 balles par minutes.

Mitrailleuses présentes pour la défense de la porte des étoiles.

Grenade de choc - STARGATE

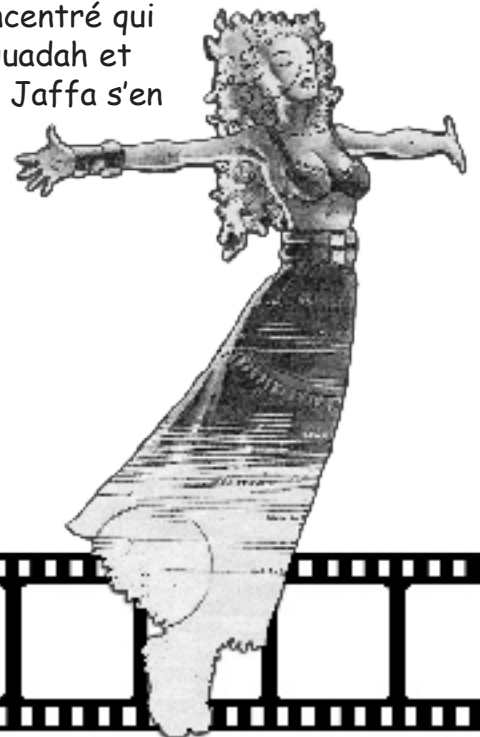
La Grenade de Choc Goa'uld est une petite et légère sphère qui émet lorsqu'on l'active, une grande quantité d'énergie et un éclat de lumière extrêmement éblouissant, en même temps qu'une explosion sonore qui rend ses victimes littéralement inconscientes. L'éclat de lumière provoque une cécité chez les victimes qui dure un certain temps. De fonctions similaires aux grenades utilisées par les militaires Terriens, son principal objectif est de mettre sa cible hors d'état de nuire.

18-12-5 (à 0-15-25 mètres de l'explosion) de dommages étourdissants, aucuns effets sur les objets non-animés. Aire d'effet: rayon de 25 mètres maximum

Lance Goa'uld - STARGATE

La Lance Goa'uld est l'arme la plus utilisée par les Jaffa. Elle fonctionne sur le même principe que les canons montés sur les Planeurs de la Mort mais elle est moins puissante. Son tir envoie sur la cible un rayon d'énergie concentré qui produit une explosion capable de tuer. Elle est constituée de Naquadah et contient un mini réacteur intégré qui est sa source d'énergie. Les Jaffa s'en servent aussi comme bâton de combat en combat rapproché.

12 (20/50)



Infos STARGATE :

Iris

L'Iris est un bouclier en titane installé sur la Porte des Etoiles suite à l'activation extérieure de la Porte par Apophis et plusieurs Jaffa de sa garde royale. Cette attaque ayant causée la mort de plusieurs gardes du SGC ainsi que la capture d'une femme soldat emmenée à travers la Porte pour servir d'hôtes à un symbiote Goa'uld. Lorsque l'Iris est fermé, il forme une barrière qui empêche toute matérialisation du côté du SGC, d'un corps qui tenterait de le franchir lorsque le vortex est actif. Tout voyageur entrant qui se matérialiserait contre l'Iris à grande vitesse, mourrait sur-le-champ. Toutes les équipes SG sont équipées d'un **Transmetteur GDO** (Garage Door Opener) qui envoie un code de désactivation crypté à travers le vortex au SGC qui leur ouvrira l'Iris, autorisant ainsi leur passage à travers la Porte.

Transmetteur G.D.O.

Les équipes SG qui rentrent à la Base utilisent le code de désactivation de l'Iris pour se faire identifier au SGC qui leur ouvrira l'Iris de la Porte des Etoiles de la Terre, leur permettant ainsi un passage sans risques. Le signal de ce code de désactivation crypté est envoyé par un transmetteur GDO; chaque membre des équipes SG en a un, et est en mesure de transmettre le signal d'ouverture de l'Iris à partir de n'importe quel endroit de la galaxie sans risque.

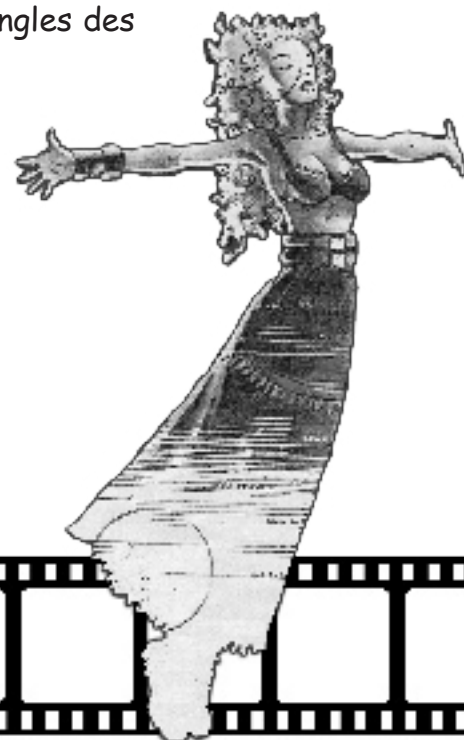
Chulak

NIVEAU DE MENACE : Elevé

CULTURE/ESPECE LOCALE : Jaffa

NIVEAU TECHNOLOGIQUE : Avancé (Goa'uld)

Chulak, est la planète mère des Jaffa. C'est là où les humains sont emprisonnés par Apophis avant d'être utilisés comme hôtes Goa'uld. Servant de prison pour les personnes capturées par Apophis, Chulak est défendue par une puissante armée de Jaffa et de Planeurs de la Mort. La principale ville de la planète fait apparaître une forte influence de l'architecture romaine que l'on remarque par les colonnes et les angles des bâtiments locaux.



