

1.0 Introduction

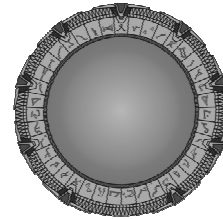
Ce que vous tenez entre les mains n'est autre qu'un système de jeu de rôle, à savoir, les règles essentielles qui vous permettront de diriger une partie de ce passe-temps si particulier, de créer des personnages dans des univers de fiction ou encore de les incarner dans de bonnes conditions. Pour ceux qui ne savent pas encore de quoi il en retourne, la lecture du chapitre suivant, intitulé fort justement « Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ? » est fortement conseillée. Le nom de ce système n'est autre que **RPG**, qui en réfère à la traduction anglaise du jeu de rôle (*roleplaying game*) mais aussi à trois initiales le décrivant concrètement. Ce système est appelé Rapide, car il ne s'embarrasse pas d'un degré de précision inutile qui alourdit les parties de jeu et ralentit considérablement la résolution de certaines actions. Petit, car il tient en un nombre assez limité de pages, même s'il y a toujours moyen de faire plus court. Générique, enfin, car il est facilement transposable à tous les univers conventionnels ou non du jeu de simulation. **RPG** est un système libre de droits qui peut être utilisé par tous sans avoir à en demander la permission, lui-même s'inspirant de nombreux autres systèmes commerciaux ou non.

Initialement, RPG a vu le jour lorsque je traduais pour mon propre compte GURPS Discworld, le jeu de rôle adapté des œuvres de l'auteur britannique Terry Pratchett. Le système de règle qui était proposé dans cet ouvrage ne me convenait pas et j'ai donc décidé de créer mon propre système. Sommaire et imparfait au début, ce système s'est complété au fur et à mesure des parties, s'étoffant au contact d'autres jeux et d'autres univers, pour finalement rassembler des règles très diverses et une foule d'options différentes au niveau de la création des personnages, des combats, etc. Le temps était donc venu de rassembler toutes ces règles en un seul volume indépendant de tout univers donné, un véritable système générique testé et éprouvé sur de nombreuses tables de jeu.

1.1 Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ?

Bonne question. Il existe plusieurs types de jeux de rôles. Certains sont pratiqués dans les écoles, dans les entreprises ou en psychanalyse pour

placer une personne dans une situation donnée et pour savoir comment elle se comporterait si la dite situation venait à se produire dans la vie réelle. Il s'agit dès lors d'un outil pédagogique intéressant, mêlant la créativité d'une personne à sa faculté d'adaptation, à son sens de la communication et à un certain don théâtral. Le jeu de rôle dont nous allons parler ici n'est pas si différent de cet outil, mais s'en détache tout de même par quelques points importants.



En gros, le jeu de rôle est un passe-temps qui réunit au moins deux personnes (de préférence entre trois et cinq) se répartissant en deux types distincts. Le maître du jeu et les joueurs. Le maître du jeu est unique au sein d'un groupe, même si certaines expériences ont été menées dans les laboratoires les plus sophistiqués pour savoir si les parties à deux maîtres étaient plus efficaces. Pour y jouer, on n'a pas besoin de beaucoup de matériel, même si l'on peut également investir dans le superflu. Quelques crayons, quelques feuilles de papier, quelques dés revêtant parfois des formes bizarres et disponibles dans les commerces spécialisés et beaucoup d'imagination. Ce, bien sûr, en plus d'un livre de règles tel que celui-ci, même si ce n'est finalement qu'optionnel.

Le maître du jeu prépare une histoire en notant les moments les plus importants, en détaillant les lieux principaux et les personnages secondaires, les grands méchants et, d'une manière générale, la trame. Les joueurs incarneront en suivant les règles du jeu des personnages, incarnations des Joueurs dans l'univers du jeu. En jeu, lorsqu'un joueur dit « Je », il se rapportera à son personnage. Ce ne sera donc pas au joueur proprement dit à réaliser des actions héroïques, mais bien à son personnage, animé par la seule parole du Joueur. Vous suivez ? Des exemples vont suivre si ce n'est pas le cas.

