

SOMMAIRE

1.0 Introduction	1
1.1 Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ?	1
1.2 Le système de simulation	3
1.3 Les dés	3
1.4 Les univers du jeu de rôle	3
1.5 Les jeux RPG	4
1.6 Lexique préalable	5
1.7 Pourquoi un jeu de rôle sur Stargate ?	6
2.0 Stargate RPG	8
2.1 Au commencement	8
2.2 Reprise du programme	10
2.3.0 Premières missions	12
2.3.1 Les Nox	13
2.3.2 Le supplice de Tantale	14
2.3.3 Hathor	15
2.3.4 La Terre en danger	16
2.4.0 Stargate Command (SGC)	17
2.4.1 Organisation	18
2.4.2 La charte du SGC	18
2.4.3 Le commandement	19
2.4.4 Le commandant de la base	19
2.4.5 L'officier des tâches	19
2.4.6 Les autres membres du personnel décisionnel	20
2.4.7 Les équipes SG	20
2.4.8 Personnel de maintenance	21
2.4.9 Officier médical de la base	21
2.4.10 Technicien de la porte / Opérateur	22
2.4.11 De notoriété publique	22
2.4.12 Recrutement	22
2.4.13 Le personnel existant	23
2.4.14 Les nouvelles recrues	23
2.4.15 Le programme d'entraînement du SGC	24
2.4.16 Quitter le SGC	25
2.5.0 Le complexe de Cheyenne Mountain	25
2.5.1 Aperçu général	25
2.5.2 Accès	25
2.5.3 Niveaux 1 à 4	26
2.5.4 Niveaux 5 à 10	26
2.5.5 Niveau 11	27
2.5.6 Niveaux 12 à 14	27
2.5.7 Niveau 15	27
2.5.8 Niveau 16	27
2.5.9 Niveau 17	28
2.5.10 Niveau 18	28

2.5.11 Niveau 19	28
2.5.12 Niveau 20	28
2.5.13 Niveau 21	28
2.5.14 Niveau 22	29
2.5.15 Niveau 23	29
2.5.16 Niveau 24	29
2.5.17 Niveau 25	29
2.5.18 Niveau 26	29
2.5.19 Niveau 27	29
2.5.20 Niveau 28	30
2.6.0 La Porte des Etoiles	30
2.6.1 Origines et composition	31
2.6.2 Composer les coordonnées	32
2.6.3 Le réseau des portes	33
2.6.4 La physique des « trous de vers »	33
2.6.5 L'horizon des événements	34
2.6.6 Déplacement	35
2.6.7 Les dangers	35
2.7.0 Au-delà de la porte	36
2.7.1 Abydos	36
2.7.2 Altaïr (P3X-989)	37
2.7.3 Argos	37
2.7.4 Arkhan	37
2.7.5 Base du NID	37
2.7.6 BP6-3Q1	38
2.7.7 Camelot	38
2.7.8 Cartago (P3X-1279)	38
2.7.9 Chulak	38
2.7.10 Cimmeria	39
2.7.11 Delmak	39
2.7.12 Edora (P5C-768)	39
2.7.13 Euronda	39
2.7.14 Hanka (P8X-987)	39
2.7.15 Hedante	40
2.7.16 Kheb	40
2.7.17 M4C-862	40
2.7.18 Madrona (PX7-941)	40
2.7.19 Orban	41
2.7.20 P2Q-463	41
2.7.21 P3R-233	41
2.7.22 P3R-272	41
2.7.23 P3R-636	42
2.7.24 P3W-451	42
2.7.25 P3X-254 (planète de Hathor)	42
2.7.26 P3X-755 (Taldor)	42
2.7.27 P3X-513	43
2.7.28 P3X-562	43
2.7.29 P3X-593	43
2.7.30 P3X-774	43
2.7.31 P3X-797	44
2.7.32 P3X-866	44

2.7.33 P3X-972	44
2.7.34 P4A-771	45
2.7.35 P6S-2031	45
2.7.36 P9Q-281	45
2.7.37 PBR-927	45
2.7.38 PJ2-455	45
2.7.39 Planète d'Eau	46
2.7.40 Tollana (P3X-7763)	46
2.8.0 Aliens	46
2.8.1 Les Asgard	46
2.8.2 Les Jaffa	54
2.8.3 Les Tok'ra	59
2.8.4 Les Humains	64
2.8.5 Les Reol	69
2.8.6 Les Goa'uld	73
3.0 Les personnages	99
3.1 La lettre du colonel Jack O'Neill	99
3.2 L'idée générale	100
3.3 La carte d'identité	100
3.4.0 Les attributs	103
3.4.1 La détermination des attributs	105
3.5.0 Les domaines	105
3.5.1 La détermination des domaines	108
3.5.2 Les spécialisations	109
3.5.3 Les points de personnalisation	110
3.6.0 Les dons	111
3.6.1 Les points de vie	111
3.6.2 Les points de santé mentale	112
3.6.3 Le bonus/malus aux dégâts	112
3.6.4 L'initiative	112
3.6.5 D'autres dons ?	112
3.7 L'équipement du personnage	112
3.8 L'historique du personnage	113
3.9 Des personnages extraterrestres	113
4.0 L'armature des règles	115
4.1 La division du temps de jeu	115
4.2 Ne rien laisser au hasard	116
4.3 Quand doit-on effectuer un test ?	116
4.4 Combien de chances ?	117
4.5 A qui le tour ?	117
4.6 Marre des chiffres	118
4.7 Les conditions du test	118
4.8 Quel attribut, quel domaine ?	119
4.9.0 Le test proprement dit	120
4.9.1 La Marge de Réussite	120
4.9.2 Les réussites et les échecs critiques	121
4.9.3 Les tests sous attributs	122
4.10.0 Doit-on tout dire aux joueurs ?	122
4.10.1 Favoriser le jeu de rôle	122
5.0 Le combat	123
5.1 Quand y a-t-il un combat ?	123