Méta-Créatures

PNJs :

Avertissement pour les âmes sensibles : les adversaires des joueurs seront coriaces. Ce sera de la grande castagne au programme ce soir ! A éviter aux moins de 12 ans ;-)

En effet, le Jaffa est redoutable par sa grande FOR et son grand nombre de points vie. Le Goa'uld quant à lui, outre que d'être un véritable porte-avion, sa VIT élevée et ses Pouvoirs qui font peur aux Grandes-Mamans en font un adversaire terriblement dangereux.

Il est à noter que le Réalisateur pourra aussi s'en donner à cœur joie lors de l'attaque de la Porte des Etoiles, il aura sous ses ordres pour prêter mains fortes aux Héros, des soldats d'élite.

Jaffa : Bourrin Goa'uld

Profil : utilisé comme hôte Goa'uld.

FOR : 12 - DEX : 7 - ADA : 7 - MEN : 3 - CHA : 5 - VIT : 14 - Pv : 33

Combat à mains nues 12 - Arme blanche 10 - Résistance 10 - Arts martiaux (Bô et Kendo, sa lance comme un bâton) 10 - Arme de poing 10 - Arme d'épaulé 8 - Pister 8 - Premiers soins 6

Qualité : sportif

Possède une tenue en kevlar torse / bras à 8 (min FOR : 6) (Baisse la VIT de 2) et une lance Goa'uld.

Pouvoir qui fait Peur à Grand-Maman : Guérison (pour soi-même).

Goa'uld : Barbare Hi-Tech de combat !

Profil : sadique

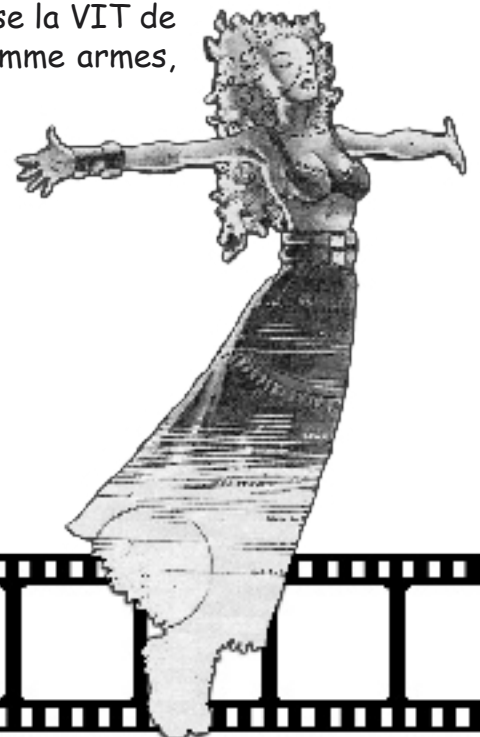
FOR 12 - DEX 12 - ADA 8 - MEN 1 - CHA 6 - Vitesse : 20 - Pv : 25

Séduction : 4 - Persuasion : 8 - Athlétisme : 8 - Lancer : 8 - Combat à mains nues : 9 - Arme Blanche : 8 - Arts martiaux : 9 - Arme de poing : 8 - Armes d'épaules : 8 - Discrétion : 8 - Se cacher : 8

Faiblesse(s) : Méga impulsif et Sanguinaire

Possède une tenue en kevlar Torse / Bras à 8 (min FOR : 6) (Baisse la VIT de 2) et Katana, couteau, fusil d'assaut, révolver et une grenade comme armes, un véritable porte-avion !

Pouvoir qui fait Peur à Grand-Maman : Guérison (pour soi-même) et Persuasion.



Méta-Créatures

Soldat d'élite : Le Gars k'a fait ça toute sa vie

Profil : soldat d'élite affecté à la surveillance et défense de la Porte des Etoiles.

FOR 10 - DEX 10 - ADA 6 - MEN 5 - CHA 5 - Vitesse : 19 - Pv : 28

Combat à mains nues : 10 - Arme blanche : 8 - Résistance : 7 - Armes épaule : 8 - Armes poing : 8 - Lancer : 8 - Esquive : 8 - Système D : 5 - Arme de fortune : 5 - Discrétion : 8 - Histoire occulte : 5 - Recherche d'infos : 3 - Premiers soins : 5.

Il possède comme armement un MAC M10 et des grenades. Son équipement se complète par une tenue en kevlar torse / bras à 8 (min FOR : 6) (Baisse la VIT de 2).

Qualité(s) : Arsenal de Folie, il a accès à l'Armurie du SGC, tout bêtement !

Pitche

Février 2004

Méta-Créatures (www.metacreatures.fr.st)

La seconde édition du jeu de rôle Télévisuel de la Violence Parodique.