Un personnage est représenté par une série de facteurs chiffrés, définissant ses capacités propres.

On est, dans la vraie vie aussi, plus ou moins fort, plus ou moins intelligent, plus ou moins adroit, plus ou moins rapide... La plupart des systèmes de jeu de rôle ne font que transcrire cette évaluation en chiffres sur une échelle donnée. On peut donc dire qu'un Personnage a une force de 6 sur 10 ou une intelligence de 14 sur 20... Dans **RPG**, ces valeurs générales seront évaluées sur 10 et seront appelées des Attributs. Nous y reviendrons.



Cette « numérisation » des capacités d'un Personnage permet de tester ses chances de succès dans une action donnée grâce aux dés, sur cela aussi nous reviendrons par la suite.

L'histoire préparée par le maître du jeu, appelée scénario, sera vécue par les Personnages mais racontée aux joueurs. Pas tout en une fois, bien sûr. Les personnages sont libres d'agir comme leur joueur le désire. Si le Maître du jeu prévoit que les personnages prennent un chemin donné, les joueurs peuvent très bien décider que leurs incarnations dans le jeu le contournent, si elles en ont la possibilité.

Bien entendu, le rôle du maître reste narratif et il ne doit pas montrer de manière trop ostensible qu'il tire les ficelles. Il convient de laisser toute liberté aux joueurs de refuser certaines solutions qui semblent évidentes, mais il faut aussi que les Joueurs... jouent le jeu. A savoir qu'ils ne *sont* pas leurs personnages et qu'avec le recul, ceux-ci ne verraient peut-être pas d'autres solutions. Il est facile pour un Joueur de dire, en rapport avec l'exemple précédent, que son personnage va contourner le chemin indiqué, mais si le personnage doit pour cela parcourir des kilomètres à marche forcée en terrain sauvage

sous un soleil de plomb, il est peu probable qu'il réagisse de cette façon...

Quoi qu'il en soit, à certains moments de la partie, les joueurs se retrouvent confrontés à des choix. Vont-ils accepter la mission qu'on confie à leurs personnages ? Vont-ils accepter les conditions offertes ? Comment vont-ils s'équiper pour partir à l'aventure ? Commenceront-ils leur enquête chez Huguette ou chez Paul ? Agiront-ils en douce ou appelleront-ils la police ? Choisiront-ils la voie du guerrier ou celle de la sagesse ? Cela, c'est aux joueurs de le décider, et au Maître d'en faire respecter les conséquences.

Lors d'une partie de jeu de rôle, les joueurs jouent les uns avec les autres, même si des scissions restent possibles. Les personnages forment généralement un groupe, une bande, une escouade, une compagnie... Prenez comme exemple la Communauté de l'Anneau dans la trilogie de J.R.R. Tolkien, l'Agence tous risques à la télévision... Et dans ce contexte, il ne faut pas croire que le maître du jeu joue contre les joueurs. Si son rôle est un peu plus délicat à incarner, il n'en est pas moins intéressant et il participe au moins autant que les Joueurs à la partie. De fait, il incarne l'ensemble de ce que l'on appelle les personnages non joueurs, tous ces individus rencontrés au cours d'une partie, les méchants de service, les indicateurs, les alliés providentiels, les quidams... Le maître aura donc quantité de rôles à jouer.

Son rôle sera aussi celui d'un arbitre, puisqu'il sera le garant du respect des règles et, si celles-ci ne suffisent pas à assurer la qualité de la simulation, il aura tout loisir de les modifier à sa guise.

Les choses sont-elles un peu plus claires ? Pour vous aider, voici un court extrait de ce que peut donner une partie de jeu de rôle.

