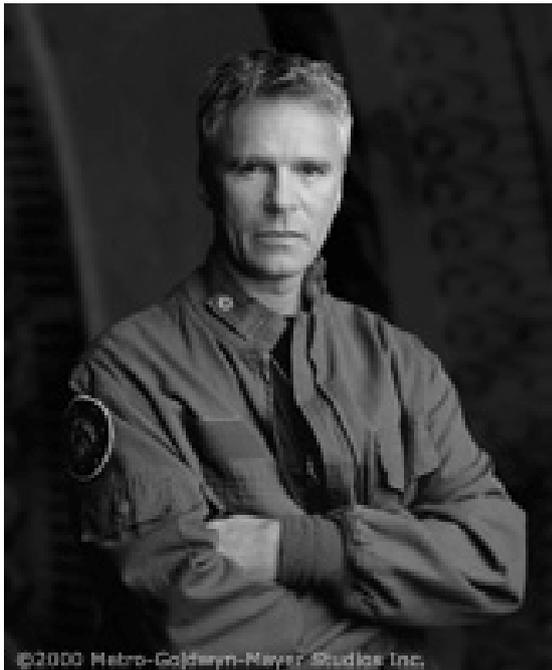


3.0 Les personnages

Tout commence souvent dans le jeu de rôle par la création d'un personnage. Comme vous l'aurez déjà lu, le personnage est l'incarnation d'un joueur dans l'univers du jeu, et non le joueur lui-même. Il se peut donc que le personnage soit très différent du joueur et, à la limite, c'est presque souhaitable. Le personnage sera défini par une série de données, les unes chiffrées, les autres descriptives. Au final, il sera intégré à l'univers dans lequel le maître du jeu le fera jouer et prêt à relever tous les défis avec plus ou moins de brio. Il est important de bien sentir son personnage lorsque l'on est joueur. Tout d'abord parce qu'on va le faire jouer pendant une assez longue période, pour peu qu'il ne décède pas inopinément – ça arrive. Ensuite parce que l'on aura moins de mal et que l'on éprouvera plus de plaisir à donner vie à un personnage dans l'interprétation duquel on se sent à l'aise – même s'il est différent de ce que l'on est soi-même.



Dans le système **RPG**, les personnages seront définis par cinq attributs et par une liste ouverte de domaines. Nous verrons plus loin ce que cela représente. Il y aura aussi des dons, qui sont des jauges plus ou moins importantes. On peut prolonger la phase de création de personnages autant qu'il est nécessaire et ajouter quantités d'informations que le maître du jeu jugera utiles. Nous allons tenter de passer en revue un

maximum d'entre elles dans ce chapitre, mais gardez à l'esprit que toute règle est optionnelle et que rien ne vous oblige à les appliquer toutes. En la matière, comme en bien d'autres choses dans le jeu de rôle, le maître du jeu sera la référence absolue.

3.1 Lettre du colonel Jack O'Neill, US-Air Force

Cette lettre a été rédigée par le colonel Jack O'Neill, l'une des figures emblématiques du programme de la Porte des Etoiles, à destination des premières équipes SG. Elle est régulièrement lue aux nouvelles recrues.

« 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 l'espace. Maintenant je sais ce qu'il y a de l'autre côté : il y a des choses étranges. La majeure partie des habitants des autres mondes sont humains, enlevés de la Terre il y a des siècles et déposés sur des centaines de mondes. Ils ont voyagé à travers la Porte des Etoiles, incroyable porte fabriquée par la technologie alien et permettant de se déplacer à travers toute la galaxie aussi vite qu'un claquement de doigt. Nous ne savons pas avec certitude qui a construit ces portes. Mais nous savons qui les exploite : les Goa'uld, petits vers parasites qui emploient des humains comme hôtes et qui ont placé des humains sur chaque monde pour toujours avoir des esclaves à portée main. Ils sont la plus grande menace que l'humanité ait 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. A chaque endroit que nous visitons, nous rencontrons le meilleur et le pire de l'humanité et de ce que la galaxie a pu engendrer. 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 vaste 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 »*

3.2 L'idée générale

Avant de se lancer dans la création en matière de règles, chaque joueur doit se faire une idée générale (ou très précise s'il le souhaite- ou si le maître du jeu l'exige) du type de personnage qu'il souhaite incarner. Pour ce faire, il doit disposer d'une série d'éléments en rapport avec le monde du jeu. C'est pourquoi le maître doit commencer par exposer les grandes lignes de l'univers où ses parties se dérouleront. Il doit répondre à quelques questions essentielles :

- A quoi ressemble le monde ?
- Que savent les personnages de ce monde ?
- Quelle y est la place des personnages ?
- Ont-ils conscience d'y avoir un rôle précis à jouer ?
- Quels sont les types de personnages qui s'adapteront bien au scénario prévu ?

Cette dernière question peut paraître une entrave à l'imagination des joueurs, mais nous verrons plus loin qu'il vaut mieux créer un personnage vaguement adapté à l'histoire que le maître du jeu prévoit de faire jouer. Imaginons que l'un des joueurs veuille incarner un policier dans un monde où les personnages seront des voyous, ou l'inverse... Il est toujours possible, avec quelques efforts d'adaptation, d'intégrer n'importe quel type de personnage à toute situation, mais l'expérience me permet de dire que tous les compromis ne sont pas profitables à l'ambiance autour de la table de jeu.

Une fois cette idée acquise, le joueur peut de toute façon la modifier en cours de création.

Exemple : tout au long de ce chapitre ainsi que dans les chapitres suivants, d'ailleurs, vous trouverez de petits encadrés visant à vous éclairer dans votre lecture des règles du jeu. Il s'agit tout

simplement d'exemples mettant en scène des personnages. Ici, le joueur, que l'on appellera Eddy, va débiter la création de son personnage. Il se fait de lui une idée assez sommaire. Il a en tête l'exemple de Jack O'Neill, qu'il apprécie dans la série télé. Bien entendu, il ne peut pas jouer le héros lui-même. Mais il veut que son personnage soit lui aussi plutôt un homme d'action, à l'humour un peu particulier et qui a du mal à montrer ses sentiments. C'est un début.

3.3 La carte d'identité

On peut commencer par là, figoler en cours de route et y mettre la dernière touche à la fin, mais l'identité d'un personnage est finalement ce qu'il a de plus important. On entend par là son nom, son patronyme, son surnom, son âge, sa taille, son poids, son sexe, la couleur de ses yeux et de ses cheveux... Bref, tout ce qui peut le décrire physiquement et qui l'identifie comme un individu.



Le nom : il n'y a aucune règle précise pour vous indiquer quel sera le nom de votre personnage. Les éléments qui peuvent vous aider sont que votre personnage sera presque toujours un humain, souvent un Américain et... C'est à peu près tout. Autant dire que ça ne vous aide pas beaucoup. Quelques petites remarques toutefois. Un nom humain est composé d'au moins un prénom et d'un nom de famille. Inspirez-vous de personnages de roman, de feuilletons ou de cinéma, mais évitez les noms trop ridicules. S'ils vous feront rire au début du jeu, ils risquent fort de se révéler difficiles à porter en cours de partie ou lorsque votre personnage sera confronté à des situations plus sérieuses. Ainsi, si Grégoire Tartempion peut vous sembler adéquat, imaginez le soldat Tartempion désigné pour négocier la vie de milliers d'habitants d'une planète lointaine... Bien qu'il soit probablement Américain, votre personnage peut avoir un nom d'une origine différente, car il n'y a pas d'Américains de souche, historiquement parlant.