5.2 La séquence de combat	123
5.3.0 Les attaques à distance	125
5.3.1 La distance de tir	125
5.3.2 La distance de lancer	126
5.3.3 Les différents types de tir	126
5.3.4 Les conditions extérieures	127
5.3.5 Le test d'impact	127
5.3.6 Eviter un projectile	128
5.4.0 Les attaques de mêlée	128
5.4.1 Les postures en mêlée	128
5.4.2 Les conditions extérieures	129
5.4.3 Le test de frappe	129
5.4.4 Les attaques spéciales	130
5.5 La localisation des coups	132
5.6.0 Les armes et les dégâts	133
5.6.1 Les armes à distance	133
5.6.2 Les armes de mêlée	134
5.6.3 Les explosifs	134
5.6.4 Les arts martiaux	135
5.7.0 Les armures	135
5.7.1 Les matériaux	136
5.7.2 Les ensembles	137
5.7.3 Les boucliers	137
5.8.0 Les blessures et la mort	138
5.8.1 Les dégâts à la tête	138
5.8.2 Les dégâts au torse	138
5.8.3 Les dégâts aux bras	138
5.8.4 Les dégâts aux jambes	139
5.9 Le combat de masse	139
6.0 Règles de campagne	141
6.1 Les chutes	141
6.2 Les feux	141
6.3 L'asphyxie et la noyade	141
6.4 Le poison et la maladie	142
6.5 L'électricité	142
6.6 La faim et la soif	142
6.7 Le froid et la chaleur	142
7.0 Les soins et la guérison	143
7.1 La récupération automatique	143
7.2.0 L'intervention chirurgicale	143
7.2.1 Premiers soins	143
7.2.2 Opération	144
7.3 Filtres et onguents	144
7.4 Les séquelles	144
8.0 Les véhicules	145
8.1 Véhicules, fiches techniques	145
8.2.0 Manœuvres	146
8.2.1 La fuite/poursuite	146
8.2.2 Le contact	147
8.2.3 Le virage serré	147
8.2.4 La cascade	147

8.3 Le combat motorisé	147
9.0 Expérience et étude	148
9.1 L'apprentissage	148
9.2.0 L'expérience	148
9.2.1 Les Points d'Expérience	149
9.2.2 Une expérience profitable	149
9.3 La promotion dans le monde du jeu	150
10.0 Profils de missions	152
10.1 Défense	152
10.2 Diplomatie	152
10.3 Aide d'urgence	153
10.4 Exploration	154
10.5 Renseignements	154
10.6 Opérations militaires	155
10.7 Opérations scientifiques	155
10.8 Commerce	156
11.0 Procédures opératoires du SGC	156
11.1.0 Découvrir de nouveaux mondes	157
11.1.1 Traçage	157
11.1.2 Etablir un vortex	157
11.1.3 Déploiement du M.A.L.P.	157
11.1.4 Briefing de mission	157
11.2.0 L'embarquement	158
11.2.1 Rencontre préalable	158
11.2.2 Equipement	158
11.2.3 Le départ	159
11.3 L'arrivée	159
11.4 La mission	159
11.5.0 Le retour du Terre	159
11.5.1 Composer les coordonnées	159
11.5.2 Retour au bercail	160
11.6 Débriefing de la mission	160
12.0 Arsenal et inventaire	160
12.1 Armement	160
12.2 Protections	165
12.3 Véhicules	167
12.4 Autres technologies	168
12.5 Equipement SG standard	172
13.0 Le bestiaire	172
13.1 Les humains	172
13.2 Les Jaffa	174
13.3 Les Goa'uld	175
13.4 Les Tok'ra	175
13.5 Les Asgard	175
13.6 Les Reol	176
13.7 Les Reetou	176
13.8 Les Réplicateurs	176
14.0 Première mission	178
14.1 Synopsis	178
14.2 Les choses sérieuses commencent...	178
14.3 Le départ	179

14.4 P3X-594 et le site Omega	179
14.5 Départ vers les ruines	181
14.6 Les ruines	182
14.7 La tour	183
14.8 Epilogue	184
14.9 Conclusion	184
Feuille de Personnage	