Le maître du jeu (MJ) – *Le couloir dans lequel vous avancez est sombre et mal entretenu. Vous sentez que le sol est jonché de débris divers, mais vous ne réussissez pas à les identifier. Au bout d'un moment, vous parvenez à une bifurcation. Le couloir se prolonge vers le nord, mais un autre embranchement coupe vers l'est.*

Joueur 1 (J1) – *On prend à l'est.*

Joueur 2 (J2) – *Pourquoi pas au nord ?*

MJ – *Décidez-vous.*

J1 – *Bon, on prend à l'est.*

J2 – *D'accord.*

MJ – *Le couloir menant à l'est est plus petit et se termine après une vingtaine de mètres devant une porte de bois moisi.*

J2 – *Elle est fermée ?*

MJ – *Tu n'as pas essayé de l'ouvrir. Elle l'est en apparence.*

J2 – *Je tourne la poignée.*

MJ – *Elle résiste. Elle est fermée à clé.*

J1 – *Je tente d'en crocheter la serrure.*

MJ – *D'accord.*

(On lance quelques dés...)

MJ – *Tu y arrives. Tu entends un léger déclic au moment où le mécanisme cède.*

J1 – *J'entrouvre la porte et je jette un œil à l'intérieur.*

J2 – *Je sors mon arme.*

MJ – *La porte donne sur une cage d'escaliers, visiblement inusitée. Les marches en sont couvertes de poussière et montent dans l'obscurité. De faibles bruits provenant de l'étage indiquent une certaine activité.*

Voilà un bref exemple de ce qui peut se dire autour d'une table. On voit que le MJ narre les événements et indique quelles sont les conséquences des choix des Joueurs. A un moment, vous l'aurez remarqué, on effectue une ellipse temporelle représentée par la petite phrase : « *On lance quelques dés* ». Voici en clair ce que cela signifie.

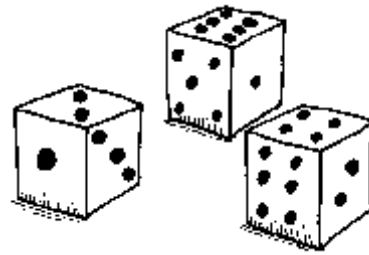
1.2 Le système de simulation

Lorsque se présente une action qui risque d'échouer, qui présente un réel défi dans le cadre de la partie, il y a lieu de procéder à un test. Les pages qui vont suivre vous informeront en long et en large de la façon dont il faut procéder, mais la base du système est simple.

Nous savons déjà que les capacités d'un personnage sont chiffrées. Le maître du jeu détermine en gros quelle capacité recouvre telle action. Et l'on obtient donc une sorte de probabilité d'échec. Un Personnage dont la force physique, par exemple, est évaluée à 7 sur 10 aura 3 chances sur 10 d'échouer dans une action concernant cette capacité. Comment savoir si le personnage réussit ou échoue dans une action entreprise ? Grâce aux dés et donc au hasard. En

lançant un dé et en tentant d'égaliser ou d'obtenir un résultat inférieur aux chances de réussite du personnage (dans notre exemple, un résultat au dé inférieur ou égal à 7), on respecte les lois de la probabilité et on donne au jeu son côté incertain, pimenté. Ce système peut bien entendu s'agréments de quelques variantes selon les circonstances et selon les actions données. C'est l'armature des règles.

1.3 Les dés



Les dés utilisés dans la plupart des jeux de rôle ont une forme qui peut surprendre le novice. Il y a le dé à quatre faces (d4), le dé à six faces, bien connu (d6), le dé à huit faces (d8), le dé à dix faces (d10), le dé à douze faces (d12) et enfin le dé à vingt faces (d20). On peut aussi combiner plusieurs dés pour atteindre des fourchettes plus élevées. Ainsi, deux dés à dix faces, l'un représentant les dizaines et l'autre les unités, peuvent être lancés en même temps pour simuler un dé à cent faces (d100).

1.4 Les univers du jeu de rôle

Un jeu de rôle peut se tenir dans tous les univers imaginables, pour peu qu'ils présentent des possibilités d'aventures, de défis, d'intrigues. La littérature, le cinéma, la bande dessinée mais aussi le monde réel offrent des millions de sources d'inspiration. On retrouve toutefois les grands classiques en plus grand nombre. En voici un léger aperçu.