Exemple : Eddy estime que son personnage sera un Américain d'origine slave. Son nom sera le témoin de son passé. Il connaît quelques noms de joueurs de football serbes ou croates qui sonnent bien à ses oreilles. Son personnage s'appellera donc Dragan Jovanovic.

Le sexe : bien que des rapports prouvent le contraire, il est officiellement dit que l'US Air Force n'est pas machiste et que les femmes peuvent tout aussi bien que les hommes y briller et s'y distinguer. De plus, rien n'indique que votre personnage sera militaire. Certaines équipes SG intègrent en effet des civils, intégrés pour leur spécialités. Le joueur peut donc choisir librement le sexe de son personnage. Un joueur masculin peut d'ailleurs opter pour un personnage féminin et vice versa.

Exemple : pour Eddy, la chose est entendue. Son personnage sera un homme.

L'âge : l'armée américaine compte quelques personnes d'un âge assez avancé, mais ces personnes passent souvent plus de temps à raconter leurs exploits et à faire briller leurs médailles plutôt que sur un champ de bataille ou dans des mondes étrangers et dangereux. Le joueur peut donc décider d'un âge raisonnable

pour son personnage, disons entre dix-huit et cinquante ans. Un personnage trop jeune risque de ne pas avoir beaucoup d'expérience. L'armée ne recrute pas des adolescents. Un jeune homme de dix-huit ans aura donc peu de chance d'être sélectionné pour un programme élitiste comme celui du SGC. Il faut tout de même qu'il ait déjà fait ses preuves. Un personnage en dessous de vingt-cinq ans devra donc se justifier de son jeune âge et sera souvent appelé « bébé » ou « junior » par ses camarades. Pour les personnages issus du monde civil, l'armée n'impose pas de limite d'âge, mais une fois de plus, elle n'intégrera aucun mineur et ne confiera aucune mission dangereuse à des personnes dépassant l'âge de cinquante ans.



Exemple : Eddy souhaite que son personnage ait du vécu. Il a pas mal roulé sa bosse lors de différents conflits comme l'Irak, l'Afghanistan et quelques années plus tôt, Sarajevo. Un âge raisonnable tout en ne le rapprochant pas trop de la retraite semble donc être l'approche de la quarantaine. Il choisit que Dragan débutera sa carrière au SGC à 36 printemps.



Mensurations : la taille et le poids d'un personnage peuvent sembler, de prime abord, facultatifs. Ces données ne sont cependant pas là que pour faire joli. Certains dangers guettent plus ou moins les grandes personnes, les êtres de petite taille perdront pied plus rapidement que les autres dans le courant d'un fleuve, les obèses feront subir plus de pression sur le pont de corde

alors que les anorexiques subiront sans nul doute des pénalités à leurs tentatives de séduction... Bref, le maître du jeu peut à tout moment avoir à se demander quelle taille et quel poids font les personnages. Une fois de plus, l'armée revendique certains critères à l'embauche de ce point de vue. Un soldat doit passer une série d'épreuves physiques et s'il est trop petit, trop gros ou trop fragile, il n'aura sans doute pas la chance de passer ces épreuves avec succès. Visez donc la moyenne athlétique plutôt que de vous choisir un personnage peu adapté à la situation. Pour les civils, les critères ne sont pas aussi sévères, toutefois. Mais un petit gros aura besoin de compenser ses défauts physiques par une parfaite maîtrise de sa spécialité...

Exemple : Dragan Jovanovic est grand et athlétique. Eddy estime donc qu'il mesure 1m90 et pèse 94 kilos.

Colorations : quelle est la couleur de la peau du personnage ? Quelle est la couleur de ses yeux ou de ses cheveux ? Bien que purement esthétiques, ces données peuvent se révéler fort utiles en jeu. Imaginons que les personnages tombent sur un gang raciste ou qu'ils rencontrent une peuplade dont la divinité a justement les cheveux aussi rouges que la demoiselle du groupe ?

Exemple : Dragan est blond et ses yeux sont bleus. Sa couleur de peau est blanche.

Etat civil, famille : les sélections des agents appelés à collaborer avec le projet de la Porte des Etoiles attachent une grande importance au fait que les candidats n'aient pas trop d'attaches. Il arrive bien entendu que des militaires fondent une famille. Et il n'y a aucune règle au sein du SGC qui empêche ses agents d'avoir un compagnon ou une compagne, des frères et sœurs ou des parents à charge. Mais les personnes isolées seront favorisées à l'embauche, à états de service égaux. La raison en est simple. La Porte des Etoiles est le secret le mieux gardé de toute l'histoire militaire. Les membres du SGC, principalement ceux qui composent les équipes SG, vivent le plus souvent au sein du complexe de Cheyenne Mountain et n'ont que peu de temps à consacrer à leur famille. De plus, si la confiance en de telles personnes est absolue, il n'en va pas de même pour leurs proches qui peuvent subir

des pressions d'agents ennemis. Les personnages qui choisissent d'avoir une famille doivent prendre en compte le fait qu'ils ne la verront pas souvent et qu'ils mettent éventuellement en danger les êtres qui leur sont chers.

Exemple : Dragan n'a pas de famille. Son père est mort durant la guerre du Vietnam et sa mère est décédée des suites d'un cancer. Il était fils unique. Il a bien connu quelques filles, mais ce n'étaient que des relations de passage.



Civil ou militaire : les personnages peuvent être des soldats parfaitement entraînés, choisis pour leurs états de service irréprochables, ou des civils experts dans un domaine scientifique précis, qu'il s'agisse de l'archéologie ou de la physique

nucléaire. Le SGC a eu l'intelligence de ne pas se limiter à l'appartenance ou non à l'armée pour constituer la première ligne de défense de l'humanité. Le joueur doit bien peser le pour et le contre dans ce domaine. S'il opte pour un militaire, il fera partie de l'armée. Il n'est pas vraiment libre de ses choix et son libre arbitre sera soumis à l'autorité supérieure. C'est aussi vrai pour les civils participant aux missions du SGC, mais eux peuvent très bien décider de retourner à la vie civile si cela ne leur convient pas et ils ne sont pas passibles de la Cour Martiale en cas d'insubordination. Le choix va aussi plus loin. Un militaire est principalement choisi pour ses capacités militaires. Un civil sera surtout choisi pour ses compétences intellectuelles dans un domaine précis. Ce choix déterminera donc la suite de la création du personnage.

Exemple : Eddy n'hésite pas une seconde. Son personnage est un militaire. Il éprouve un grand respect pour les personnes issues du monde civil et pour les scientifiques, même s'il ne comprend pas grand chose à leur charabia. Mais en ce qui le concerne, c'est un homme d'action. Pas un rat de laboratoire.

3.4.0 Les attributs

Comment décririez-vous les capacités d'un individu ? Par des qualificatifs. Quelqu'un peut être très intelligent, moyennement fort et pas très adroit, n'est-ce pas ? Dans le système **RPG**, on a choisi de définir les capacités des personnages par des valeurs chiffrées. Il en existe de plusieurs sortes. Les plus fondamentales d'entre elles sont les attributs. Comme leur nom semble l'indiquer, les attributs sont des valeurs innées, « attribuées » à la naissance de façon plus ou moins aléatoire (nous verrons ce qu'il en est plus loin, justement). Ils couvrent des champs relativement vastes et sont au nombre de cinq.

Un attribut est une valeur oscillant entre 1 (très faible) à 10 (parfait). Autant dire que peu de gens totalisent 10 points dans un attribut, si du moins il est vrai que la perfection n'est pas de ce monde (mais de quel monde, d'ailleurs ?). Nous allons voir plus loin les différentes méthodes de calcul de ces valeurs, mais avant toute chose, il faut nous familiariser avec les attributs eux-mêmes. Il y a le Corps (COR), l'Habilité (HAB), la Perception (PER), l'Esprit (ESP) et le Charisme (CHA).

Le Corps : il s'agit de la valeur indiquant si le personnage est musclé, puissant, endurant, résistant à la douleur ou aux maladies, sportif, s'il est capable de soulever des poids importants ou encore s'il peut retenir son souffle pendant plusieurs minutes. C'est donc à la fois la force physique du personnage et sa constitution. Un personnage dont le Corps serait de 1 souffrirait sans doute de maladies chroniques, serait famélique, apathique et proprement incapable de se déplacer seul. Par contre, quelqu'un dont le Corps serait de 10 aurait toutes les chances de remporter le premier prix de culturisme à monsieur Univers et ferait pâlir Musclor de jalousie par ses prouesses physiques. Il ne serait jamais malade et pourrait plonger en apnée pendant une heure sans remonter à la surface.

L'Habilité : le personnage est-il habile de ses mains ? Est-il capable de réaliser de petites œuvres d'art avec des allumettes ? Est-il également doué pour la danse, l'escalade, les sports en général ? Se meut-il avec souplesse ou est-il plutôt pataud ? L'Habilité représente à la fois la dextérité d'un personnage, sa capacité à réaliser des travaux de précision avec ses mains, et son agilité, sa faculté à se mouvoir avec grâce et adresse dans des environnements compliqués. Un personnage dont l'Habilité serait de 1 aurait toutes les peines du monde à se servir de couverts pour manger et casserait à peu près tout ce qu'il toucherait. Par contre, un personnage doté d'une Habilité de 10 serait probablement un artiste reconnu pour sa virtuosité, un artisan de renom ou un footballeur dont les gestes techniques enflamment les stades du monde entier.

La Perception : privé de ses sens, un personnage est comme coupé du monde. Voilà pourquoi la Perception est un attribut de première importance. Elle représente l'acuité des sens du personnage, en ce compris sa vue, son ouïe, son odorat, son sens du toucher et son sens du goût. Mais l'attribut tient aussi compte de ce que l'on appelle de coutume le sixième sens, à savoir l'intuition, la capacité à deviner les choses ou à les ressentir au plus profond de soi. Un personnage se servira donc de cet attribut pour discerner un détail qui cloche dans une scène de crime, pour entendre le pas d'un ennemi en approche, pour repérer à temps une toxine dans sa nourriture... Le personnage dont la Perception serait de 1

aurait sans doute de nombreux handicaps liés à ses sens : aveugle, sourd, privé du sens du toucher... Par contre, celui dont le score en Perception serait de 10 serait probablement courtisé par les grandes marques de parfums pour devenir un « nez » ou encore aurait-il fait carrière dans la police pour ses talents de fin limier.

L'Esprit : un personnage peut faire preuve d'intelligence sans réellement avoir bénéficié des meilleurs enseignements et, au contraire, peut être très instruit sans avoir la capacité d'exploiter ses connaissances. C'est, quoi qu'il en soit, du ressort de son Esprit. L'Esprit d'un personnage représente sa faculté à réfléchir et à exploiter ses connaissances, tout comme la somme de ses connaissances elles-mêmes. On se servira de son Esprit pour démêler une énigme ou pour résoudre une équation mathématique, pour assimiler des connaissances ou pour retrouver la formule de telle ou telle potion, pour se souvenir d'une matière apprise ou encore pour pratiquer un métier intellectuel. Avec un score en Esprit de 1, un personnage est un idiot fini. Il n'est doué pour aucune matière faisant appel à son intellect, de la simple étude « par cœur » à la restitution de choses apprises. Avec un score de 10, nous avons probablement à faire à un génie, distingué pour son dernier prix Nobel de chimie ou à un professeur d'université respecté de tous pour son érudition sans failles.

Le Charisme : vous avez probablement déjà rencontré quelqu'un dont il est difficile d'oublier le visage, qui vous a marqué ou dont vous vous passez difficilement, dont vous êtes tombé amoureux, peut-être. Cette personne fait preuve de charisme, chose abstraite et relative mais toutefois essentielle dans le cadre des relations humaines. Le Charisme est un subtil amalgame de beauté physique et de beauté intérieure. Un homme politique peut, par exemple, souffrir d'un visage peu amène tout en galvanisant les foules par ses discours enflammés. Au contraire, quelqu'un dont la beauté physique serait indéniable peut ne pas avoir beaucoup d'amis en raison de son attitude déplorable en société. C'est tout cela, le Charisme. Quelqu'un dont le score en Charisme serait de 1 souffrirait sans doute d'une tare physique importante et, de surcroît, se montrerait grossier et incapable de se tenir en public. Par contre, avec un score de 10, un individu peut aisément revendiquer les premiers

prix de beauté et se présenter aux élections présidentielles.

3.4.1 La détermination des attributs

Maintenant que nous nous sommes familiarisés avec les attributs, il est grand temps de découvrir comment les évaluer. On sait qu'ils sont tous compris entre 1 et 10. En fait, cela n'est pas tout à fait vrai. Des créatures exceptionnelles peuvent tout à fait posséder des attributs plus élevés, tout comme dans l'infiniment petit, une créature peut ne pas arriver à 1 dans un attribut donné. Le 10 représente le maximum d'une espèce comparable à l'homme. Mais si l'on considère un éléphant, une baleine, un dragon cracheur de feu, les standards doivent être réévalués. Ne soyez donc pas étonnés de voir de telles créatures posséder un Corps de 35, par exemple.



Dans **Stargate RPG**, les personnages ne sont pas n'importe qui. Ce sont pour la plupart des soldats d'élite, parfaitement entraînés et habitués aux situations extrêmes. Il est donc évident que de tels personnages disposeront d'attributs décents dans une série de domaines. Bien entendu, les personnages peuvent aussi être des civils. Mais même dans ce cas, ils auront été intégrés au sein de l'USAF pour une bonne raison.

Selon son statut (militaire ou civil), chaque personnage disposera d'un score initial dans certains Attributs et complètera ce score initial avec le lancer d'un dé. Le tableau ci-dessous semble suffisamment clair.