Le médiéval fantastique : un univers proche de notre moyen âge terrestre où la magie et les monstres sont omniprésents. Les Personnages cherchent souvent la gloire et la richesse dans des aventures épiques, défiant des sorciers malfaisants, des conspirations démoniaques, traquant des bêtes féroces jusqu'au plus profond de la terre (Le Seigneur des Anneaux, Bilbo le Hobbit, la Trilogie de l'Elfe Noir, Dragonlance,

Conan le Barbare, les Annales du Disque-Monde, les chevaliers de la table ronde...).

Le gothique contemporain : la face cachée de notre univers. C'est la Terre telle que nous la connaissons, mais les vampires, les sorciers, les morts-vivants, les loups-garous et autres forces surnaturelles guettent dans l'ombre. Les Personnages peuvent incarner des chasseurs de monstres ou les monstres eux-mêmes (les œuvres de Lovecraft, les romans d'Ann Rice, de Stephen King, Underworld au cinéma...).

Le space opera : dans l'espace intersidéral, des grandes machinations se trament et des groupes isolés tentent de tirer leur épingle du jeu en se rebellant, en pratiquant la contrebande ou en vendant leur laser au plus offrant (Star Wars, Star Trek, les romans d'Isaac Asimov, Dune de Frank Herbert,...).

Le cyberpunk : Dans un futur proche, la Terre est devenue un vaste marché économique dominé par des multinationales qui ont pris la place des Etats. Les progrès de la cybernétique permettent aux gens de se greffer directement des implants mécaniques sur le corps pour améliorer leurs capacités, la corruption et la violence règnent en maîtresses incontestées dans les rues (Matrix, Blade Runner, IA, Total Recall...).

En vrac : en plus de ces quatre grandes familles, on retrouve des univers moins exotiques comme l'aventure contemporaine, proche des films d'Indiana Jones, l'espionnage cher à James Bond, les intrigues policières classiques, ou des mondes nettement plus dépaysants où le mélange des genres peut donner naissance à de belles surprises. Il y a aussi différentes manières d'aborder un même univers. Ainsi, pourquoi ne pas mêler technologie et magie ? Horreur et futurisme ? Il n'y a pas de limites.

Les règles de **RPG** sont prévues pour s'adapter à toutes les circonstances et tous les univers. Lors de leur lecture, vous découvrirez des exemples, des situations, des éléments qui se rapportent à différents univers. De quoi vous donner une bonne idée de la souplesse de l'ensemble, mais aussi de quoi vous inspirer lors de votre processus créatif.

1.5 Les jeux RPG

Plusieurs univers ont déjà été créés ou adaptés aux règles de **RPG**. Il y en a déjà pour tous les goûts. Le système étant proposé aux Internautes depuis au moins deux ans, il est fort possible que ses règles circulent de mains en mains et que des campagnes soient mises sur pied au départ de ce système générique. Et c'est tant mieux. Plus nombreux vous serez à faire vivre ces règles, plus riche le système deviendra et plus cohérent, sans doute aussi.

Si vous avez téléchargé ce système et que vous envisagez de l'appliquer à un jeu de votre cru, n'hésitez pas – bien que vous n'y soyez en rien obligé – à m'en faire part ou à venir poster un message sur le forum du système RPG (<http://jdra.mygoo.org>) Cela peut soulever l'enthousiasme de collaborateurs et créer un effet d'annonce pour que votre création soit partagée par d'autres. Si vous avez des questions relatives à un point de règle ou à une situation rencontrée en cours de partie, venez aussi m'en faire part, afin que nous débattions de ce problème et que nous trouvions la meilleure solution possible.