Attribut	Militaire	Civil
Corps	6+1d4	2+1d8
Habilité	6+1d4	4+1d6
Perception	4+1d6	4+1d6
Esprit	4+1d6	6+1d4
Charisme	2+1d8	6+1d4

On le voit clairement, les militaires et les civils se distinguent de façon assez caricaturale : les militaires sont souvent plus « physiques » et les civils plus « scientifiques ». C'est finalement une représentation plutôt exacte de la réalité du SGC. Bien entendu, rien n'empêche un scientifique d'être un parfait athlète (grâce à son hobby d'alpiniste ou de plongeur) ou un militaire d'avoir des connaissances scientifiques (en raison de son travail au Pentagone ou de ses passions personnelles).

Exemple : Dragan Jovanovic est un militaire. Eddy lance les dés indiqués dans la colonne correspondante. Il obtient le profil suivant : 8 en Corps, 7 en Habileté, 9 en Perception, 6 en Esprit et 4 en Charisme. Comme on le voit, son personnage n'est pas qu'une brute épaisse. Son Esprit de 6 le situe au-dessus de la moyenne. Par contre, il souffre d'un certain déficit en Charisme, signe qu'il n'est pas vraiment à l'aise lors des négociations. De même, il ne dispose pas d'un physique exceptionnel (2 sur 1d4) ou d'une Habileté hors du commun (1 sur 1d4). C'est un bon soldat, bien bâti, mais probablement pas le meilleur de sa promotion en ce qui concerne son potentiel physique.

3.5.0 Les domaines

Les domaines sont des sphères d'influence, des ensembles sur lesquels les personnages peuvent agir. Il peut s'agir de beaucoup de choses, d'un groupe d'êtres vivants, d'activités comparables, d'un secteur précis de la connaissance... Par rapport aux précédentes éditions du système **RPG**, ils remplacent les compétences. Leur origine vient du fait qu'un être peut être relativement doué dans un « domaine » précis et, par extension, à tout ce qui touche ce domaine. Ainsi, quelqu'un dont le travail consiste à réparer des ordinateurs aura forcément une connaissance assez pointue de tout ce qui touche aux nouvelles technologies. Une personne qui sait monter à cheval aura probablement eu vent de la façon de soigner sa monture, voire de s'occuper d'animaux en général. L'avantage des domaines sur les compétences, utilisées dans la précédente version de ce système, est qu'ils sont plus généraux et englobent plus d'actions, tout en évitant le cloisonnement parfois ridicule de ces dernières.

Il est presque impossible de dresser une liste exhaustive des domaines sur lesquels les personnages peuvent influencer et vous aurez peut-être même l'envie de scinder certains domaines proposés en plusieurs sous-catégories afin de mieux coller aux exigences de votre monde. Cette liste dépend en effet de beaucoup de choses et en particulier du monde du jeu. Nous allons toutefois tenter de vous en présenter un assez grand nombre. Nous verrons par la suite comment évaluer chaque domaine.

Animal : tout ce qui a trait aux animaux, exception faite des animaux intelligents que sont les humains, les elfes, les nains, les orques... Nous ne parlons ici que des animaux communs, pas des créatures magiques. Il s'agit donc des actions comme l'équitation, le dressage, calmer un chien enragé, reconnaître les empreintes d'un animal donné...

Aquatique : l'ensemble des actions en milieu marin ou tout simplement aquatique comme la natation, la plongée, la navigation dans de légères embarcations ou la résistance au mal de mer.

Artistique : le domaine artistique comprend tous les arts majeurs parmi lesquels on retrouve la littérature, la poésie, la sculpture, l'architecture, la musique, la peinture, le dessin, le cinéma, la photographie... Il s'agit plus de la pratique que de la connaissance ou de l'estimation financière d'une œuvre, mais on peut aussi s'en servir à ces fins.

Bureaucratie : comment s'y retrouver dans le dédale des administrations modernes ? Le SGC lui-même est un labyrinthe où chaque acte doit être notifié et justifié par la hiérarchie. Ce domaine permet de s'adresser à la bonne personne en cas de problème ou d'éviter de sempiternelles remontrances de la part des supérieurs pour avoir oublié de remplir tel papier ou de ne pas être passé par tel bureau.

Combat : le mot parle de lui-même, le domaine du combat regroupe toutes les techniques relatives à un engagement hostile, mais la plupart des maîtres du jeu préféreront scinder ce domaine en trois domaines au moins : le **combat à mains nues**, le **combat à l'arme blanche** et le **combat à distance**. Le premier regroupe toutes les techniques d'arts martiaux mais aussi la simple

bagarre de rue. Le deuxième l'utilisation des armes blanches, du petit coutelas à la hache de bataille et enfin, le troisième regroupe l'usage des armes à projectiles ou lancées comme les arcs, les fusils ou les poignards de lancer.

Destruction : défoncer une porte, briser ses chaînes, écarter les barreaux d'une fenêtre de prison, voilà autant d'usages du domaine de la Destruction. Un personnage compétent dans ce domaine connaît d'expérience les points faibles de la matière et la façon de les exploiter. Attention, ce domaine n'est pas utilisable en combat, sauf accord express du maître du jeu et dans des circonstances bien déterminées.

Electronique : la réparation ou la confection de petits systèmes électriques, le sabotage de tels appareils, voilà tout ce qui s'offre aux personnages doués dans ce domaine.



Endurance : résister à la douleur ou endurer des situations pénibles sans broncher, voilà quelques unes des preuves d'endurance d'un personnage. Ce domaine recouvre aussi bien les aspects physiques que mentaux de la résistance, car il faut aussi parfois pouvoir résister à un harcèlement moral...

Explosifs : bien qu'ils puissent être utilisés en combat, les explosifs ne sont pas à proprement parler un domaine martial. On peut aussi les utiliser pour faire sauter une porte ou pour creuser la roche dans le cadre d'une exploitation minière. Ce domaine couvre leur fabrication et leur utilisation.

Financier : le nerf de la guerre est souvent l'argent. Certains ont le nez pour tout ce qui touche au pouvoir financier. Ce domaine recouvre aussi bien le marchandage que le flair boursier ou l'estimation des objets de valeur.

Furtif : passer inaperçu est un art et ce domaine sera le plus important pour de nombreux types de personnages comme les voleurs, les espions ou les agents secrets. Il comprend des actions comme le déplacement silencieux, le camouflage, la filature mais aussi la connaissance des normes de sécurité, par exemple.

Histoire : puiser aux sources du passé pour mieux préparer l'avenir, tel est le rôle de l'Histoire. Ce domaine comprend des actions concernant la connaissance du passé local, des légendes, ou bien entendu l'Histoire avec un grand H, mais aussi de la différence entre le mythe et l'histoire.



Investigation : ce domaine comprend la plupart des techniques nécessaires à la recherche d'information, à savoir le passage au crible d'un endroit, la recherche en bibliothèque ou dans un système de fichiers, le repérage d'indices ou la capacité à remarquer les détails.

Langues mortes : les langues sont comme les peuples, elles apparaissent et disparaissent au même rythme, mais parfois se souvient-on d'elles par-delà les âges. Elles deviennent alors des langues mortes qui véhiculent encore de nombreux secrets.

Langues vivantes : la connaissance des langues contemporaines, de leur compréhension à leur utilisation en passant par tous les médias connus constitue ce domaine. Les maîtres du jeu aimeront peut-être scinder ce domaine en la totalité des langues existantes dans le monde du jeu.

Magique : le domaine magique dépend fortement dans ce qu'il implique de la nature du monde où se déroulera la campagne. Il peut s'agir de beaucoup de choses, à commencer par le lancement de sortilège, l'utilisation de pouvoirs paranormaux, la connaissance de rituels ou des recettes de potions magiques... Dans le monde de

Stargate, la magie n'existe pas réellement. Elle est souvent le fruit d'une perception tronquée par un retard technologique. Mais qui sait ? Il reste tellement de choses à découvrir dans l'univers...

Mécanique : c'est le domaine des rouages et des poulies, des engrenages et de la vapeur, tout ce qui touche aux machines à condition de ne pas toucher à l'électronique est placé sous la coupe de ce domaine.

Médecine : c'est le domaine qui regroupe toutes les connaissances nécessaires aux soins et à la guérison des maladies, des blessures, des fractures, bref, qui permet de remettre quelqu'un sur pied après une rude épreuve. Cela comprend les premiers soins, la chirurgie, le diagnostic et toutes sortes de compétences médicales.

Minéral : le règne minéral n'en est pas vraiment un, mais la connaissance des matières inertes peut parfois rapporter gros. Pouvoir repérer un filon d'or ou reconnaître un diamant d'un vulgaire morceau de verre font parties des actions de ce domaine.

Mouvements : ce domaine relativement vaste recouvre toutes les actions ayant trait aux mouvements du personnage : le saut, l'escalade, la course à pied, les manœuvres délicates au bout d'une corde, toutes ces acrobaties que réussissent les héros du cinéma, voilà ce dont il s'agit.

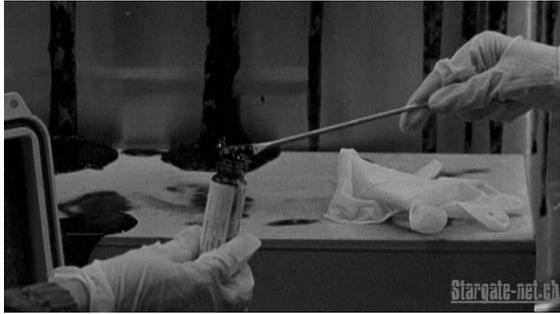
Nouvelles technologies : l'utilisation des appareils tels que les téléphones portables, les ordinateurs, les consoles de jeux, les PDA et autres fait partie de ce domaine.

Peuples extraterrestres : les humains ne sont pas la seule forme de vie dans la galaxie. Les Goa'uld, les Asgard, les Reol et bien d'autres encore répondent à des critères parfois bien différents de ceux de notre espèce. Ce domaine regroupe tout ce qui touche à leur nature, leur biologie et leur comportement.

Relationnel : c'est le domaine des rapports interpersonnels, celui par lequel on saura si les personnages savent vivre en société, se plier aux usages, se faire des amis, rallier des gens à leur cause ou en imposer par leurs arguments verbeux.

Restauration : c'est le domaine culinaire dans tout ce qu'il implique : savoir préparer de bons petits plats, réussir des cocktails rares et délicieux, tirer le meilleur parti de restes avariés...

Sciences exactes : il s'agit des sciences de la recherche fondamentale ou expérimentale comme la physique, la chimie, la biologie ou encore les mathématiques. On les oppose aux sciences humaines.



Sciences humaines : on compte parmi ces sciences la sociologie, la psychologie ou l'anthropologie. On les oppose aux sciences exactes.

Survie : savoir trouver une source en pleine nature, avoir le sens de l'orientation, allumer un feu avec des brindilles et un bout de bois ou dresser un campement de fortune sont autant d'actions qui dépendent du domaine de la survie.

Technologies extraterrestres : certains artefacts ou certains concepts technologiques émanant d'une autre espèce sont parfois difficiles à comprendre pour des êtres humains, car notre façon de penser est orientée d'une certaine façon. Ce domaine permet donc de faire abstraction de nos préjugés pour tenter de comprendre et d'utiliser des techniques conçues par des êtres très différents.

Végétal : la connaissance des plantes et de la façon de les faire pousser, de les conserver, d'en recueillir les bienfaits, de les étiqueter et de les reconnaître, tout cela fait partie du domaine végétal.

Véhicules : le pilotage d'engins motorisés, des manœuvres délicates en particulier, est l'objet de ce domaine. Certains maîtres de jeu pourraient vouloir le scinder en véhicules terrestres, aquatiques et aériens...

3.5.1 La détermination des domaines

Les domaines sont, tout comme les attributs, évalués de 1 à 10. On considère cependant que tous ne sont pas acquis par les personnages. Si tout le monde possède au moins un point en Corps, par exemple, il existe sans doute des gens qui sont parfaitement incapables de comprendre un circuit imprimé (Electronique). Il faut donc au moins un point dans un domaine pour que l'on puisse l'utiliser. Ce n'est que logique, car si le domaine est à zéro, il n'influencera pas le test plus tard, comme nous le verrons en temps utile.

La façon dont les joueurs vont doter leurs personnages en matière de domaines dépend de plusieurs facteurs, dont la plupart sont inhérents au monde du jeu. En effet, la plupart de ces domaines font appel à l'acquis des personnages et non à leur inné. Ils auront donc appris soit à l'école, soit par une formation, soit sur le tas dans le milieu professionnel ou par la pratique. Certains domaines peuvent être développés par un mode de vie, par exemple. Un individu vivant de la chasse va développer une série de compétences qu'un bureaucrate ne maîtrisera pas, et inversement.

La liste des facteurs déterminants qui suit n'est une nouvelle fois pas exhaustive et ne doit pas non plus être appliquée dans son ensemble. Certains facteurs sont mutuellement exclusifs. D'autres feraient double emploi. C'est au maître du jeu de piocher dans cette liste ou d'en créer de nouveaux afin de coller le mieux possible à la réalité de son monde.

L'hérédité : à la naissance, le personnage peut bénéficier de certaines prédispositions à la pratique de certains domaines. C'est la part d'inné dans ce cas, bien que les domaines fassent plutôt appel à l'acquis, comme on vient de vous le dire. Un personnage issu d'une certaine race peut développer plus facilement que d'autres certaines facultés. Ce n'est pas nécessairement le cas au sein de la race humaine, dans un monde similaire au nôtre, car l'espèce humaine constitue, malgré ses différences, une seule et même race. Mais dans un univers fantastique peuplé d'elfes, de nains, d'ogres ou d'extraterrestres spongiformes, qui sait de quelles facultés jouiront les différentes espèces ?

L'éducation ou l'apprentissage : les parents du personnage auront sans doute donné à l'enfant

qu'il a été une certaine éducation, ou peut-être l'auront-il confié à des précepteurs, des professeurs, un réseau d'enseignement quelconque. Ce facteur peut se révéler assez déterminant, puisqu'il va former l'enfant ou l'adolescent (voire l'adulte, pourquoi pas) à un futur métier, dans la plupart des cas.