Voici un bref aperçu des univers proposés sur le site du système RPG (www.jdra.ovg.org) :

Le Jeu de Rôle des Annales du Disque-Monde : inspiré des œuvres du génial Terry Pratchett, ce jeu de rôle vous propose d'incarner des personnages sur le Disque-Monde, un univers à mi-chemin entre la fantasy et la parodie, où les contes de fées sont pris au pied de la lettre et tournent toujours mal, où les caricatures sont la norme et où les aventures épiques sont tournées en bourriques. Un monde étrange et familier, juché sur le dos de quatre éléphants, se tenant eux-mêmes sur la carapace d'une tortue géante sillonnant l'espace dans un but connu d'elle seule.

Les Guetteurs : dans la Londres victorienne, des agents spéciaux oeuvrent pour déjouer les plans des forces paranormales telles que les fantômes, les vampires, les lycanthropes et les autres sorciers maléfiques. Le Guet est une société secrète dont le but est de préparer l'humanité à la Grande Vérité, c'est à dire à la prise de conscience de l'existence de forces ésotériques cherchant à déstabiliser l'équilibre humain.

Skoryn : le monde médiéval de Skoryn est écrasé sous la botte d'un empire totalitaire au sein duquel une religion cruelle et sanguinaire fait la loi. Le Culte du Dieu Unique pourchasse les créatures non humaines comme les Elfes ou les Nains ainsi que tous les utilisateurs de magie. Seuls ses prêtres peuvent pratiquer l'Art et sont capables de lever les morts de leurs tombes au cours de rituels nécromanciens. Pourtant, tout n'est pas perdu et une île résiste aux armées de l'Empire : Jao.

Star Wars RPG : on ne va pas vous faire l'affront de vous présenter l'univers de la Guerre des Etoiles, né de l'esprit fécond de George Lucas. Ce jeu de rôle vous propose d'incarner un personnage libre de toute allégeance au sein de cet univers et de choisir votre camp, si vous le désirez, au cours de vos aventures. Le jeu propose un panel historique assez vaste pour que vous puissiez jouer à n'importe quelle époque de la saga : sous l'Ancienne République, pendant la Guerre ou sous la Nouvelle République...

Conan RPG : qui ne connaît pas le barbare enragé incarné à l'écran par le gouverneur de Californie en personne ? Conan est cependant bien plus qu'un tas de muscles écervelé. C'est un homme moderne au sein d'un monde perverti, noble de cœur et fier, immense dans ses joies comme ses tristesses. Le monde hyborien décrit par l'écrivain Robert E. Howard est ici livré à vos aspirations aventureuses, des ruines ancestrales et hantées de la perfide Stygie aux sommets enneigés du Vanenheim, en passant par les jungles moites des Royaumes Noirs jusqu'aux forêts sauvages des Pictes, vivez des aventures hautes en couleur au cœur d'un monde sombre et cruel.

Lanfeust RPG : la célèbre bande dessinée dans le monde de Troy propose bien plus qu'une parodie des grands succès de la fantasy. Dans Lanfeust RPG, vous pouvez incarner un habitant du monde de Troy, qu'il soit humain ou troll, paysan ou chevalier des Baronnie, grand héros ou pleutre voleur. Usez de votre pouvoir personnel si vous en possédez un ou vivez selon votre inspiration dans un monde à ne pas prendre trop au sérieux.

Teen Horror RPG : retrouvez l'ambiance des films d'horreur dans ce jeu de rôle inspiré des succès comme *Scream* ou *The Faculty*. Incarnez un ado

dans une histoire de meurtre ou d'invasion extraterrestre. Pour une fois, le maître du jeu aura pour mission de vous exterminer jusqu'au dernier. A vous de vous montrer le plus malin et de rester le dernier être vivant autour de la table !