La pratique : si le personnage exerce déjà un métier ou une occupation spécialisée au sens large, il a forcément acquis certaines capacités, même si rien ne le prédestinait à cela. Il peut donc s'agir d'une occupation quotidienne ou occasionnelle. Un forgeron apprend à forger (comme tout le monde le sait) mais un collectionneur de revues historiques va certainement devenir un historien amateur, s'il ne l'est pas déjà.



Dans **Stargate RPG**, à moins que le maître du jeu n'en décide autrement, les personnages recevront des points de domaine qui dépendront surtout de leurs spécialisations au sein des équipes SG. A cette fin, le chapitre consacré aux spécialisations méritera toute votre attention.

Chaque spécialisation permettra aux personnages de répartir un certain nombre de points dans certains domaines. On complètera ce profil chiffré par la répartition des points de personnalisation.

3.5.2 Les spécialisations

On compte six spécialisations au sein des équipes SG, mais le maître du jeu peut en imaginer d'autres ou répondre aux attentes de ses joueurs s'ils lui en proposent de nouvelles. Ces spécialisations sont les suivantes ; Explorateur, Technicien, Médecin, Scientifique, Eclairé et Soldat. En voici un descriptif condensé.

L'explorateur : il s'agit d'un soldat spécialisé dans l'exploration de terrains hostiles, principalement en milieux sauvages. Son entraînement comprend aussi bien des expériences en désert chaud que froid, dans des jungles humides ou en verte campagne. C'est un expert de la survie, capable de trouver des sources d'eau potable, du gibier et des abris efficaces contre les éléments. On envoie souvent les explorateurs en avant dans des mondes que l'on n'a pas encore cartographiés afin de préparer le terrain. Bien que rompu à différentes techniques de combat, l'explorateur n'est pas un combattant d'élite. Il cède volontiers sa place aux soldats une fois qu'il a terminé sa mission.

Domaines de prédilection : Animal, Aquatique, Combat à mains nues, Combat à distance, Minéral, Mouvements, Survie, Végétal.

Le technicien : même si les humains passent auprès de certaines espèces pour une race en retard technologique, les équipes SG disposent du meilleur matériel qui soit à l'échelle terrienne. Les techniciens se révèlent donc souvent très utiles pour établir une liaison radio avec le SGC ou pour fabriquer ou réparer des petits systèmes qui peuvent sauver la vie d'une équipe. Il est rare qu'ils fassent partie des forces d'assaut, sauf si l'assaut fait précisément appel à leurs talents spécifiques, par exemple pour brouiller les ondes de l'ennemi ou pour utiliser un artefact que les scientifiques du SGC n'ont pas encore pu disséquer.

Domaines de prédilection : Combat à distance, Electronique, Explosifs, Mécanique, Nouvelles Technologies, Technologies extraterrestres.

Le médecin : contrairement aux scientifiques civils, le médecin fait partie de l'armée. Bon nombre de praticiens se sont vus offrir leurs études de médecine par l'armée et doivent donc prêter un certain nombre d'années au sein d'une unité de combat. Dans le cadre du SGC, les médecins sont tous volontaires. Bien qu'ils restent le plus souvent à l'abri du complexe de Cheyenne Mountain, il arrive que l'on envoie de tels spécialistes sur le terrain afin de prêter main forte à une équipe ou d'analyser et d'évaluer un risque de contamination bactériologique ou viral. En tant que soldats, leur apprentissage comprend

certains exercices armés, mais on ne leur demande pas de devenir des tireurs d'élite.

Domaines de prédilection : Médecine, Relationnel, Sciences Exactes, Sciences Humaines.

Le scientifique : à de rares exceptions près, tous les scientifiques qui travaillent en collaboration avec l'USAF sont des civils. De rares militaires ont eu le temps d'approfondir leurs études pour en arriver au même niveau d'excellence. Les scientifiques de tout bord ont participé au projet de la Porte des Etoiles depuis ses origines, qu'ils soient physiciens, biologistes, chimistes ou encore historiens, archéologues, linguistes et autres. La collaboration entre civils et militaires se passe généralement bien au sein du SGC et des équipes SG, même s'il est parfois difficile de faire comprendre à un scientifique le danger d'une situation lorsqu'il est confronté à l'énigme de sa vie. Bien des progrès enregistrés par le SGC et donc par l'humanité n'auraient tout simplement pas été possibles sans le concours de tels individus.

Domaines de prédilection : Animal, Histoire, Investigation, Langues Mortes, Langues Vivantes, Médecine, Minéral, Nouvelles technologies, Peuples Extraterrestres, Relationnel, Sciences Exactes, Sciences Humaines, Technologies Extraterrestres, Végétal.

L'éclaireur : contrairement à l'explorateur évoqué ci-dessus, l'éclaireur est un soldat à part entière, capable de mener un assaut en front de bandière. Son rôle consiste à analyser la situation du terrain, des adversaires, des dangers éventuels avant qu'un plan de bataille ne soit mis sur pied. Il est capable de s'infiltrer dans les rangs des ennemis pour y semer le trouble, saboter leurs défenses ou rapporter des informations précieuses. L'éclaireur est un spécialiste de la furtivité capable de se défendre s'il est découvert.

Domaines de prédilection : Combat à l'Arme Blanche, Combat à Distance, Combat à Mains Nues, Destruction, Explosifs, Furtif, Mouvements.

Le soldat : bien que le soldat ne soit pas à proprement parler un spécialiste, il a tout de même été sélectionné pour ses états de service au sein de l'armée des Etats-Unis. C'est un chien de

guerre, rompu à toutes les techniques de combat, mais aussi capable de réflexion. Il a été choisi parmi de nombreux candidats pour ses facultés physiques et morales. Les soldats constituent le gros des équipes SG. Leur rôle est d'encadrer les autres membres de l'équipe et d'assurer leur sécurité.

Domaines de prédilection : Combat à l'Arme Blanche, Combat à Distance, Combat à Mains Nues, Endurance, Explosifs.

Chaque spécialisation est accompagnée de domaines de prédilection, dont la liste va suivre. Durant son apprentissage ou au cours de sa carrière, le personnage aura été amené à pratiquer tel ou tel type d'actions qui l'auront rendu plus fort dans ces domaines. Au début de la partie, un personnage recevra quatre points par domaine de prédilection, sachant qu'il n'est pas obligé d'attribuer quatre points à chaque domaine. Les points qu'il épargne dans un domaine de prédilection, il peut les répartir dans un autre domaine de prédilection, tout en gardant bien à l'esprit qu'il doit au moins placer un point dans chaque domaine et qu'il ne peut dépasser dix dans un domaine. L'exception à cette règle vaut pour les seuls scientifiques civils qui peuvent choisir de ne pas attribuer le moindre point dans les domaines qui ne les intéressent pas (ils ne les posséderont donc pas).

Exemple : Eddy estime que la spécialisation d'éclaireur est ce qui correspond le mieux à l'idée qu'il se faisait de Dragan Jovanovic, son personnage. Il note donc les domaines de prédilection de son héros sur sa feuille de personnage et répartit les points comme suit, en respectant bien la moyenne de 4 par domaine : Combat à l'Arme Blanche 2, Combat à Distance 6, Combat à Mains Nues 4, Destruction 3, Explosifs 2, Furtif 5, Mouvements 6.

3.5.3 Les points de personnalisation.

Un personnage intelligent apprendra plus facilement des choses nouvelles qu'un personnage un peu lent d'esprit. Il saura discerner l'utile du futile au cours de son éducation et aura appris à se concentrer sur les leçons de ses maîtres. C'est pourquoi l'attribut Esprit aura un rôle prépondérant à jouer dans la dotation des

domaines du personnage. En multipliant l'Esprit du personnage par cinq, on obtient le nombre des points de personnalisation, soit un chiffre compris entre 5 et 50. Quelle que soit la ou les méthodes choisies pour déterminer les domaines du personnage, c'est ce total de points que le joueur pourra utiliser. Un point dépensé représentant un point de domaine. Pour rappel, un domaine ne peut dépasser dix. Il faut également noter que le maître du jeu peut accepter ou refuser certains choix, principalement en ce qui concerne certains domaines comme « Magique », « Techniques Extraterrestres » ou « Peuples Extraterrestres ». En effet, ces domaines ne sont pas connus du commun des mortels et devraient donc être réservés aux spécialistes. Les points de personnalisation reflétant plutôt les hobbies ou le passé du personnage, il vaudrait mieux qu'il n'investisse aucun de ces points dans ces domaines. La seule explication possible allant dans l'autre sens, c'est que les personnages sont depuis un certain temps membres d'une équipe SG. Dans ce cas, on peut imaginer qu'ils passent une partie de leur temps à étudier les rapports concernant les activités extraterrestres.

Exemple : le personnage d'Eddy, Dragan, possède un score de 6 en Esprit, ce qui lui donne 30 points de personnalisation à distribuer, à sa convenance, dans les divers domaines qui lui sont proposés. Il décide que son personnage a passé pas mal de ton temps libre au stand de tir pour parfaire sa maîtrise de son arme. Il dépense donc 4 points pour arriver à 10, soit le maximum. Il passe aussi du temps à la salle de sport et dans la nature pour pratiquer l'escalade. Il augmente ses Mouvements de 3 points et passe à 9. Il répartit ensuite le reste de la façon suivante : Survie 4, Véhicules 5, Mécanique 6, Furtif 4, Investigation 4. Il a donc dépensé ses 30 points.

3.6.0 Les dons

Les dons représentent les dernières valeurs chiffrées du personnage, celles qui ne sont ni des attributs, ni des domaines. Il s'agit d'une série de facteurs représentant divers aspects du personnage comme son état de santé physique et mentale, sa capacité à donner des coups puissants en combat ou le nombre de sorts qu'il peut lancer, dans les systèmes utilisant la magie.

3.6.1 Les points de vie

Un personnage en pleine santé possède un nombre maximum de points de vie. Lorsqu'il est blessé ou qu'il souffre physiquement pour l'une ou l'autre raison, il perd des points de vie. Les points de vie du personnage sont une jauge qui, si elle se vide, condamne celui-ci à une mort certaine. Selon la gravité de la blessure, le nombre de points perdus sera plus ou moins important. Une fois qu'il a perdu tous ses points de vie, un personnage doit effectuer un test sous son Corps. S'il le rate, il décède. S'il le réussit, il survit dans un coma léthargique qui dure jusqu'à ce qu'il reçoive les soins appropriés.

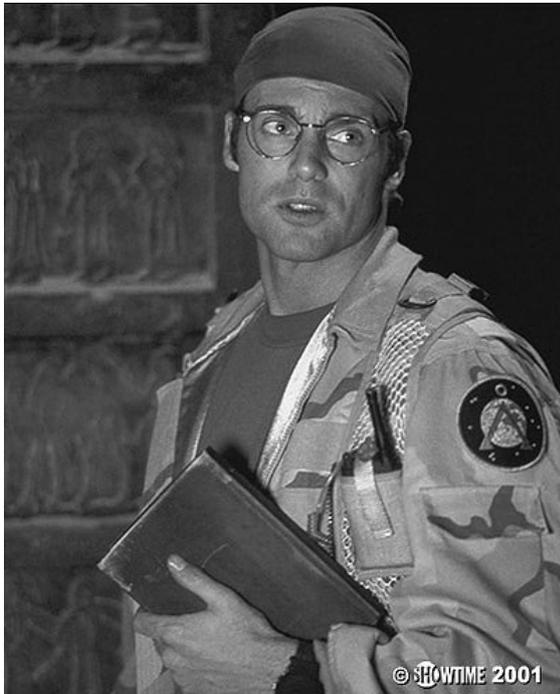
Il existe deux façons de concevoir les points de vie. On peut estimer qu'il ne s'agit que d'une seule jauge globale et que l'endroit où le coup a été porté importe finalement peu. Cette méthode a l'avantage d'épargner au personnage des blessures plus caractéristiques et, à terme, plus handicapantes, mais est moins réaliste. L'autre façon de procéder est de considérer que le corps du personnage possède plusieurs jauges, par exemple : la tête, le torse, les bras et les jambes, et que chaque jauge peut tomber à zéro sans entraîner directement la mort du personnage, mais en rendant la partie concernée inutilisable. C'est un système plus détaillé mais aussi plus mortel. Dans ce cas de figure, un personnage dont le bras droit tombe en dessous de zéro point de vie peut considérer qu'il vient de perdre son bras, arraché par un adversaire cruel...

Dans les deux cas, il faut tenir compte d'une jauge globale, assortie ou non de jauges locales. Le total des points de vie d'un personnage s'obtient en multipliant par trois son Corps, ce qui donne un total compris entre 3 et 30. Si vous utilisez la règle des points de vie locaux, comparez ensuite ce total au tableau ci-après.

	3- 6	7- 10	11- 14	15- 19	20- 24	25- 29	30+
Tête	1	2	3	4	5	6	7
Torse	2	4	8	10	12	14	16
Bras D	1	2	3	4	5	6	7
Bras G	1	2	3	4	5	6	7
Jambe D	1	2	3	4	5	6	7
Jambe G	1	2	3	4	5	6	7

3.6.2 Les points de santé mentale

Comme la santé physique, la santé mentale du personnage peut subir des attaques. C'est le cas lorsque le personnage est confronté à des choses qui menacent sa raison, des choses horribles ou incroyables. C'est le cas lorsqu'il subit une pression ou qu'il passe certaines épreuves. Lorsqu'il est maître de lui, le personnage dispose de son total de points de santé mentale. Lorsqu'il est ébranlé ou en état de choc, il a déjà perdu une partie de ses points. S'il les perd tous, on considère qu'il a perdu la raison et souffrira de folie, à déterminer avec le maître du jeu. Pour connaître le total de points de santé mentale d'un personnage, il suffit de multiplier son Esprit par trois et ainsi d'obtenir un chiffre compris entre 3 et 30.