1.6 Lexique préalable

Avant d'entamer la description des règles du jeu, il faut tout d'abord vous doter de quelques bases en matière de vocabulaire et de définitions. On l'a vu dans la présentation du jeu de rôle et du système de règles, il sera question dans le courant d'une partie d'actions à résoudre, de dés à lancer et de règles à appliquer. La règle numéro 1 de **RPG** restera cependant toujours la même : si un point de règle ne vous convient pas, si vous trouvez une méthode trop compliquée, faites à votre façon ! Ignorez le point de règle nébuleux ou remplacez-le par une règle de votre cru. **RPG**, plus encore dans sa nouvelle version, se veut avant tout une boîte à outils dans laquelle vous puiserez selon vos besoins. Si vous voulez jouer de la façon la plus réaliste possible, alors, appliquez chaque règle. Mais toutes ne sont pas nécessaires pour qu'une partie soit réussie et on peut très bien jouer sans même lancer de dés. Un bref chapitre sur le jeu de rôle sans dés sera d'ailleurs abordé plus tard.

Nous reviendrons sur les grandes définitions du système en cours de lecture, mais autant vous mettre quelques termes dans l'oreille avant d'aller plus loin :

Le maître du jeu : c'est le joueur qui a préparé le scénario, qui sait ce qui attend les personnages des autres joueurs en cours de jeu et qui va raconter l'histoire à ces derniers. Il doit s'assurer qu'il connaît bien les règles du jeu même s'il est seul juge en matière d'application de celles-ci. C'est l'arbitre des conflits et l'autorité suprême autour de la table.

Le joueur : c'est la personne qui va incarner un personnage dans le monde du jeu. Il doit bien faire la distinction entre son personnage et lui. Un joueur peut être un grand garçon bien musclé et incarner une petite fille rêveuse, ou inversement. Le joueur doit cependant se sentir à l'aise avec son personnage pour que son interprétation en cours de partie soit la plus crédible possible.

Le personnage : c'est le héros de l'histoire, qu'il soit seul ou membre d'un groupe de personnages. Il est incarné par un joueur autre que le Maître du jeu. Il se définit en termes de règles par une série de chiffres et de valeurs qui permettront d'évaluer ses capacités dans le monde du jeu.

Le personnage non joueur : c'est un habitant du monde du jeu, incarné par le Maître du jeu. S'il a un rôle important dans le scénario, le maître du jeu peut avoir besoin des mêmes valeurs chiffrées que pour un personnage normal. S'il ne fait qu'apparaître brièvement, quelques notes devraient suffire. Le Maître du jeu gère en général un panel assez important de personnages non joueurs (PNJ). Il peut s'agir des ennemis des personnages ou de leurs alliés, des marchands rencontrés ou de simples figurants dans l'histoire.

Le scénario : c'est l'histoire imaginée par le maître du jeu. Un scénario est constitué d'une trame et de scènes. La trame, c'est le fil conducteur, la mission que les personnages doivent remplir pour réussir dans la partie. Les scènes sont les différents lieux, actes d'une pièce de théâtre, actions et défis que les personnages rencontreront en cours de partie. Le maître du jeu peut préparer son scénario de plusieurs façons. S'il n'est pas très doué pour improviser, mieux vaut réaliser un gros travail de préparation. S'il s'estime capable de gérer toute digression des joueurs en cours de partie, alors quelques notes peuvent suffire.

La campagne : c'est un ensemble de scénarios réunis au sein d'une même histoire ou d'un même univers, mettant en scène un même groupe de personnages. Vous l'aurez donc compris, on utilise donc plus le terme campagne dans son sens militaire que bucolique.

Les attributs : ce sont des valeurs globales, comprises entre 1 et 10, définissant le personnage dans les grandes lignes. On compte en moyenne

six Attributs : le Corps, l'Esprit, le Pouvoir, la Perception, le Charisme et l'Habilité.

Les domaines : les domaines représentent les grandes sphères sur lesquelles un personnage peut agir dans le monde. Il peut s'agir des sciences, des individus, des animaux, de la mécanique, des technologies, des plantes, du combat... Nous verrons plus loin ce qu'il en est, mais sachez que dans ces domaines repose la clé du système de règle de **RPG**.

Les tests : en cours de partie, il sera procédé à des tests afin de savoir si un personnage réussit ou non une action entreprise. Les tests représentent l'armature des règles du jeu de rôle et, dans **RPG**, ils utiliseront le plus souvent un dé à 20 faces.



1.7 Pourquoi un jeu de rôle sur Stargate ?

Ce qui m'a toujours fasciné dans la série Stargate - bien que j'ai découvert l'univers de la Porte des Etoiles grâce au film - c'est sa parfaite adéquation avec le modus operandi du jeu de rôle. Une équipe SG, finalement, c'est un groupe de personnages où chacun fait valoir ses propres talents. On pourrait presque comparer le quatuor O'Neill, Carter, Jackson, Teal'c au classique des univers de fantasy composé du guerrier, du magicien, du prêtre et du voleur. Chaque épisode de la série est un peu composé comme un scénario de jeu de rôle : les joueurs ne savent jamais ce qui se cache derrière le paravent du maître du jeu, véritable Porte des Etoiles en carton. A chaque fois que les personnages franchissent le vortex, ils se retrouvent sur une planète inconnue qu'il leur faut explorer, exposés à des dangers inattendus ou à des ennemis récurrents.

Bien entendu, si l'univers a de la consistance, il souffre de quelques incohérences bien explicables dans le cadre d'une série télévisée, mais

difficilement soutenables une fois les frontières matérielles franchies. Ainsi, comment expliquer que l'anglais soit parlé sur tous les mondes visités par SG-1, à de rares exceptions près ? Dans Stargate RPG, tant que faire se pourra et si cela n'enlève pas trop au plaisir du jeu, ces incohérences seront gommées afin d'accroître le réalisme du concept. Car si l'univers de Stargate est un subtil mélange entre la science-fiction et la fantasy et si la différence entre ces deux genres majeurs est basée sur la crédibilité, il est difficile d'admettre certaines choses lorsqu'elles mettent à mal le sentiment d'immersion, nécessaire dans un jeu de rôle de ce type.

Bref, Stargate RPG a pour vocation de vous permettre de franchir la Porte des Etoiles quand bon vous semblera, dans la peau d'un membre d'une équipe SG. Vous ne retrouverez peut-être pas tous les éléments de la série télévisée, que ce soit SG-1 ou Atlantis, vous en apporterez d'autres, car cet univers est désormais le vôtre. Si vous en avez marre des Goa'uld, rien ne vous empêche d'opposer vos héros à d'autres adversaires. Si le côté militaire du SGC vous dérange, vous pouvez imaginer une autre approche de l'univers qui, par définition, est en perpétuelle expansion. Chaque monde pouvant être totalement différent du précédent, vous pouvez, en tant que maître du jeu, concevoir des scénarios très variés : exploration, infiltration, sauvetage, complots politiques, espionnage, expéditions punitives ou opérations militaires... Vous pouvez jouer sur Terre et opposer vos joueurs à une organisation criminelle ou aux services secrets d'une puissance étrangère. Vous pouvez vous plonger dans des mondes de fantasy et adapter vos romans préférés en y ajoutant une Porte des Etoiles... La galaxie n'est pas peuplée que d'humains... Outre les Goa'uld, les Jaffa, les Nox ou les Reol, il peut exister quantité d'espèces différentes et si Teal'c, un Jaffa, a pu être intégré au programme du SGC, pourquoi ne pas envisager d'autres agents extraterrestres ? Bien qu'il ne faille pas en abuser pour éviter de sombrer dans le space opera classique, il n'y a aucune limite à la variété que peut vous procurer Stargate RPG. Maintenant, Stargate, ce n'est pas Star Wars. Permettre aux humains de maîtriser quantité de technologies extraterrestres, de voyager aisément à travers l'espace à bord de vaisseaux spatiaux, rompre le secret de la Porte des Etoiles et permettre ainsi aux extraterrestres de tout bord de venir faire du

shopping sur Terre, ce n'est pas vraiment l'esprit du jeu. Pour qu'un tel mélange puisse se produire durant vos parties, mieux vaut utiliser l'univers de la Guerre des Etoiles. Stargate a des impératifs de réalisme, parce que l'action se déroule ici, et maintenant. A vous de jouer.