3.6.3 Le bonus/malus aux dégâts

Si un personnage puissant manie une arme, il occasionnera plus de dégât en frappant qu'une personne plus faible, à armes égales et uniquement en mêlée. La force d'un individu s'ajoute ainsi à la capacité létale de l'arme. Entre les mains d'un enfant, une épée est moins meurtrière qu'entre les mains d'un soldat aguerri. Attention, le bonus peut même devenir un malus si le personnage est particulièrement faible. Ce bonus malus peut s'exprimer de deux façons : soit par l'ajout ou la soustraction d'un point (-1 ou +1)

soit par l'ajout ou la soustraction d'un total aléatoire, calculé au coup par coup par le jet d'un dé (-1d4 ou +1d4). Notez qu'un personnage moyennement fort ne bénéficie d'aucun bonus ni ne souffre d'aucun malus. Comparez le Corps de votre personnage avec le tableau suivant :

Corps	Bonus/malus
1-2	-1d4
3-4	-1
5-6	0
7-8	+1
9-10	+1d4

3.6.4 L'initiative

Avoir l'initiative est un avantage considérable dans bien des cas, comme dans les combats, par exemple. Dans un système comme **RPG**, basé sur le tour par tour, être celui qui agira en premier peut faire la différence entre la vie et la mort d'un personnage. Dans certains cas, le maître du jeu demandera aux joueurs de « tester l'initiative » de leurs personnages. Dans ce cas, il faudra lancer 1d6 et ajouter le score d'initiative du personnage au résultat du dé. La valeur ainsi obtenue positionnera les personnages dans le tour de jeu, la valeur la plus élevée agissant en premier. Le score d'initiative est égal à l'Habilité du personnage et est donc compris entre 1 et 10.

3.6.5 D'autres dons ?

Dans la plupart des cas, toutes ces valeurs seront bien suffisantes pour assurer l'ensemble des situations rencontrées en cours de partie. Mais certains univers ou maître de jeu exigeants peuvent vouloir ajouter une série de valeurs chiffrées aux personnages. On peut ainsi imaginer évoquer le nombre d'attaques d'un guerrier, la résistance à certaines agressions comme les maladies, les poisons, le chaud et le froid... C'est au maître et à lui seul qu'il revient de trancher, mais dans l'absolu, il reste toujours possible de calculer ces valeurs en cours de jeu si le besoin s'en fait ressentir. Les attributs peuvent à eux seuls résoudre pas mal de problèmes, puisqu'ils sont volontairement généraux. Dans d'autre cas, les domaines entreront en action.

3.7 L'équipement du personnage

A l'exception de quelques effets personnels légers, un agent SG n'emporte avec lui que le matériel réglementaire. Celui-ci sera détaillé dans le chapitre relatif aux missions SG. Quant à ce qu'il possède dans le civil, il est inutile d'en débattre longuement ou de légiférer en la matière. Le salaire versé aux membres d'une équipe SG est appréciable et il y a fort à parier que chaque membre possède une petite maison coquette ou un bel appartement, probablement un véhicule et tout l'équipement usuel. Si le maître du jeu le demande, le joueur peut être amené à produire une liste sommaire de ses effets importants. Dans tous les autres cas, le joueur peut proposer au maître une série d'objets qui lui semblent utiles et le maître aura le droit de les accepter ou pas.

3.8 L'historique du personnage

Vous y aurez probablement déjà pensé en franchissant les différentes étapes de la création de votre personnage, mais pour qu'il soit un peu plus qu'une feuille remplie de chiffres, il faut lui donner un peu de consistance. Quelle meilleure façon d'y arriver que de lui imaginer un passé ? L'historique du personnage ne doit pas relater tous les événements de sa vie avant qu'il ne devienne membre d'une équipe SG. Le fait qu'il soit tombé de vélo à cinq ans et qu'il ait volé un bonbon à huit ans n'aura probablement aucun impact sur sa vie actuelle. Ce qui compte, c'est de l'intégrer dans le monde du jeu et dans une certaine mesure, de comprendre pourquoi il en est arrivé à faire ce qu'il fait. Peut-être un parent était-il dans l'armée lui aussi ? Peut-être connaît-il quelqu'un qui prétend avoir été enlevé par des extraterrestres ? Peut-être a-t-il une théorie à propos d'un mystère historique qu'il voudrait éclaircir ? Demandez au maître de jeu de vous aider dans la rédaction de cet historique, car lui seul a les réponses à certaines de vos interrogations. Inutile d'écrire un roman. Quelques lignes peuvent suffire.

3.9 Des personnages extraterrestres

A l'image de Teal'c de SG-1 ou d'autres exemples dans les séries ultérieures, certains joueurs pourraient ressentir l'envie d'incarner un personnage extraterrestre. Inutile de vous dire que la chose est impossible. Vous en faites bien entendu ce que vous voulez. Mais nous ne vous le conseillons pas. Pourquoi ? En soi, incarner un

extraterrestre au sein d'une équipe SG n'a rien de gênant. Son intégration peut être excellente et même un atout dans le cadre de négociations avec d'autres espèces. Des Abydosiens, des Tollans ou même des Reol pourraient faire d'excellents agents. Alors, pourquoi cette réticence ?



En fait, incarner un alien aurait ceci de dommage que cela enlèverait beaucoup à l'ambiance de la partie. L'intérêt de la série Stargate par rapport aux autres séries de science-fiction est qu'elle place l'humanité telle que nous la connaissons face à l'inconnu. Et tout le charme réside dans le plaisir de la découverte. Accepter un agent extraterrestre implique qu'on connaisse assez bien son espèce et que l'on est familiarisé avec sa technologie. Lorsque l'on voit les procédures de sélection plutôt sévères au sein de l'humanité pour arriver au SGC, on pourrait trouver peu logique que des extraterrestres entrent trop facilement dans l'équipe. Sur quelles bases seraient-ils intégrés ? Selon quels critères ? Sont-ils considérés comme des soldats ou comme des civils ? Qu'en pensent les congénères de cet individu ? Sont-ils des alliés indéfectibles de l'humanité ? Vous répondrez que Teal'c, lui, était même plutôt un ennemi de la Tauri avant de trahir ses maîtres et de devenir un shol'va. Mais tous les personnages extraterrestres ne pourront pas « copier/coller » l'histoire du Jaffa. Et si Teal'c est finalement devenu un membre à part entière de SG-1, on le doit principalement à la force de persuasion du colonel O'Neill. Enfin, Teal'c est un Jaffa et même si les Jaffa utilisent souvent une technologie assez avancée, ils ne la comprennent pas toujours et ne permettent donc pas à l'humanité de franchir les étapes dans son propre développement technologique.

Mais si, malgré tout, vous désirez placer un alien au sein de votre groupe de personnages, comment allez-vous faire ? Ne changez pas grand chose. Guidez le joueur dans la détermination de ses attributs. Inspirez-vous si nécessaire des profils

présentés dans le bestiaire. Accordez au personnage quelques bonus dans des domaines comme les Technologies extraterrestres ou les Peuples extraterrestres. Pour le reste, adoptez la procédure de création classique. Mais il sera absolument nécessaire de pondre un historique en béton pour ce personnage extraterrestre. Car son histoire aura souvent besoin d'être justifiée auprès d'autres espèces, d'autres peuples ou même en interne au SGC ou à l'armée américaine. Gardez aussi à l'esprit qu'un personnage ne ressemblant pas à un humain ne pourrait en aucun cas quitter le SGC et participer à des missions sur Terre à l'extérieur du complexe de Cheyenne Mountain.